Национальный Институт Дизайна

XI МЕЖДУНАРОДНАЯ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ

«СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»

XI международная научно-практическая конференция

«СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»

The XI international scientific and practical conference

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

Москва
2025

УДК 378
УДК 658.512.2
ББК 30.18
С 56

Рецензенты:

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

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

С 56 Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов XI международной научно-практической конференции (23-24 мая 2025) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, — Москва: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна» 2025 —

ISBN 978-5-905859-28-1

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

Материалы опубликованы в авторской редакции.

ISBN 978-5-905859-28-1
9 785905 859281

УДК 378
УДК 658.512.2
ББК 30.18

© АНО ВО «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА», 2025

XI международная научно-практическая конференция «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна», 23-24 мая 2025 г.

Организаторы конференции:

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

Президиум конференции:

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

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

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

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

Кувшинова Г.А., ректор АНО ВО "Национальный Институт Дизайна", доцент, кандидат педагогических наук, член Союза дизайнеров России;

Лаврентьев А.Н., проректор РГХПУ им. С.Г.Строганова по научной и международной работе, вице-президент Национальной академии дизайна;

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

Лопанова Е.В., доктор педагогических наук, доцент, проректор по научной работе и международной деятельности ЧУОО ВО «Омская гуманитарная академия»;

Ившин К.С., доктор технических наук, профессор, заведующий кафедрой дизайна ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет».

ОГЛАВЛЕНИЕ

Резолюция XI Международной научно-практической конференции «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна» **9**

Приветственное слово Назарова Ю. В. **12**

ГЛАВА 1 «ДИЗАЙН ОБРАЗОВАНИЕ» **14**

Требования к проектированию инклюзивной среды в нормативных актах Российской федерации на примере слабовидящих людей. **Акиндинов И. А.** **15**

Игрофикация процесса обучения: потенциалы, статистика. **Аль-Нами Б. А., Арефьев М. А., Рощупкин Д.И.** **21**

Интеграция ценностных ориентаций будущих дизайнеров в образовательный процесс вуза. **Волкова Я.О.** **27**

Проектно-конкурсная деятельность в современном образовании дизайнеров российских вузов, **Волкова Я.О.** **32**

Из опыта реализации программы профессиональной подготовки «цифровой дизайн» в рамках проекта министерства цифрового развития на базе МГПУ, **Ганова Т.В., Игнатьева А.В., Новикова Л.В., Пучкова Н.Н.** **37**

Национальный культурный код в дизайн-образовании на примере ВХУТЕМАСА **Герасимова С.Б** **42**

Особенности формирования учебного плана и программ обучения специалистов на основе опыта ВХУТЕМАСА**. Герасимова С.Б** **49**

Адаптация курса «Основы российской государственности» в системе современного дизайн образования. **Грибков И. В**. **56**

История дизайн-образования как механизм сохранения культурного кода, **Кувшинова Г.А.** **61**

Особенности введения элементов моушн-дизайна в образовательные материалы для детей, **Качалова Д. А., Пучкова Н.Н.** **65**

Коллаборации и партнёрства колледжа с музеями: практика как драйвер профессионального роста и развитие soft skills, **Кузьминская А.В.** **72**

Развитие профессиональных навыков у студентов-дизайнеров через освоение техники фроттаж, **Метельская В.Ю.** **78**

Психодизайн как новое образовательное направление, **Паллотта В.И.** **94**

Интерактивный и анимационный дизайн: анализ опыта применения в российских электронных образовательных ресурсах. **Салаватова Н.А., Пучкова Н.Н.** **105**

Научные теории и модели в практике обучения концептуализации на примере методики курса «Кинетическая айдентика» для студентов обучающихся дизайну в высшей школе, **Самойленко И.С.** **112**

Особенности работы кафедры рисунка и живописи в дизайн-образовании, **Севагин Д.П** **118**

Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна на примере развития ассоциативного мышления, **Семешкина Т.В**. **122**

Генеративные нейросети в обучении дизайнеров: возможности и перспективы, **Сойфер А.В., Денискин И.И**. **126**

Интеграция основ дизайна в школьное образование, **Сомов В.В.** **135**

К вопросу формирования экологического мышления у учащихся средствами графики, **Станишевская Л.С., Паламарчук А.С.** **144**

Подготовка специалистов креативных индустрий методом коротких и длительных циклов проектирования. Опыт промышленного дизайна, **Таубе М.В., Низковская Ю.В.** **150**

Вопросы антропологии применительно к педагогической деятельности. **Уманец Ю.В., Севагин Д.П.** **155**

Педагогический дизайн: принципы, методы и перспективы использования при подготовке магистров. **Хабибова А. С.** **162**

ГЛАВА 2 «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ» **166**

Структурно-логическая схема освоения темы «Ассоциации» в программах дисциплин СПО, **Аккуратова Е.С.** **167**

Типографика как ключевой элемент визуальной идентичности бренда, **Александрова Е.И.** **172**

Цикличность стилей в современном автомобилльном дизайне. **Алискантов М.А., Портнова Т.В** . **178**

Влияет ли искусственный интеллект на разработку веб-сайта, **Аль-Нами Б. А., Бузуртанова У. С., Маринина М.В**. **183**

Дизайн и применение AR/VR-тренажёров для авиационных специалистов, **Аль-Нами Б. А., Горковенко А.В**. **189**

WEB3 и дизайн: как блокчейн меняет подход к созданию пользовательского опыта, **Аль-Нами Б. А., Феденко А. А.** **195**

Композиция в ландшафтной архитектуре. Туристические маршруты **Аринина О.Ю., Василенко Е.В.** **200**

Экологические подходы в предметном дизайне, **Асташкина М.А.** **205**

Особенности, методы и отличия создания дипломного и коммерческого интерьерного дизайн-проекта. **Афанасьева А. И., Герасимова С.Б.** **210**

Влияние колористики стилизованных растений на композиционное решение графической работы. **Ахмедова К.С.** **218**

Сравнительный анализ условий проживания сотрудников вахтового метода работы в России и за рубежом, **Бикулова А.Ф., Аккуратова Е.С.** **225**

Принцип динамики и виды микроанимации в цифровых интерфейсах, **Балтахинова И.С., Юркина В.Ю.** **230**

Движение как средство выразительности в мультимедийной графике, **Барис П.В.** **236**

Искусственный интеллект в модной индустрии: новые горизонты дизайна костюма **Белорусова Я.С.** **242**

Искусственный интеллект в креативных индустриях россии: анализ, тенденции**. Борисенко А.А., Гумерова Г.И.** **248**

Диджитал одежда как способ снижения экологической нагрузки при производстве одежды в XXI веке, **Булычева И.В., Васильева Т.С.,** **253**

Основные принципы экологического дизайна. **Василенко Е.В., Василенко П.Г.** **265**

Роль дизайна упаковки продуктов в маркетинге и брендинге. **Василенко Е.В., Василенко П.Г.** **270**

Интеграция искусственного интеллекта в архитектурное проектирование: преимущества и угрозы. **Васильева И.С.** **276**

Влияние технологий виртуальной реальности на проектирование в дизайне. **Винокурова А.Р.** **285**

Краткая история основанных на начертатной геометрии систем проектирования кузовов **Вяльшин Ю. М.** **289**

Национальная идентичность в дизайне одежды, **Гайфуллин М. И., Скрыльникова О.А.** **295**

Сравнительный анализ функций садов в России и за рубежом с XX в. - начало XXI в **Гатауллина Я.И.** **300**

Айдентика территориального бренда: задачи и их решения. **Голов И. Б.** **306**

Проектирование комфортной среды: интеграция принципов нейроархитектуры в дизайн ретрит-центров **Губанцева Е. С., Сиротина Т. А.** **312**

Концепция реновации городов-призраков на примере города кантубек **Демидов Д.И., Сиротина Т. А.** **317**

Формирование уникального образа как решение при оформлении потребительской упаковки **Джавахян Н.А.** **323**

Особенности фирменного стиля и дизайна упаковки детских лекарственных препаратов **Долганова К.В.** **329**

Проблема китайских традиционных узоров в современеом искусстве **Дун Маньмань, Уваров В.Д.** **335**

Видеоигровой язык как составляющая мультимедийного дизайна. **Дунаева Е.Д.** **341**

Нейросети и иммерсивность – главные тенденции в современной анимации. **Ермакова С.К.** **347**

Отражение культурного кода России в работах студентов кафедры графического дизайна НИД и формирование российского визуального стиля. **Ерофеева А.С.** **352**

Роль Бенджамина Баума в автомобильном дизайне Китая первой половины 20-х годов XXI века. **Ефанов Н.П.** **358**

Целевое использование средств фотографии в промышленном дизайне на примерах некоторых кейсов. **Желнинский М.Н., Портнова Т.В.** **365**

Синтез искусств в дизайне виртуальной среды. **Зайцев С.В** **370**

Анализ современных фэшн брендов, транслирующих национальную идентичность Узбекистана. **Исматова Д.У., Пучкова Н.Н.** **375**

Проблемные области в UX/UI дизайне в 2025 году. **Карпешина С.А. Василенко Е.В.** **386**

Влияние стиля бохо на современную моду. **Ким Д.В., Михеева М.А.** **392**

Эволюция инженерных и художественно-пластических решений в дизайне средств транспорта **Кириллов А.И., Барсукова Н.И.** **401**

Аксиологическая составляющая форм-фактора национальной идентификации. **Копышева М. С.** **407**

Возможности параметрического проектирования в ландшафтной архитектуре. **Косухин Р.Ю., Василенко Е.В.** **412**

Машины в наивном искусстве и дизайн **Кудряшев Н.К.** **418**

ИИ как соавтор: как нейросети меняют процесс создания дизайн-проектов **Кухарский В.В.** **426**

Отражение национального культурного кода в дизайне пищевой упаковки **Лебедева Н-В., Солтан С. Л.** **436**

Тенденции и достижения в области железнодорожной техники. Отечественные победители конкурса Red dot design **Леонов К.И., Курочкин В.А** **442**

Создание костюма сложной формы современными методами макетирования. **Ленкова Е. Г.** **448**

Дизайн фирменного стиля и айдентики **Лопасова В.С., Василенко П.Г.** **455**

Комикс в современном мире. Дизайн иллюстрации **Лопасова В.С., Шушлякова Е.А.** **460**

Адаптивная программа обучения: дизайн-образование в быстро развивающемся мире. **Лопасова В.С., Каримова А.Ю.** **465**

Дизайн-код современного города – методы, подходы и тенденции. **Лопасова В.С., Барсукова Н.И**. **469**

Дизайн как междисциплинарная форма художественной деятельности. **Метельская В.Ю**., ... **473**

Музеи в формировании культурных кодов в дизайне. **Минаева Л.В., Синициына Д.С.** **480**

Технологии формирования бренда: анализ графической составляющей музейного комплекса. **Мочалова В. С., Зотова К. В.** **485**

Визуальная идентичность города набережные челны в фотографических репрезентациях туристов и местных жителей **Озарчук Н.С., Мокеев И.В., Гречко В.С., Козырева Л. К., Пушкарев А.Г.** **491**

Полиграфические принципы в.а. фаворского в эпоху цифровой типографики. **Ониськов Г.В., Уваров В.Д.** **497**

Коммуникационные возможности мультимедиа контента в сфере здравоохранения. **Отраднова А.М., Сидоров Д.В.** **507**

Влияние ИИ на колористическое решение работ в графическом дизайне. **Пепеляев М.А.** **513**

Ожившая мысль: анимация как зеркало современной культуры и инструмент познания **Петрухина О.В.** **518**

Аспекты применения 3D-печати в дизайне мебели, **Потапова М.А.** **524**

Визуальный ритм и композиция игрового пространства в управлении вниманием **Потрусова А.С. 530**

Современные иллюстрации: от традиционных форм к цифровой интеграции искусственного интеллекта **Пузанова М** **534**

Игровые технологии интерактива в дизайне упаковки. **Рязанова А.Е.** **539**

Технология 3D-печати как метод раскрытия нового творческого потенциала дизайна мебели. **В.А. Савин** **545**

Факторы влияния федеральных законов рф на дизайн предметно пространственной среды муниципальных учреждений. **Семенова Е.Д.** **554**

Ручная графика как инструмент мифологизации личности дизайнера. **Серажитдинова Р.И.** **559**

Дизайн персонажей «Genshin impact» как причина успеха игры **Синютина Н.А.** **564**

Историко-культурный аспект в дизайне современного интерьера (на примере создания кафе «Литера» в г. Ярославле) **Сиротина Т.А.** **568**

Факторы влияния современного инфополя на сознание потребителя **Скударь И.Д.** **574**

Историческое развитие и современные направления в видеоарте **Смарцев М.Ф.** **583**

Перспективы развития автомобильного дизайна в контексте социокультурных изменений **Страхов А.К., Барсукова Н. И.** **592**

Закат «канонов»: почему классические принципы компоновки и дизайна автомобилей устарели и что принесёт будущее **Тимофеев Л.П.** **598**

В поисках идеи российского дизайна: рефлексия в смыслообразах **Третьякова М.С.** **603**

Цвет средневековой палитры в современной интерпретации **Тришкина К.С.** **609**

Дизайн этнической одежды о наследии и распространении национальной культуры **Уваров В.Д., Би Синьгэ** **614**

Китайская и советская монументальная живопись и таписсерия: сравнительный анализ **Уваров В.Д., Се Чжихуэй** **619**

Исторические этапы искусства общественных пространств и типология его современного взаимодействия с архитектурой в Китае **Лю Фан, Уваров В.Д.** **624**

Культурно-исторические предпосылки возникновения синтеза искусств в театре **Уваров В.Д., Кецман А.А.** **630**

Влияние архитектуры европейского барокко на архитектуру китайского барокко **Уваров В. Д., Ван Сюежуй** **635**

Таписсерия в интерьерах европейских дворцов в период 17-го —18-го веков **Уваров В.Д., Кожухов С.А**. **640**

Исторические этапы возникновения и развития иранских ковров **Уваров В.Д., Масуд Асгари** **645**

Применение цветового круга степанова в дизайн-проектировании **Уваров В.Д.** **652**

Генезис и развитие религиозных образов русской живописи **Стуникова О.С. Уваров В.Д.** **661**

Традиция русского академического искусства второй половины XX - начала XXI веков и ее отражение в современной китайской живописи **Уваров В.Д., У Синьтин** **666**

Различия в идейных исканиях российских и китайских живописцев **Ли Данин, Уваров В.Д.** **672**

История возрождения драпированного костюма **Усенкова Е. Ю.** **676**

Традиции народного костюма в современной одежде **Усенкова Е. Ю.** **682**

“Kansei potential thinking”: развитие чувствительности дизайнера **Филоненко Н.С., Казакова Н.Ю.** **687**

Основные характеристики стиля типографики «швейцарский панк» **Хан Д.Г.** **694**

Значение категоризации маломобильных граждан с ампутациями конечностей в контексте предметного дизайна **Хисматова М.И.** **698**

Современные подходы в ребрендинге визуальной идентичности музея **Храпчикова А.Е., Солтан С.Л.** **703**

Дизайн в городской среде. Граффити **Шушлякова Е.А., Иванова А.И.** **709**

РЕЗОЛЮЦИЯ XI МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ «СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА»

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

Участники 11-ой Международной научно-практической конференции «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна», обсудив актуальные вопросы развития дизайн-образования и его роль в сохранении культурного кода, **постановляют**:

I. Констатирующая часть

1. **Тематика обсуждений** охватила ключевые аспекты дизайн-образования:
    - Историческая роль дизайн-образования в сохранении культурного кода.
    - Адаптация образования к современным социокультурным условиям.
    - Интеграция курса «Основы российской государственности» в учебные программы.
    - Проектно-конкурсные практики в подготовке дизайнеров.
    - Антропологический подход и роль профильных дисциплин в обучении.
2. **Отмечено**:
    - Высокий уровень научных докладов и практических разработок.
    - Необходимость совершенствования дизайн-образования и популяризации профессии.
    - Важность создания лаборатории «Дизайн-образование в развитии культурного кода России» для исследований в областях:
        - исторический контекст;
        - теоретико-методические основы;

- цифровая трансформация;
- дизайн-проектирование.

- Потребность в усилении взаимодействия вузов, бизнеса и работодателей.

II. Основные выводы

1. **Культурный код в дизайне**:
   - Осмысление и трансляция русских культурных кодов через дизайн являются стратегическим элементом в условиях когнитивных вызовов.
   - Интеграция кода реализуется через:
     - преемственность визуальных традиций (орнаменты, стили);
     - отечественные методики преподавания (например, круг цветов Степанова);
     - работу с историческими и смысловыми кодами.
2. **Роль технологий**:
   - ИИ пока недостаточно эффективен в работе с культурными кодами из-за дефицита данных.
   - Использование ИИ в дизайне требует от специалистов сформированной профессиональной позиции и насмотренности.
3. **Инновации и междисциплинарность**:
   - Отечественные школы демонстрируют успешные кейсы, объединяющие дизайн, архитектуру, цифровые технологии и искусство.
   - Кросс-дисциплинарные методы признаны ключевыми для решения современных задач.

III. Рекомендации

1. **Для образовательных учреждений**:
   - Создать лабораторию «Дизайн-образование в развитии культурного кода России».
   - Внедрять междисциплинарные подходы и усиливать проектно-конкурсную деятельность.

- Расширять программы по антропологическому и историко-культурному блокам.

2. **Для профессионального сообщества**:
   - Активнее вовлекать бизнес и государственные институты в совместные проекты.
   - Развивать цифровые инструменты, сохраняя фокус на культурной идентичности.
3. **Для организаторов конференции**:
   - Расширить географию участников, привлекая специалистов из регионов России и зарубежья.
   - Ежегодно включать в программу секции по нейрокогнитивным аспектам дизайна.

IV. Заключение

Участники конференции:

- Подчеркивают уникальные возможности для российских дизайнеров в условиях текущей геополитической ситуации.
- Благодарят руководство Национального института дизайна за организацию площадки для профессионального диалога.

Резолюция принята единогласно.

ПРИВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО НАЗАРОВА Ю. В.

Дорогие друзья, уважаемые коллеги, организаторы и участники XI Международной научно-практической конференции «Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна»!

Прежде всего, разрешите ещё раз поздравить весь коллектив нашего Национального Института Дизайна с 25-летием, поблагодарить наших педагогов и сотрудников за большой вклад в развитие научной и проектной деятельности и подготовку высококвалифицированных специалистов в области дизайна! Наш коллектив не прекращал работать даже в самые тяжёлые времена. Сохраняя верность традициям, сотрудники Института активно внедряют передовые информационные технологии и развивают инновационные научные направления, в том числе в области использования искусственного интеллекта.

Особую признательность и благодарность хотелось бы выразить ректору нашего института – профессору Галине Анатольевне Кувшиновой, ежегодно проводящей нашу конференцию, объединившую интересы ведущих учёных и практиков в области дизайн-образования из разных стран!

Сегодня с уверенностью можно сказать, что научный вектор, заданный нашей конференцией, достиг желаемого результата, её дискуссионная площадка с каждым годом расширяет свои географические границы, а научная проблематика конференции открывает путь к новым знаниям в области дизайн-образования! Научная деятельность в Национальном Институте Дизайна занимает особое место, является важной составляющей профессиональной подготовки современного специалиста-дизайнера и неразрывно связана с образовательным процессом, это находит своё отражение в реализации нашим Институтом уникальных программ магистратуры, позволивших разработать принципиально новые дисциплины, относящиеся к дизайнерской научной проблематике.

Для нас наука, в широком смысле – это «начало начал», от которого зависит развитие всего научно-кадрового потенциала страны, а наша задача – сберечь всё лучшее и не допустить снижения качества подготовки специалистов-дизайнеров.

Уважаемые участники и организаторы конференции, молодые учёные и специалисты! Позвольте выразить вам глубокую благодарность за участие в нашей конференции, за поддержку и развитие дизайнерской науки.

Завершить своё приветствие я хотел бы высказыванием античного философа – Сократа, сказавшего однажды: «Знание – это единственное богатство, увеличивающееся при делении!»

Выражаю уверенность в сохранении и преумножении сложившихся благодаря нашей конференции традиций научного общения и надеюсь на дальнейшее развитие этого уникального научного проекта! Желаю всем вам здоровья, интересной работы и полезных деловых контактов!

© Ю. Назаров, 2025

ГЛАВА 1
«ДИЗАЙН ОБРАЗОВАНИЕ»

Chapter I «Design-education»

ТРЕБОВАНИЯ К ПРОЕКТИРОВАНИЮ ИНКЛЮЗИВНОЙ СРЕДЫ В НОРМАТИВНЫХ АКТАХ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ НА ПРИМЕРЕ СЛАБОВИДЯЩИХ ЛЮДЕЙ

Акиндинов И. А.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Статья посвящена анализу требований нормативных актов и действующих в Российской Федерации стандартов, а также анализу литературы по вопросу проектирования доступной среды на примере слабовидящих людей, что позволяет выявить проблемы и обозначить, чем может помочь дизайн в поддержании доступной и универсальной городской среды.

Ключевые слова: инклюзивный дизайн, универсальность, доступная среда, безбарьерная среда, методы проектирования, визуальные коммуникации, слабовидящие люди.

REQUIREMENTS OF THE LEGAL REGULATIONS IN THE RUSSIAN FEDERATION TO INCLUSIVE DESIGN BY EXAMPLE OF VISUALLY INPARED PEOPLE

Akindinov I. A.
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article is concerned with the analysis of the requirements to inclusive design, stipulated by the legal regulations and current standards in the Russian Federations, which allows to identify problems and indicates how the inclusive design can help for supporting of the accessible environment by example of visually impaired people.

Keywords: inclusive design, universality, accessible environment, barrier-free environment, methods of design, visual communication, visually impaired people.

В последнее десятилетие многое делается, включая изменения в законодательстве, для создания равных прав для людей с ограниченными возможностями здоровья. Предметом изучения настоящей статьи является применение средств дизайна для слабовидящих людей в условиях городской среды и для облегчения навигации. Цель – исследование современных требований к проектированию, привлечение внимания к необходимости более глубокого изучения потребностей слабовидящих людей. Для достижения цели автором поставлена задача изучения требований законодательства, нормативно-правовых актов, действующих стандартов и литературы по вопросу формирования доступной среды для людей, имеющих ограничения по здоровью.

Вопросы создания пространства без барьеров, когда люди с инвалидностью могут наравне с остальными людьми участвовать в жизни общества решаются с помощью инклюзивного дизайна, представляющего из себя подход к проектированию, учитывающему потребности всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями. Главным принципом инклюзивного дизайна является принцип универсальности, что означает, что проектируемые решения должны быть полезны и удобны для всех, а не только для какой-то определенной группы людей.

29 июня 2015 г. был принят Федеральный закон N 162-ФЗ «О стандартизации в Российской Федерации» [1], в соответствии с которым была поставлена задача все возводимые объекты строить с учетом требований доступности, адаптации инфраструктуры под людей с ограниченными возможностями, включая транспортную инфраструктуру, совершенствование тротуаров, систем визуальной коммуникации и многое другое.

Тема применения дизайна, в частности, графического для слабовидящих людей пока недостаточно исследована и отражена в научной литературе, хотя в последнее время опубликован ряд статей. В статье Э.К. Наберушкиной, Е.А. Радченко, Е.Р. Мирзаевой [2] авторы анализируют зарубежные источники, посвященные вопросам инклюзивного дизайна, рассматривают его во взаимосвязи с универсальным и социальным дизайном. Задачей инклюзивного дизайна является проектирование доступной, удобной, безопасной и информативной среды для всех потребителей (не какой-то определенной группы), а для всех. Такое планирование осуществляется посредством тесного взаимодействия архитекторов, дизайнеров, социологов, психологов и самих горожан.

Важное значение в инклюзивном дизайне имеет визуальная коммуникация. Визуальная коммуникация представляет из себя процесс передачи информации и идей с помощью визуальных элементов, таких как: шрифты, формы, изображения, композиции и цвет. Особенно актуальна визуальная коммуникация для людей с инвалидностью. Однако, средства визуальной коммуникации должны учитывать особенности слабовидящих людей, имеющих ограничения по зрению, а для тех людей, у которых полностью отсутствует зрение, когда средства визуальной коммуникации не применимы, должны быть спроектированы и применяться средства, использующие другие органы чувств - осязание, слух, обоняние. Этому посвящены статьи шведского исследователя Marta Dischinger [3], а также статья индонезийских исследователей о проектировании внешней среды для слабовидящих людей [4]. Проблема

совершенствования визуальных коммуникаций, в том числе для слабовидящих людей, затрагивается в статье К.С. Сусоровой [5].

В июле 2021 в Российской Федерации впервые был утвержден к применению национальный стандарт ГОСТ Р 59587-2021 «Плоскопечатный укрупненный шрифт для слабовидящих. Технические требования» [6], согласно п.4 которого для слабовидящих людей должен применяться укрупненный шрифт, относящийся к группе рубленых шрифтов без засечек и утолщений нормального или широкого полужирного прямого начертания, размера от 14 до 20 кеглей. Рекомендуются к применению следующие шрифты: Arial, Helvetica, Futura, Pasifico, Marck Script, Intro, Open Sans.

Еще один нормативный документ, который принят для адаптации среды жизнедеятельности под маломобильных людей – это Свод правил СП 35-101-2001 «Проектирование зданий и сооружений с учетом доступности для маломобильных групп населения», предусматривает требование обязательного оснащения приспособлениями для обеспечения доступа инвалидов и маломобильных граждан при планировании, застройке, реконструкции жилых зон и зданий. СП 35-101-2001 предусматривает визуальные средства отображения информации, которые подразделяются на: 1) печатные носители статической информации (указатели, таблички, вывески, щиты, стенды, аппликации и т.п.) и электронные носители статической и динамической информации (табло, большие экраны, дисплеи и т.п.), 2) звуковые средства отображения информации (речевые синтезаторы, речевые оповещатели, громкоговорители, репродукторы, в том числе устройства звукового дублирования визуальной информации (для людей с недостатками зрения) и 3) тактильные средства: печатные носители статической информации, выполненной рельефным шрифтом и шрифтом Брайля (указатели, таблички и т.п.) [7]. контактных деталей функционального оборудования.

Для слабовидящих людей большое значение среди средств визуальных коммуникаций имеет цвет. Для усиления внимания и облегчения навигации используется желтый цвет. Повсеместно применяются наклейки в виде желтого круга в помещениях со сплошным остеклением входных дверей.

Рекомендуется использовать светлые знаки – на темном фоне или темные знаки – на светлом, чтобы знаки и символы были контрастными по отношению к фону. Подача информации должна быть четкой и выразительной. Цветографическое решение визуальных средств должно соответствовать общему интерьеру зданий.

Большую помощь для адаптации слабовидящих людей представляют тактильные мнемосхемы — специальные рельефные планы помещения или территории, которые обеспечивают одновременное отображение визуальной и тактильной информации. Люди с нарушением зрения читают мнемосхемы путем прикосновения к источнику информации.

Таким образом, основные моменты, которые необходимо учитывать при проектировании визуальной коммуникации для слабовидящих людей: обеспечение контрастности, знаки должны быть разборчивыми и легко воспринимаемыми; буквы должны простыми по начертанию, без усложняющих элементов, выпуклыми. Визуальные средства коммуникации должны быть четко спланированы и организованы, эффективно доносить информацию для всех потребителей, не содержать моментов, которые могут сбить с толку, ввести в заблуждение.

Одним из средств, которое помогает слабовидящим в навигации, является тактильное покрытие. Оно было разработано японским инженером Миякэ Сэйити в 1965 году и названо им «блоком Брайля». Тактильное покрытие позволяет слабовидящим людям адаптироваться в пространстве без посторонней помощи, тем самым окружающая среда для них становится доступнее и комфортнее.

Согласно принятой в РФ с 2011 года программе «Доступная среда» на улицах и в общественных местах предусматривается создание комфортных условий для лиц с ограниченными возможностями здоровья [8]. Основным ориентиром в пространстве для слабовидящих людей являются наземные тактильные указатели, требования к которым изложены в ГОСТ Р 52875-2018 «Указатели тактильные наземные для инвалидов по зрению. Технические требования» [9]. В качестве таких указателей используются специальные тактильные плитки.

Графический стиль может и должен помогать системе навигации. При проектировании размещения указателей важное значение имеют правильный расчет размера шрифтов и пиктограмм, чтобы они хорошо считывались, хорошо воспринимались посетителями с разных точек. Заслуживают внимания способы решения для обеспечения доступности и информативности в музеях. Смена текстур и цветов подсказывает маршрут для тех, кто плохо видит. Надписи под экспонатами делаются с использованием азбуки Брайля, а также укрупненных шрифтов в соответствии с утвержденными стандартами. Для ознакомления с экспонатами используются тактильные технологии (посредством передачи ощущения через руки), использование цифровых технологий, сканеров на

айфонах и приложения Smartify. Для ознакомления слабовидящими с текстом под экспонатами может быть предусмотрена возможность перевести надписи в цифровой контент, отослав на мобильное устройство [10].

С 01.06.2016 в Российской Федерации был введен Национальный стандарт РФ «Системы дизайн-менеджмента по управлению инклюзивным дизайном – ГОСТ Р 56645.2-2015» [11]. Этот нормативный акт должен способствовать развитию инклюзивного дизайна, всестороннему и продуманному руководству дизайном, с учетом потребностей людей с ограниченными возможностями, включая слабовидящих людей.

Изучив нормативно-правовые акты, а также имеющуюся литературу по вопросам инклюзивного дизайна на примере слабовидящих людей можно сделать следующие выводы.

Несмотря на введение государственных стандартов, поддержку государства в программах проектирования, остается довольно острой проблема проектирования инклюзивной среды, недостаточного развития инклюзивного дизайна. Много предстоит сделать для создания единой системы навигации, единообразия и соответствия ГОСТам и СНИПам и не только в Москве и крупных городах, но повсеместно.

Для развития инклюзивного дизайна необходимы совместные усилия дизайнеров, проектировщиков, руководителей государственных органов и организаций всех форм собственности. Кроме того, чтобы понять, чем может помочь дизайн, нужно работать во взаимодействии с потребителями, включая людей с ограничениями по здоровью и, в частности, со слабовидящими людьми, предлагать им участвовать в проектах - так можно узнать их потребности.

С учетом того, что в вузах теме инклюзивного и универсального дизайна в большинстве случаев не уделяется достаточного внимания, необходимо создавать специализированные образовательные программы, готовящие высококвалифицированных специалистов в области инклюзивного дизайна, а также программы по повышению квалификации дизайнеров.

Библиографический список

1. Федеральный закон от 29 июня 2015 г. N 162-ФЗ "О стандартизации в Российской Федерации". – Текст: непосредственный // Справочно-правовая система КонсультантПлюс/ (дата обращения: 24.04.2025).

2. Наберушкина, Э.К., Радченко, Е.А., Мирзаева, Е.Р. Инклюзивный дизайн (обзор зарубежных концепций) [Электронный ресурс] / Э.К. Наберушкина, Е.А. Радченко, Е.Р.

Мирзаева // Теория и практика общественного развития. 2023. № 2. С. 30-35. – URL: / https://doi.org/10.24158/tipor.2023.2.3 (дата обращения: 24.04.2025).

3. Marta Dischinger. Designing For All Senses: Accessible Spaces For Visually Impaired Citizens-Doctoral Thesis. [Electronic resource]. – URL: https://www.academia.edu/44184997/DESIGNING_FOR_ALL_SENSES_Accessible_spaces_for_visually_impaired_citizens_DOCTORAL_THESIS?nav_from=fb76b5eb-c19b-4700-8aee763e8a7e3f10 (date of treatment: 25.04.2025)

4. Esty Poedjioetami., Risma Yunia Ferdani., Moch.Junaidi Hidayat. Architecture Behaviour Of Outdoor Space Design For Visually Impared People. [Electronic resource]. – URL: https://www.academia.edu/67012739/ARCHITECTURE_BEHAVIOUR_OF_OUTDOOR_SPACE_DESIGN_FOR_VISUALLY_IMPAIRED_PEOPLE_by_Esty_Poedjioetami_Risma_Yunia_Ferdani_Moch_Junaidi_Hidayat?sm=b&rhid=33068933290 (date of treatment: 29.04.2025)

5. Сусарова К.С. Визуальные коммуникации для людей с ограниченными возможностями. [Электронный ресурс] / К.С. Сусарова // – URL:https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/43353/1/kulch_2016_49.pdf (дата обращения: 24.04.2025).

6. ГОСТ Р 59587-2021. Национальный стандарт Российской Федерации. «Плоскопечатный укрупненный шрифт для слабовидящих. Технические требования» – Текст: непосредственный // Справочно-правовая система КонсультантПлюс: сайт. – URL: https:/// (дата обращения: 24.04.2025).

7. СП 35-101-2001. Свод правил по проектированию и строительству. Проектирование зданий и сооружений с учетом доступности для маломобильных групп населения. Общие положения– Текст: непосредственный // Справочно-правовая система КонсультантПлюс: сайт. – URL: https:/// (дата обращения: 24.04.2025).

8. Федеральный закон от 24.11.1995 №181-ФЗ "О социальной защите инвалидов в Российской Федерации". – Текст: непосредственный // Справочно-правовая система КонсультантПлюс: сайт. – URL: https:/// (дата обращения: 24.04.2025).

9. ГОСТ Р 52875-2018 «Указатели тактильные наземные для инвалидов по зрению – Текст: непосредственный // Справочно-правовая система КонсультантПлюс: сайт. – URL: https:/// (дата обращения: 24.04.2025).

10. Инклюзивный дизайн.7 историй: интервью по доступной среде/авт. В. Шенгелия; ред. Т. Кулланда. - М.: Политехн. музей, 2019. – 124 с.

11. ГОСТ Р 56645.2-2015. Национальный стандарт РФ «Системы дизайн-менеджмента по управлению инклюзивным дизайном». Москва Стандартинформ 2016. Издано и отпечатано во ФГУП «Стандартинформ».

ИГРОФИКАЦИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ: ПОТЕНЦИАЛЫ, СТАТИСТИКА

Аль-Нами Б. А., Арефьев М. А., Рощупкин Д.И.
Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича, г. Санкт-Петербург

Аннотация: В данной работе рассматриваются обучающие возможности компьютерных игровых технологий и их влияние на процесс обучения для студентов 1-4 курса. С ростом популярности компьютерных игр возникает необходимость в их интеграции в образовательный процесс. Компьютерные игры, изначально воспринимавшиеся как развлечение, сегодня становятся важным инструментом обучения, особенно в контексте серьезных игр, которые имеют четко определенные образовательные цели. В статье анализируются различные виды компьютерных игровых технологий, такие как программы-тренажеры и виртуальные лаборатории, а также обсуждаются преимущества и недостатки их использования в обучении. Особое внимание уделяется игрофикации как методу повышения вовлеченности учащихся и эффективности образовательного процесса.

Ключевые слова: Компьютерные игры, обучающие технологии, серьезные игры, игрофикация, цифровое игровое обучение, образовательный процесс, вовлеченность учащихся.

GAMIFICATION OF THE LEARNING PROCESS: POTENTIALS, STATISTICS

Al-Nami B. A., Arefyev M. A., Roshchupkin D. I.
The Bonch-Bruevich Saint Petersburg State University of Telecommunications, Saint Petersburg

Abstract: This paper examines the educational capabilities of computer gaming technologies and their impact on the learning process for 1st-4th year students. With the growing popularity of computer games, there is a need to integrate them into the educational process. Computer games, originally perceived as entertainment, are now becoming an important learning tool, especially in the context of serious games that have clearly defined educational goals. The article analyzes various types of computer gaming technologies, such as simulators and virtual laboratories, and discusses the advantages and disadvantages of their use in learning. Particular attention is paid to gamification as a method of increasing student engagement and the effectiveness of the educational process.

Keywords: Computer games, educational technologies, serious games, gamification, digital game learning, educational process, student engagement.

Современные студенты — поколение, выросшее в цифровой среде, для которого игровые механики являются естественным способом взаимодействия

с информацией. Однако в высшем образовании игровые технологии применяются фрагментарно, что снижает вовлечённость учащихся.

Компьютерные игровые технологии – специализированный программный продукт, который выполняет задачу обучения с помощью игры. Отличием компьютерных игровых технологий от других образовательных технологий, основанных на принципах игры, является применение подходов, характерных для компьютерных игр, с целью повышения вовлеченности обучающихся в процесс обучения. В столь технологичное время актуально повышать уровень образования и использовать более новые методы обучения, чтобы человечество продолжало развиваться, для повышения уровня необходимо развивать новые метода обучения, один из них это игрофикация. На данный момент такой способ обучения мало используется, но даёт большой прирост к вовлечённости и усвоению материала обучающимся. Компьютерные игры появились во второй половине XX века. Первоначально они рассматривались лишь как развлечение, отдых, но с течением времени эта отрасль начала приобретать всё больше вариантов использования, как соревновательный жанр или обучающие пособия. В последующем эта сфера вызывала всё больше интереса и получала больше внимания от общественности, в особенности от подрастающего поколения, так на текущий момент существует множество как киберспортивных дисциплин, так и разных жанров игр, все они основаны на ранее существующих сценариях.[1]

Таким образом вся сфера компьютерных игр поделилась на развлекательные и более серьёзные, если с первыми всё понятно, они служат для отвлечения внимания от рутины, отдыха, то с вторыми всё куда интереснее. Дальнейшее содержимое будет сфокусировано именно на более серьёзной части компьютерных игр. Компьютерные игры давно применяются в образовании. Специально разработанные для обучения, так называемые «серьёзные игры», чётко ориентированы на достижение учебных целей и применение полученных знаний в реальной жизни. В этом их ключевое отличие от обычных развлекательных игр. Хотя серьёзные игры нечасто встречаются в традиционной школьной программе, они активно используются во взрослом образовании и неформальном обучении. Впервые термин «серьезные игры» был применен более 40 лет назад для описания военных игр и симуляции, которые использовались в обучении. Определялись они следующим образом: у них есть выраженные и тщательно продуманные обучающие цели, и их основная цель не сводится к развлечению, что, конечно же, не значит, что они не развлекают или не должны развлекать вовсе. Как разделить развлекательные игры и серьезные – этот предмет дискуссии, которая длится и по сей день.[2]

Сегодня под серьёзными играми понимают интеллектуальное состязание между человеком и компьютером, регулируемое определёнными правилами. Их развлекательная составляющая служит инструментом для решения задач в управлении, корпоративном обучении, медицине, государственном планировании, стратегических коммуникациях и других сферах.

Виды Компьютерных игровых технологий. Программа-тренажер. Программный продукт, цель которого — формирование навыков или закрепление темы, которые позволяют организовать индивидуальный подход и дать возможность обучающимся выполнять задания в оптимальном темпе и режиме. Виртуальная лаборатория. Программный продукт, который знакомит обучающихся с научными понятиями путем выполнения деятельности в виртуальной среде. Готовые программные решения в виде обучающих компьютерных игр помогают сделать образовательный процесс более динамичным и результативным на разных этапах обучения. Их преимущество заключается в том, что они обычно уже содержат встроенные механизмы начисления баллов, формирования таблиц результатов, рейтингов и других элементов, что значительно облегчает систему оценивания знаний [3].

Онлайн среда разработки учебных заданий в игровой форме: виртуальные модели. Существование соревновательного элемента в играх ставит задачу перед пользователем в совершенствовании тех или иных навыков, например скорость реакции, развитие тактического мышления или принятие решения в сложных ситуациях, всё это необходимо для получения победы. Можно сказать, что некоторые игры заставляют в той или иной степени совершенствоваться и становиться лучше в каких-то навыках. Так же немаловажно будет подчеркнуть игры, которые направлены на обучение, в таких проектах внимание обучающего захватывается самим игровым процессом. Большая свобода действий и возможность проб различных вариантов решения задачи даёт интерес и фокусировку на самом процессе.

Для внедрения именно разработки игр как варианта обучения требует некоторых навыков и предрасположенности к этой сфере, таким образом можно сказать, что этот вариант подходит не всем. Ключевая характеристика качества обучающей игры — баланс игровых и обучающих компонентов, обеспечивающих целостность восприятия игры и возможность достижения целей обучения. Способ интеграции процесса обучения с игровым процессом определяется способом взаимодействия в игре игровых и обучающих действий, т.е. способом интеграции обучающего курса в игровой сценарий.

В современном образовании наблюдается снижение результативности традиционных методов обучения. Жёсткий контроль над действиями учащихся и обязательное выполнение стандартных процедур часто приводят к тому, что обучающиеся не понимают смысла выполняемых заданий, не видят практической ценности изучаемого материала. В результате у них пропадает мотивация к учёбе и способность самостоятельно планировать свою работу. Одним из наиболее перспективных подходов к решению этой проблемы является Digital Game Based Learning (DGBL) – обучение с использованием компьютерных игр. С развитием цифровых технологий игровые методы получили новые возможности для интеграции в образовательный процесс. Такой формат обучения, основанный на вовлечении и удовольствии от игрового процесса, меняет привычное представление о преподавании. Однако вопрос о том, насколько игры действительно повышают качество усвоения знаний, остаётся дискуссионным [4].

Классификация компьютерных игр. Чтобы ориентироваться в многообразии компьютерных игр, целесообразно их классифицировать. Классифицировать игры можно разными способами: в зависимости от возраста пользователей, для которых предназначена игра, от платформы, на базе которой она функционирует и т.д., Классификация обучающих игр представляет собой многоуровневую структуру, включающую в себя:

- 1-ый уровень – возраст учащегося;
- 2-ой уровень – учебная дисциплина;
- 3-ий уровень – тема учебной дисциплины;

Этот подход позволит быстро найти необходимую для изучения учебной дисциплины компьютерную игру. При выборе игры часто важное место занимают и используемые при ее разработке технологии, т.к. они требуют определенных программных и технических ресурсов.

Рассмотрение на конкретном примере. Игрофикация демонстрирует высокую эффективность в повышении мотивации и вовлечённости студентов инженерных специальностей. Согласно исследованиям, применение таких методов, как балльно-рейтинговая система, квестовые задания, симуляции и соревновательные элементы, увеличивает вовлечённость учащихся на 30–50%.

Рассматривая инженерную специальность, можно выделить необходимость в симуляторах для получения практического опыта и повышения интереса учитывая возможности неограниченного количества попыток для положительного результата эксперимента [5].

На текущий момент существует множество как веб, так и программ симуляторов позволяющих составить рабочую схему какого-то устройства, как пример сайт Wokwi. Этот сайт позволяет создать свою схему для плат Arduino, с кодом и необходимыми комплектующими. Таким образом у обучающегося появляется возможность разобрать как работает сама плата и как происходит взаимодействие с внешними модулями без страха привести оборудование в не рабочее состояние. Однако с точки зрения поднятия вовлечённости у этого сайта возникает некоторая нехватка функционала, если точнее, отсутствие рейтинговой и системы поощрения. Если рассматривать программы позиционирующие себя как обучающие языкам программирования, есть Sololearn, однако и тут рейтинговая система подводит, но уже можно выделить хорошую реализацию именно с точки зрения подачи материала в курсах и некоторое поощрение за активность и прохождение уроков присутствует, что всё же повышает мотивацию изучать новую информацию [6,7].

Основные методы: Балльно-рейтинговая система повышает активность студентов на 25–40%., Интерактивные квесты и case-study (имитация реальных инженерных задач) увеличивают посещаемость практических занятий на 20–35%., Соревновательные элементы (лидерборды, хакатоны) дают прирост вовлечённости до 50% среди студентов младших курсов. Виртуальные лаборатории и игрофицированные симуляторы улучшают усвоение материала на 15–25%

Реальные примеры внедрения: В MIT использование игровых симуляторов в курсе механики повысило успеваемость на 18%, В Томском политехническом университете внедрение квестовых заданий увеличило количество своевременно сданных проектов на 30%, Для составления диаграммы скорость обычная скорость обучения была взята как 100%. (результаты сравнения по пятибалльной шкале представлены на рисунке 1).

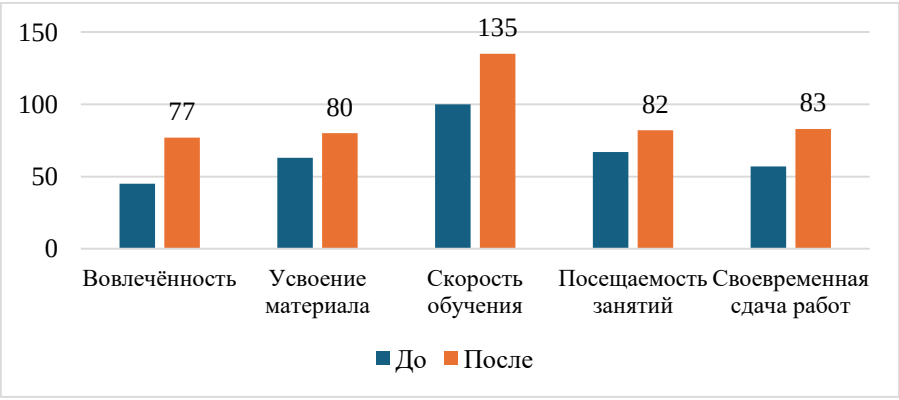


Рисунок 1 – Игрофикация процесса обучения, статистика в процентах

Игры и игрофикация растёт благодаря её успешному применению в коммерческих и развлекательных проектах. Несмотря на наличие рабочих ресурсов для игрофикации процесса обучения и внедрения этого для студентов 1-4 курсов, до полноценного внедрения такого формата обучения ещё очень далеко, поскольку сейчас необходимо и их доработка, и разработка собственных независимых от внешнего мира проектов. Рассматривая статистику повышения вовлечённости и усвоения материала, можно с уверенностью сказать, что при полноценном внедрении это повысит большинство показателей, однако многое зависит от реализации.

Библиографический список

1.Al-Nami B.A. The Problems and Obstacles Facing the Designers of the Virtual World // Информатика, управляющие системы, математическое и компьютерное моделирование (ИУСМКМ-2023): материалы XIV Междунар. науч.-техн. конф. – Донецк, 2023. – С. 367–371.

2.IEEE EduCon 2022. Gamification in Engineering Education [Электронный ресурс]. – URL: https://ieeexplore.ieee.org/document/9766825 (дата обращения: 25.04.2025).

3.Sololearn [Электронный ресурс]. – URL: https://www.sololearn.com/ru/ (дата обращения: 27.04.2025).

4.Бершадский А.М., Янко Е.Е. Игровые компьютерные технологии в системе образования. – Пенза: Пензенский государственный университет, 2016. – 210 с.

5.Думиньш А.А., Зайцева Л.В. Компьютерные игры в обучении и технологии их разработки. – Рига: Изд-во Латвийского университета, 2012. – 145 с.

6.Мусский С.А. Компьютерные игровые технологии как средство обучения в учреждениях высшего образования [Электронный ресурс]. – URL: https://libeldoc.bsuir.by/bitstream/123456789/44255/1/Musskiy_Kompyuternyye.pdf (дата обращения: 27.04.2025).

7.Шабалина О.А. Разработка обучающих компьютерных игр: как сохранить баланс между обучающей и игровой компонентой? // Инновации в образовании. – Волгоград: Волгоградский государственный технический университет, 2013. – С. 45–58.

ИНТЕГРАЦИЯ ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ВУЗА

Волкова Я. О.
преподаватель колледжа
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается важность нравственного образования и формирования ценностных ориентаций у студентов в сфере дизайна. Акцентируется внимание на необходимости интеграции моральных аспектов в учебные программы, что становится особенно актуальным в условиях современных социально-экономических изменений. Основное содержание нравственного развития рассматривается в контексте педагогических концепций, связанных с воспитанием, отвечающим за развитие творческой личности, способной к оценке и пониманию как красоты, так и низменности в окружающем мире.

Ключевые слова: дизайн; национальные ценности; высшее профессиональное образование в области дизайна**.**

INTEGRATION OF VALUE ORIENTATIONS OF FUTURE DESIGNERS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATION INSTITUTION

Volkova Y. O.
college teacher
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article deals with the importance of moral education and formation of value orientations in students in the sphere of design. Attention is emphasized on the necessity of integrating moral aspects into educational programs, which becomes especially relevant in the conditions of modern social and economic changes. The main content of moral development is considered in the context of pedagogical concepts related to education, responsible for the development of a creative personality, capable of appreciating and understanding both beauty and lowliness in the surrounding world.

Key words: design; national values; higher professional education in the field of design.

Профессиональное образование в сфере дизайна направлено на подготовку социально-ориентированного специалиста для различных видов проектной и творческой деятельности. Основными задачами системы дизайн-образования являются воспитание нравственности у молодежи и создание условий для становления не только творческой личности, осваивающей культурный опыт

государства, но и способной к творческой деятельности, учитывающей нравственные аспекты, которые так необходимы в нынешнее время.

Переосмысление и переработка педагогических концепций в отраслях образования, ориентированных на подготовку специалистов, акцентируя внимание на их нравственное образование, происходит параллельно с внешними глобальными реалиями на фундаменте имеющихся и новых научных знаний, развития технологий, а также представлений о творческом потенциале личности в целом и задачах дизайнера как специалиста в частности, что является остро актуальным в нашем современном мире.

Основным содержанием нравственного развития личности дизайнера являются базовые национальные ценности, которые представляют собой систему и сохраняются в религиозных, культурных, социально-исторических, семейных традициях народов России, передаются из поколения в поколение. Важнейшими задачами нравственного воспитания учащихся являются: научить детей понимать прекрасное и возвышенное с одной стороны, безобразное и низменное – с другой; развивать у них способность чувствовать, правильно понимать и оценивать красоту в окружающей действительности, в природе, в общественной жизни, в труде и искусстве.

Социально-экономические условия современной жизни требуют качественно новых нравственных ориентиров, соответствующих потребностям самой личности, предполагают необходимость осмысления роли и места воспитания нравственной ответственности личности в контексте историко-педагогической парадигмы, раскрытия сущности таких основных понятий педагогической науки, как «воспитание», «нравственная ответственность», «нравственность», «нравственная воспитанность», «мораль», «нравственные ценности», «духовность».

Актуальность данной проблематики в современном обществе очень выражена, особенно в сфере среднего и высшего образования, так как ценностные ориентации обучающихся являются общими регуляторами человеческого поведения, определяя как характеристику отдельного выпускника-специалиста, так и состояние общества в целом, которое зависит от заложенных в каждую личность ценностей.

Нравственное развитие и воспитание учащихся должны быть интегрированы в основные виды деятельности учащихся: урочную, внеурочную и внешкольную. При соблюдении этого требования возможно осуществление интегративности нравственного воспитания. Дополнительное образование вносит большой вклад в создание целостного пространства

нравственного развития и воспитания студентов, в том числе через реализацию образовательных программ.

Формирование ценностных ориентаций у обучающихся является одним из важнейших направлений при воспитании личности каждого индивида и в разные времена были предметом многочисленных исследований в области социальной философии, социологии, социальной психологии. Достаточно вспомнить имена таких философов и социологов, как Э. Дюркгейм, Г. Зиммель, К. Маркс, У. Томас, Ф. Знанецкий, Т. Парсонс, С. Ф. Анисимов, О. Г. Дробницкий, А. Г. Здравомыслов, С. Н. Иконникова, И. М. Ильинский, А. А. Ручка, В. А. Ядов, Л. В. Баева, В. П. Тугаринов, Н. И. Лапин, С. Я. Матвеев, психологов – А. Н. Леонтьева, В. Б. Ольшанского, М. Рокича и многих других [1].

Ценностные ориентации – это отражение в сознании человека ценностей, признаваемых им в качестве стратегических жизненных целей и общих мировоззренческих ориентиров [2].

Хотелось бы отметить, что в разных определениях ценностных ориентациях выделяется значимый компонент структуры личности, в этих компонентах структурируется большой опыт жизни, накапливаемый самим человеком, воздействия на ценностные ориентации приходятся со стороны природы и общества. Восприятие компонентов происходит в пути формирования личности, его ценностные ориентации помогают индивиду своеобразным идеалом, при помощи которого сравнивает свои собственные актуальное поведение, интересы, испытываемые потребности.

В практической педагогике складывание ценностей и соответствующих ориентаций анализируется с точки зрения гуманизма. В данном случае личностные качества разрабатываются и развиваются на базе общепринятых гуманистических ценностей – справедливости, чести, совести и уважении достоинства.

Отсюда можно сделать вывод об основной направленности педагогической деятельности на развитие личности того, кто пришел учиться, помочь делать свой осознанный и ответственный выбор поведения в сложных жизненных ситуациях, следуя при этом общепризнанным ценностям и нормам.

Таким образом, *формированием ценностных ориентаций студентов,* обучающихся на дизайнера в рамках и в процессе художественно-творческой деятельности, следует считать *не только весь спектр социальных ценностей (идеологические, политические, моральные, эстетические и др.) и способов организации своего поведения в соответствии с осознанными мотивами,*

присущих любой личности, но также специальные знания и умения, основанные на художественно- эстетическом развитии личности, способствующие полноценной профессиональной и творческой реализации личности.

Особую важность для формирования ценностных ориентаций дизайнера имеет его саморефлексия, осознание пройденного опыта, результатов деятельности, осмысления реализованных и не реализованных потребностей, когда посредством механизмов мотивации постепенно формируются базовые ценностные ориентации, «внутренний план» личности [3]. В этой связи, рефлексией следует считать механизм личностной деятельности в сфере самооценки и самоконтроля, обобщения опыта решения проблемных задач, выхода из проблемных ситуаций, а также достижения определенного уровня самореализации.

Дизайн следует отнести к одному из видов художественно- проектной деятельности, которая художественными средствами для эстетических и коммерческих целей воспроизводит окружающий мир или его интерпретации. Дизайн по своей сути двуедин, включая технику и традиции культуры, аккумулируя таким образом, совокупность знаковых средств широкого разнообразия художественных жанров.

Особенность языка дизайна в особых средствах его художественной выразительности, которые в своем общем понимании характерны и для искусства в целом. Это форма, объем, цвет, техника, пространство, композиция. Все они складывались исторически, аккумулировали знаки и символы прошедших периодов. Это дает возможность дизайнеру опираться на каноны, уже известные достижения и практики, создавая индивидуальный художественный образ в рамках своей иерархии ценностей.

Резюмируя вышесказанное по вопросу развития ценностных ориентаций студентов, обучающихся на дизайнера, в их художественном творчестве выделим фундаментальные аспекты теоретического исследования по развитию ценностных ориентаций студентов, обучающихся на дизайнера, в их художественном творчестве. Ценностные ориентации:

- определяют ориентиры молодого дизайнера, будучи обязательной частью системы отношений;
- определяют поведение и поступки студента, а затем и дизайнера;
- служат мотивами, потребностями и установками студентов, обучающихся на дизайнера; при этом именно ценность задает свою соразмерную «цену» всем мотивам;

- реализуются и трансформируются в дизайнерском художественном творчестве.

Преподавание, в свою очередь, должно обладать такими свойствами, как комплексность и синтез, то есть включать в себя не только обучение студентов в области дизайна, но и одновременно проводить параллель с национальными ценностями, которые должны усвоить и впитать в себя будущие выпускники. Это дает толчок к развитию синтеза проектирования и преподавания. Например, преподавание, как и проектирование, акцентирует внимание на оптимальные формы мышления, способы принятия решений и планам действий. Таким образом, преподаватели, являются одновременно и дизайнерами, и педагогами, что делает их профессионалами в своей сфере, причем у каждого этого направления свои специфические сложности.

Библиографический список

1. Жупник О.Н. Понятие "ценностные ориентации": к проблеме определения // В сб.: Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Философия. Политология. Культурология. - Крым: , 2017. - С. 22-38.

2. Артюхова Ю.В. Ценности и воспитание // Педагогика -1999г. - №4 с. С17.

3. Найн, А.Я. Педагогический эксперимент: методика и его организация: учеб. пособие / А.Я. Найн, З.М. Уметбаев. — Магнитогорск: МаГУ, 2002. - 127 с.

ПРОЕКТНО-КОНКУРСНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ ДИЗАЙНЕРОВ РОССИЙСКИХ ВУЗОВ

Волкова Я. О.
преподаватель колледжа
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В данной статье рассматривается проектно-конкурсная деятельность в системе современного дизайн-образования как средство активизации обучающихся и повышения их профессиональной компетентности. Автор подчеркивает, что вовлечение студентов в конкурсные и проектные инициативы способствует развитию их склонностей, способностей и интересов, что является ключевым для их социального и профессионального самоопределения. Статья акцентирует внимание на роли проектно-исследовательской деятельности как образовательной технологии, способствующей формированию мотивации и углубленному изучению программы. Упоминаются основные функции конкурсной деятельности: выявление талантов, развитие мотивации к обучению и укрепление значимости педагогической роли. Также исследуется исторический контекст проектных подходов в образовании и их становление от античных времен до современности.

Ключевые слова: дизайн-образование; проектная деятельность; конкурсная деятельность**.**

PROJECT-COMPETITIVE ACTIVITY IN THE MODERN EDUCATION OF DESIGNERS OF RUSSIAN UNIVERSITIES

Volkova Y. O.
college teacher
National Design Institute, Moscow

Abstract: This article considers project and competition activity in the system of modern design education as a means of activating students and improving their professional competence. The author emphasizes that students' involvement in competition and project initiatives contributes to the development of their aptitudes, abilities and interests, which is key to their social and professional self-determination. The article focuses on the role of project-research activities as an educational technology that contributes to the formation of motivation and in-depth study of the program. The main functions of competition activities are mentioned: identifying talents, developing motivation for learning and strengthening the significance of the pedagogical role. The historical context of design approaches in education and their formation from ancient times to the present is also investigated.

Key words: design education; project activity; competitive activity.

В современной системе образования акцентирование внимания на развитие проектно-конкурсной деятельности, является востребованным направлением в образовательных учреждениях. Актуализация данной сферы образования определяет важность и значение в освоении образовательной программы студентами, что способствует развитию склонностей, способностей и интересов их социального и профессионального самоопределения [5].

Анализ образовательного процесса одних из основных учебных заведений в области дизайна и архитектуры, таких как РГХПУ им. С.Г. Строганова и АНО ВО «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА», показал, что имеет место неполная загруженность у студентов и наблюдается потеря интереса к занятиям, и, как следствие, прекращение посещения занятий. Этот факт дает толчок к созданию мотивации у студентов на углубленное изучение образовательной программы, путем вовлечения студентов в проектно-конкурсную деятельность по их специальностям, как сферу дополнительного и внеклассного образования.

Проектно-исследовательская деятельность – это образовательная технология, предполагающая решение учащимися исследовательской, творческой задачи под руководством специалиста, в ходе которого реализуется научный метод познания (вне зависимости от области исследования) [1].

Здесь основной целью и задачей образовательной политики, по нашему мнению, является повсеместное задействование интеллектуального потенциала обучающихся и их подготовка к интеграции в современный высокотехнологичный мир знаний и информации, в частности, в проектно-конкурсной деятельности, что определяет перспективы выпускников в сфере дизайна.

Мы предполагаем, что конкурсная деятельность — это одно из основополагающих направлений в сохранении и обновлении культурных ценностей [6]. При вовлеченности студентов в данную деятельность происходит передача ценностного и творческого опыта, который способствует культурному развитию, а также саморазвитию и самореализации будущего специалиста.

Изучив научные труды доцента кафедры технологий профессионального обучения ФГБОУ ВО «Ульяновский государственный университет им. И. Н. Ульянова» Э.Р. Гайнеева, мастера производственного обучения ГОУ СПО «Губернаторский техникум народных промыслов» Т.И. Ильиной и других педагогов, мы пришли к заключению, что конкурс, в первую очередь выполняет функцию определения компетентности студента, а во вторую очередь является объектом внимания ученых различных областей в различные эпохи, так как является неотъемлемой составляющей культуры в целом.

В свою очередь художественный конкурс позволяет студентам проявить свои способности, показать уникальность своих знаний, навыков и умений и проявить себя в процессе презентации собственного культурного опыта.

Конкурсная деятельность способствует:

– раскрытию духовных и интеллектуальных качеств обучающихся;

– выявлению талантливых студентов;

– развитию мотивации к познанию и углублению опыта художественной деятельности;

– укреплению значимости роли педагога в процессе воспитания;

– развитию мотивации к дальнейшей самореализации;

– повышению самооценки у учащихся;

Таким образом, считаем, что конкурсная деятельность является неотъемлемой частью образовательного процесса. Конкурсы необходимо проводить в период всего обучения, так как это опыт, который приносит пользу, может расцениваться как особый момент в жизни. Именно это тренирует в обучающихся волю и уверенность в своих силах. Студенты приобретают опыт в постановке цели и пытаются ее достичь путем применения своих знаний, что позволяет будущему специалисту самоопределиться и самореализоваться в сфере дизайна. При этом не стоит забывать о мотивации студентов, так как мотивация и проектно-конкурсная деятельность должны идти в ногу в образовательном процессе, так как мотивация выступает смыслом деятельности человека и способна удовлетворять его потребности.

Кроме этого, мы установили, что формирование мотивации является одной из важнейших задач современном дизайн-образовании. Мотивация определяет заинтересованность студентов в обучении и проектно-конкурсной деятельности, а также позволяет формировать личностные качества обучающихся, формировании их познавательных интересов и творческой активности.

Ж.Ж. Руссо отмечал, что исследовательская деятельность должна складываться на основе знаний, полученных непосредственно из практической деятельности [2]. Поэтому современный дизайн – это перспективная и развивающаяся область, которая требует от специалистов не только креативности и профессиональных навыков, но и способности адаптироваться к постоянно меняющимся запросам рынка и интегрироваться в производственные процессы. В этой связи акцентирование внимания на

проектно-конкурсную деятельность в системе дизайн-образования играет важную роль.

Процесс внедрения проектной деятельности в обучение уходит корнями в Древнюю Грецию, где еще Сократ ввел такое понятие как «маевтика». Более глубоко это было раскрыто в Римской школе высшего искусства, где проекты применялись для развития профессионализации знаний по архитектуре [4]. Также в Парижской архитектурной академии при поступлении необходимо было предоставить свой проект, что и сохранилось на сегодняшний день при отборе абитуриентов на творческие направления в СПО и ВУЗы.

Е. Паркхерст, автор направления Дальтон-план, получение результата видела в совокупности трех составляющих: свободы, самостоятельности и сотрудничества [3].

В советской педагогической школе в 60-е годы проектно-конкурсная деятельность появилась на основе кружковой работы, результатами деятельности которой являлись поделки, модели, выполненные как индивидуально, так и группой учеников, при освоении первичных навыков, под руководством учителя-наставника. Впоследствии различные виды проектно-конкурсной деятельности применялись как во внутривузовских конкурсах, так и на международном уровне.

Мы считаем, что в настоящее время проектно-конкурсная деятельность является неотъемлемой частью дизайн-образования, становясь эффективным инструментом обучения и развития профессиональных навыков. Проектно-конкурсная деятельность представляет собой систему взаимосвязанных процессов в рамках конкурсного формата. Составляющие элементы: формулирование проектной задачи, разработка концепции, проектирование, изготовление прототипа/макета, презентация проекта, оценка жюри, обратная связь.

Таким образом, проектная деятельность и конкурсная деятельность являются двумя взаимосвязанными компонентами проектно-конкурсной деятельности. Дизайн-образование выступает как среда, в которой реализуется проектно-конкурсная деятельность, способствуя профессиональному становлению дизайнера. Дизайн-образование создает условия для реализации проектной и конкурсной деятельности студентов. Проектная деятельность, включающая учебное, производственное и творческое проектирование, формирует у студентов необходимые навыки и компетенции. Конкурсная деятельность, представленная различными видами конкурсов, предоставляет студентам возможность продемонстрировать свои достижения, получить оценку

экспертов и обратную связь, а также развивает конкурентоспособность. Взаимосвязь проектной и конкурсной деятельности в рамках дизайн-образования формирует проектно-конкурсную деятельность как целостный феномен, способствующий профессиональному становлению дизайнера.

Основным выводом нашей статьи является утверждение, что проектно-конкурсная деятельность представляет собой сложный элемент образования, который требует постоянного развития и интеграции не только межвузовской, но и на производственном уровне, что позволит более четко формировать требования к проектам и выводить победителей конкурса на уровень государственного заказа, что в современной геополитической обстановке является остро актуальным моментом.

Библиографический список

1.Сайт образовательного учреждения «Казачинская СОШ», Интернет-ресурс: https://www.kazsosh.ru/ (дата обращения: 03.08.2020)

2.Руссо, Ж.-Ж. Педагогические сочинения: В 2-х т. / Под ред. Г. Н. Джибладзе; сост. А. Н. Джуринский. – М.: Педагогика, 1981. – 656 с. – (Пед. б-ка). В надзаг.: АПН СССР. – Издательство «Педагогика», 1981. – 656 с.

3.История педагогики и образования. От зарождения воспитания в первобытном обществе до конца XX века: Учеб. пособие / Под ред. А.И. Пискунова. – 2-е изд., рспр. И доп. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 512с.

4. Солопова, М. А. Майевтика // Новая философская энциклопедия / Ин-т философии РАН; Нац. обществ.-науч. фонд; Предс. научно-ред. совета В. С. Стёпин, заместители предс.: А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, уч. секр. А. П. Огурцов. 2-е изд., испр. и допол. . – М.: Мысль, 2010. – 744 с.

5. Антонова Д.А. Цифровая трансформация системы образования. Проектирование ресурсов для современной цифровой учебной среды как одно из ее основных направлений // Д.А. Антонова, Е.В. Оспенникова, Е.В. Спирин. Текст: непосредственный // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия: Информационные компьютерные технологии в образовании. 2018. № 14. С. 5–37.

6.Образование как целевой ресурс в развитии личности: теория, методология, опыт: монография / Н.П. Абаскалова [и др.]. Стерлитамак: Фобос, 2014. 359 с. Текст: непосредственный.

ИЗ ОПЫТА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ «ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН» В РАМКАХ ПРОЕКТА МИНИСТЕРСТВА ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ НА БАЗЕ МГПУ

Ганова Т.В., Игнатьева А.В., Новикова Л.В., Пучкова Н.Н.
ГАОУ ВО Московский городской педагогический университет, г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается опыт реализации программы профессиональной переподготовки студентов в области цифрового дизайна. Представлен краткий экскурс по реализации учебной программы в рамках федерального проекта цифровые кафедры.

Ключевые слова: программа «Приоритет 2023», министерство цифрового развития, современные университеты, цифровая кафедра, цифровой дизайн, графический дизайн, онлайн пространство.

FROM THE EXPERIENCE OF THE PROGRAM IMPLEMENTATION PROFESSIONAL TRAINING "DIGITAL DESIGN" WITHIN THE FRAMEWORK OF THE PROJECT OF THE MINISTRY OF DIGITAL DEVELOPMENT ON THE BASIS OF THE MOSCOW STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY

Ganova T.V., Ignatieva A.V., Novikov L.V., Puchkova N.N.
Moscow City Pedagogical University, Moscow

Abstract: The article examines the experience of implementing a professional retraining program for students in the field of digital design. A brief overview of the implementation of the curriculum within the framework of the federal project digital departments is presented.

Keywords: Priority 2023 program, Ministry of Digital Development, modern universities, digital department, digital design, graphic design, online space.

Развитие цифровизации общества потребовало формирования специалистов новой ступени. На уровне государственной доктрины образования были привнесены новые форматы взаимодействия и развития университетов.

Разработана и апробирована новая программа государственного развития: «Приоритет 2030» — это масштабная государственная программа поддержки российских университетов, запущенная в 2021 году. Цель программы — сформировать к 2030 году более 100 прогрессивных современных университетов — центров научно-технологического и социально-экономического развития страны. В основные задачи программы внесены:

Повышение конкурентоспособности российских университетов на глобальном уровне: программа стимулирует университеты к активному участию в международных рейтингах и развитию международного сотрудничества.
Создание новых научных знаний и технологий: финансирование исследований и разработок, поддержка инновационных проектов.
Подготовка высококвалифицированных кадров: развитие образовательных программ, отвечающих современным требованиям рынка труда.
Развитие регионов: университеты - участники программы становятся драйверами развития своих регионов, создавая новые рабочие места и привлекая инвестиции.
Укрепление национальной безопасности: развитие технологий и подготовка специалистов в областях, критически важных для национальной безопасности.

Программа «Приоритет 2030» поддерживает развитие университетов по различным направлениям, включая:

- цифровизация: создание цифровых образовательных ресурсов, развитие цифровых технологий;
- медицина и здравоохранение: разработка новых лекарств и методов лечения, подготовка медицинских кадров;
- экология и природопользование: разработка технологий для охраны окружающей среды;
- энергетика: развитие новых источников энергии;
- новые материалы и технологии: создание новых материалов с уникальными свойствами.

Ожидается, что программа «Приоритет 2030» приведет к существенному повышению качества образования и науки в России, усилению роли университетов в социально-экономическом развитии страны и укреплению позиций российских университетов в мировых рейтингах. Уже сейчас можно наблюдать положительные изменения в университетах-участниках, такие как создание новых лабораторий, разработка инновационных образовательных программ и привлечение ведущих ученых.

«Цифровые кафедры» — проект в рамках национальной программы «Цифровая экономика РФ», направленный на развитие IT-кадров. Он позволяет студентам университетов участвующих в программе «Приоритет 2030» получить дополнительную IT-квалификацию через профессиональную

переподготовку, совмещаемую с основной учёбой. Успешность проекта измеряется числом студентов, прошедших такую переподготовку.

В рамках программы «Приоритет 2030» Институт культуры и искусств, Институт непрерывного образования совместно с Институтом цифрового образования МГПУ реализует проект Министерства цифрового развития «Цифровая кафедра». Одним из ключевых элементов проекта является программа профессиональной переподготовки «Цифровой дизайн», предназначенная для студентов бакалавриата (со второго курса) и магистратуры (первого и второго курсов) университета очной и очно-заочной форм обучения.

Запущенная в сентябре 2022 года, программа направлена на формирование компетенций в области цифрового дизайна и программирования. Актуальность программы обусловлена смещением фокуса графического дизайна в онлайн-пространство. Программа предоставляет студентам различных специальностей (юриспруденция, экономика, история, лингвистика и др.) востребованные навыки: дизайн-мышление, основы композиции, психология цвета, типографика, работа с графическими редакторами, создание айдентики и брендинга. Студенты разрабатывают дизайн лендингов, адаптируют их под мобильные устройства, изучают основы маркетинга и самопродвижения. В программу включены лекции представителей индустрии, например, креативного директора Яндекса, дизайнеры ООО «АВСдизайн».

Цифровой дизайн, представляющий собой визуальное оформление веб-ресурсов (сайтов, приложений, интерфейсов), адаптирует принципы классического дизайна к цифровой среде. Взаимодействие пользователя с цифровым дизайном осуществляется через электронные устройства, что делает его формой визуальной коммуникации.

Программа, разработанная с учетом профессионального стандарта «Специалист по техническим процессам художественной деятельности» (раздел графического дизайна) и с привлечением IT-специалистов, включает курс программирования, что является одним из требований «Цифровой кафедры».

Программа объединяет знания из области дизайна, информационных технологий и маркетинга. Это требует от преподавателя широкого кругозора и умения интегрировать знания из разных дисциплин. Мы пошли по более гибкому пути и для реализации программы пригласили специалистов из всех необходимых отраслей. Такой подход позволил нам более компетентно донести информацию для слушателей и лучше изучить подход к образовательному процессу специалистов различных профессий. Наша программа ориентирована на современные тренды в цифровом дизайне и учитывает потребности рынка

труда. Преподаватель, участвующий в реализации программы, должен постоянно обновлять свои знания и следить за новинками в индустрии. Акцент делается на практических навыках работы с графическими редакторами, создания веб-ресурсов, разработки айдентики и брендинга. Преподавание должно строиться на выполнении практических заданий и проектов. Внедрение цифрового дизайна в художественное образование культивирует самостоятельность и самокритичность студентов. Цифровые технологии трансформировали университетское образование, способствуя развитию универсальных, междисциплинарных навыков.

Программа рассчитана на студентов разных специальностей с разным уровнем подготовки, в том числе и художественной. Преподавателю необходимо адаптировать методику преподавания к особенностям каждой группы. Использование современных технологий предполагает применение современных программных продуктов и онлайн-платформ для обучения.

В целом, преподавание по программе «Цифровой дизайн» требует от преподавателя не только глубоких знаний и практических навыков, но и умения создавать вдохновляющую и динамичную образовательную среду, которая способствует развитию творческого потенциала студентов и готовит их к успешной карьере в сфере цифрового дизайна.

Переход от традиционного искусства к цифровому дизайну может стать естественным и плодотворным этапом в развитии не только художника, открывающим новые горизонты творчества. Готовность к освоению новых инструментов и техник, жажда экспериментов и постоянное совершенствование навыков – вот ключи к успеху в этой области. Базовые художественные навыки, такие как владение рисунком, понимание цвета и развитое чувство композиции, которые уже есть у художника, послужат прочным фундаментом для освоения цифровой среды. Знакомые принципы построения изображения, работы со светом и тенью, переносятся в новую плоскость, обогащаясь возможностями цифровых технологий. Работа со слоями, фильтрами, векторной графикой — все эти инструменты открывают перед художником бескрайнее поле для творческих экспериментов, позволяя реализовать самые смелые художественные замыслы и найти свой уникальный стиль в цифровом искусстве.

Программа «Цифровой дизайн» получила положительные отзывы от студентов и представителей отрасли, подтверждая свою актуальность и востребованность. Участники отмечают приобретение практических навыков, применимых как в дизайне, так и в смежных областях, например, в переводе или развитии собственного бизнеса. Высоко оценивается блок по работе с Figma

и основам программирования. Успешная реализация программы и ее положительное влияние на профессиональное развитие студентов обосновывают необходимость дальнейшего развития «Цифрового дизайна» в рамках программы «Приоритет – 2030».

Библиографический список

1.Профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. № 40н).

2.Буровкина, Л.А. Роль визуальной культуры в процессе подготовки студентов-дизайнеров / Л.А. Буровкина, С.Е. Игнатьев, А.Е. Ковин // Искусство и образование. 2024. № 3 (149). С. 184-194.

3.Новикова, Л. В. Анализ опыта реализации программы "Цифровой дизайн" в рамках цифровой кафедры Московского городского педагогического университета / Л. В. Новикова, А. В. Игнатьева // Искусство и педагогика в современном мире (к 65-летию художественно-графического факультета) : Материалы международной научно-практической конференции, Витебск, 01–02 ноября 2024 года. – Витебск: Витебский государственный университет им. П.М. Машерова, 2024. – С. 195-196. – EDN DJMPTQ.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ КУЛЬТУРНЫЙ КОД В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ НА ПРИМЕРЕ ВХУТЕМАСА

Герасимова С.Б., доцент «Техническая эстетика и дизайн», доцент АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: рассматривается роль культурного кода в дизайн-образовании на примере Высшего Художественно-Технического Института (ВХУТЕМАССа). В условиях многообразия культур и глобализации важно сохранить и интегрировать культурные в образовательные программы. ВХУТЕМАСС – один из ведущих образовательных институтов в России, представляет интерес, так как в начале XX века он взаимодействовал с разными культурными течениями, сохраняя традиции, которые формируют образовательную среду. Анализируются ключевые аспекты интеграции культурных элементов в образовательные программы, выявляются теоретические и практические знания, проводимы в ВХУТЕМАСе. Анализ направлен на выявления взаимосвязи между теоретическими знаниями и практическим применением, что способствует созданию форм и смыслов в дизайне, направленных гармонично соединять традиции с современностью. Обсуждение национального культурного кода в контексте дизайн-образования на примере ВХУТЕМАСа поможет актуализировать и привычные подходы в обучении и представление о важности идентичности в креативных индустриях.

Ключевые слова: методика, дизайн-образование, влияние, роль ВХУТЕМАСа, обучение, работа на производстве, практический опыт, культурный код, национальный, интеграция, прикладное искусство, учебный процесс, дизайн.

NATIONAL CULTURAL CODE IN DESIGN EDUCATION ON THE EXAMPLE OF VHUTEMAS

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

Annotanion: the role of the cultural code in design education is considered using the example of the Higher Art and Technical Institute (VKHUTEMASSA). In the context of cultural diversity and globalization, it is important to preserve and integrate cultural into educational programs. VKHUTEMASS is one of the leading educational institutions in Russia, and it is of interest because at the beginning of the 20th century it interacted with various cultural movements, preserving the traditions that form the educational environment. The key aspects of the integration of cultural elements into educational programs are analyzed, and theoretical and practical knowledge conducted at VKhUTEMAS is revealed. The analysis is aimed at identifying the relationship between theoretical knowledge and practical application, which contributes to the creation of forms and meanings in design aimed at harmoniously combining tradition with modernity. The discussion of the national

cultural code in the context of design education using the example of VKhUTEMAS will help to update the usual approaches in creative industries.

Key words: methodology, design education, influence, role of the workshop, training, work in production, practical experience, cultural code, national, integration, applied art, educational process, design

В 1920 году наша страна нуждалась в профессиональных художественных кадрах для работы в промышленности. Осенью 1920 года ГСХМI[1] и II объединились в одно учебное заведение, где были открыты Высшее художественно-технические мастерские – ВХУТЕМАС в Москве [1].

Основной идеей ВХУТЕМАСа было сочетание художественного и технического образования, и она осталась неизменной. Одним из основных характеристик образовательных программ являлся акцент на интерцисциплинароность, что позволяет студентам осваивать все аспекты дизайнерской деятельности от прикладного искусства до современных технологий. Образовательные практики включали элементы, связанные с русским культурным наследием, что подтверждается разработкой учебных планов, отражающих тему национального культурного кода.

Согласно анализу образовательных программ, значительное внимание уделяется так называемой «культурной практике», где студенты изучают не только теоретические аспекты дизайна, но и углубленно знакомятся с культурной идентичностью России, её традициями и историей. Программы, такие как "Архитектурная среда" и "Дизайн среды", включают в себя курсы по исследованию народного искусства, традиций и ремесел, что позволяет студентам погружаться в национальную культуру и использовать эти знания в своих проектах. Кроме того, ряд практических заданий связаны с созданием проектов, вдохновленных русскими народными сказками, фольклором и этническими мотивами [2].

Сотрудничество ВХУМЕМАССа с местными художниками и мастерами заложило основы формирования взаимодействия учебного процесса и реальной практикой. Студенты участвовали в мастер-классах, выставках, что способствовало пониманию и применению культурного кода в их работах.

Студенты также оформляли городские праздники. Одним из объектов оформления была Всероссийская сельскохозяйственная и кустарно-

[1] ГСХМI, II – Государственный свободный художественные мастерские на основе Строгановского центрального художественно-промышленного училища, вторые располагались по адресу Мясницкая 21 и далее
Вторые Государственные свободные художественные мастерские – ул.Рождественка 11.

промышленная выставка в 1923 году на Воробьевых горах. На этой выставке студенты осуществляли роспись, создавали скульптуры, оформляли павильоны (рис.1).

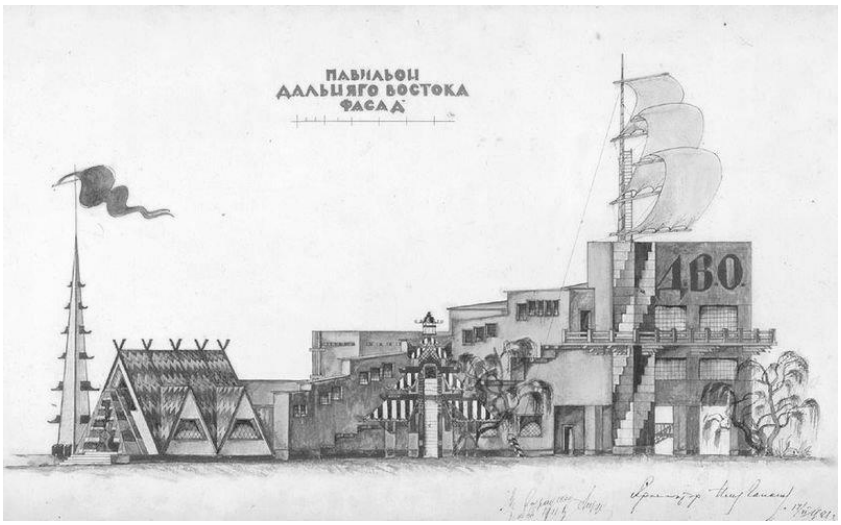


Рис.1 Павильон Дальнего Востока

Совместные проекты дают возможность найти оригинальные современные решения, сохраняя одновременно уважение к культурной среде.

В созданной ВХУТЕМАССом уникальной образовательной среде, национальный код играл центральную роль, что позволяло формировать навыки у студентов в их дальнейшей карьере как дизайнера и способствовало сохранению культурного наследия, что в современном мире является особенно актуальным.

Можно перечислить ряд методов, которые обеспечивают образовательный процесс под влиянием национального культурного кода.

Для достижения результатов применялись методы и подходы, в которых можно выделить качественный анализ, анкетирование студентов и преподавателей, сравнение с международными практиками.

Первым методом являлось исследование учебных программ, планов, методических рекомендаций, позволило выявить элементы национального культурного кода должны присутствовать в учебном процессе и как они интегрированы в различные дисциплины. Анализ основывался на изучении тем, связанных с русской культурой, традициями и ремеслами. Таким образом возникало понимание, каким образом возможно формирование дизайнерских навыков у студентов.

Второй метод заключался в анонимном анкетировании студентов и преподавателей ВХУТЕМАСа. Вопросы охватывали темы, такие как: участие в тематических мероприятиях, знание культурных традиций и применении элементов в проектах. Анкеты позволили собрать информацию, насколько осознанно восприятие влияния культуры на свое обучение и творческую деятельность.

Результаты анкетирования показали, что около 70% студентов осознано берут элементы культурного наследия в качестве источника в создании своих проектов

Особенно важно, что дополнительно был проведен сравнительный анализ с международными практиками в области дизайн-образования, так как ВХУТЕМАСС стремился не только сохранять русские традиции, но и учитывать мировые тенденции в обучении. Были исследованы программы зарубежных вузов и на основании полученных данных, можно было понять какие элементы адаптировать для дальнейшего совершенствования образовательных процессов в ВХУТЕМАСе.

В процессе исследования были собраны и проанализированы работы студентов ВХУТЕМАСа, демонстрирующие яркие примеры интеграции культурных кодов. Одним из ярких примеров влияния культуры на дизайн стали проекты, посвященные русскому народному декоративно-прикладному искусству, обучаясь в рамках курсов по графическому и промышленному дизайну. В своих работах студенты активно использовали мотивы из традиционной росписи: гжель, дынька, хохлома. Умело комбинируя элементы, заимствованные из народного искусства, с современными технологиями, создавали уникальные продукты: сувениры, аксессуары, тем самым продемонстрировав, как традиции могут быть переосмылены и адаптированы для актуального контекста [3].

В одной из работ на тему «Русский фольклор в современном дизайне» студентка представила коллекцию текстильных изделий, где каждая вещь имела свое название и была связано с определенной сказкой [4].

Ярким примером является проект под названием «Модернизация русских народных игрушек», в котором студенты, работая с традиционными формами, создавали новые игрушки, использовали современные материалы и технологии.

Примеры интеграций культурных элементов в дизайн-образование ВХУТЕМАСа показывают, что не только образовательные программы, но практические проекты студентов становятся основой для осознания культурных традиций и необходимости их актуализации в современном дизайне.

Студенты изучали декорирование и формы, характерные для традиционных русских игрушек, такие как матрешки и златоустовские изделия, что дало им возможность проявить оригинальность и инновационное мышление в своих работах. В конечном итоге, такие проекты не только создавали новые объекты, но и служили связующим звеном между поколениями и культурными традициями [5].

Курс "Культурные нарративы в дизайне", на котором акцентируется внимание на значении фольклора, мифологии и устного народного творчества в современном дизайне. На занятиях студенты анализировали различные культурные нарративы и, вдохновившись ими, разрабатывали свои проекты. Примеры успешных работ включают графический дизайн, иллюстрации и упаковку, которые активно использовали символику и образы из русских народных сказок. Например, в одной из работ была создана серия развивающих книжек для детей, где персонажи, основанные на русских сказках, обучают детей морали и важным жизненным урокам. Такой подход показывает, как культурные элементы могут быть интегрированы в продукт, обеспечивая обучающую функцию, а также сохранять и передавать культурные традиции [6].

В рамках курсов ВХУТЕМАСа проводились мастер-классы с участием этнографов и историков, которые помогали студентам глубже понять контекст и значение культурных мотивов, создавались открытые пространства для дискуссий и совместной работы. Введение культурных элементов в образовательный процесс способствует высокой вовлеченности студентов и развитию их критического мышления.

Таким образом, интеграция культурных элементов в дизайн-образование ВХУТЕМАСА являлась результатом целенаправленной работы преподавателей и студентов, направленной на создание уникальных дизайнерских решений, и которые обогащают культурное пространство страны, формируют новые подходы к восприятию дизайна как искусственного и культурного явления.

Результаты показали, что дизайн студентов не просто отражает индивидуальные креативные идеи, но и служит выражением общего культурного контекста, что делает их работы аутентичными и значимыми.

Изучение взаимосвязи между культурой и дизайном на примере проектов студентов ВХУТЕМАСА подтверждает, что элементы национальной культуры не только влияют на стиль и эстетику, но и формируют мировоззрение и творческую идентичность молодых дизайнеров. В будущем можно ожидать, что сдерживающие факторы для интеграции культурного наследия будут преодолеваться, а работы студентов будут все больше отражать богатое

культурное разнообразие России, что сделает их вклады в современное искусство более значимыми.

Сочетание качественного анализа, анкетирования и сравнительного анализа с международными практиками дало возможность получить многогранное представление о влиянии национального культурного кода на дизайн-образование. Эти методы обеспечили комплексный подход к исследованию и позволили глубже понять ту роль, которую культура играет в формировании дизайнерской идентичности и профессиональных навыков студентов [6]. В результате полученные данные станут основой для дальнейших рекомендаций по улучшению образовательных программ, основанных на принципах культурной интеграции и сохранения наследия [6].

Можно сделать наиболее значимый вывод, что национальный культурный код не только неизменно присутствует в образовательных программах ВХУТЕМАССА, но и формирует основу для творческого самовыражения студентов. Исследование показало, что более 70% студентов активно интегрируют элементы русской культуры в свои дизайнерские проекты, тем самым укрепляя свои культурные корни и идентичность. При этом практическое применение этих элементов способствует не только сохранению культурного наследия, но и его актуализации в современных условиях [7].

Следующий вывод касается эффективности методов дизайна, используемых в образовательном процессе. Анализ показал, что студенты лучше осваивают сложные концептуальные и технические аспекты дизайна, если основа обучения строится на культурных нарративах, фольклоре и народных традициях. Примеры успешных проектов, таких как разработки современных игрушек на основе традиционной росписи или создания дизайнерских изделий, основанных на русских сказках, подтверждают эту мысль. Таким образом, интеграция культурных элементов не только способствует развитию креативности, но и формированию более глубокого понимания профессии дизайнера как культурного посредника [6].

Третий вывод представляет собой осознание важности и необходимости междисциплинарного подхода в обучении, который был выявлен в ходе работы над проектами и проведенных мастер-классах. Сотрудничество с историками, этнографами и культурологами обогатило учебный процесс, позволив студентам по-новому взглянуть на культурное наследие и выработать собственные подходы к его интерпретации и представлению через призму дизайна. Это подчеркивает необходимость комплексного подхода к образованию, который включает в себя не только традиционные дисциплины, но и изучение культурных контекстов.

В результате значимость национального культурного кода в дизайн-образовании ВХУТЕМАСА в очередной раз подчеркивает важность сохранения культурного наследия в современном образовательном процессе. Очевидно, что введение элементов культуры в дизайн-образование не только обогащает студентов и формирует их дизайнерскую идентичность, но также способствует развитию уникального подхода к дизайну в рамках русской культурной традиции. Это создает предпосылки для формирования нового поколения дизайнеров, осознающих свои корни и использующих их ценности в своей профессиональной деятельности.

Библиографический список

1. (По материалам статьи Н. Адаскиной ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН //Энциклопедия русского авангарда изобразительное искусство архитектура, том III история. Теория, Кн. 1. — С.102-111)

2. Анна Владимировна Костина. Цивилизационная идентичность России: вызовы и ответы. DOI 10.17805/zpu.2016.2.12 // Znanie Ponimanie Umenie. 27.06.2016 URL: http://journals.mosgu.ru/zpu/article/view/261 (дата обращения: 28.03.2025).

3. Юлия И. Алиевская, Наталия Аширбаева, Наталия А. Мещерякова. Коммуникативная компетенция как объект образовательного исследования. DOI 10.15507/1991-9468.084.020.201603.352-363 // Integration of Education. 03.08.2016 URL: http://edumag.mrsu.ru/index.php/en/articles-en/61-16-3/466-10-15507-1991-9468-084-020-201603-05 (дата обращения: 28.03.2025).

4. Роман Сергеевич Наговицын, Елена Геннадиевна Замолоцких, Елена Александровна Рассолова, Мариана Гершановна Фарниева, Светлана А. Оборотова. Использование инновационного синектического метода в образовательном процессе высших учебных заведений. DOI 10.15293/2226-3365.1803.01 // Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin. 28.06.2018 URL: http://en.vestnik.nspu.ru/article/2999 (дата обращения: 28.03.2025)

5. Л. В. Мрочко, Татьяна Геннадьевна Яковчук. Культурные практики обучающихся как технология образования. DOI 10.17805/zpu.2020.2.17 // Znanie Ponimanie Umenie. 01.07.2020 URL: http://journals.mosgu.ru/zpu/article/view/1177 (дата обращения: 28.03.2025).

6. Марина Новикова, Филипп Новиков. Аксиологический потенциал культурных кодов цветообозначений в русских, английских, французских медиадитекстах. DOI 10.17150/2308-6203.2017.6(1).91-104 // Theoretical and Practical Issues of Journalism. 01.01.2017 URL: http://jq.bgu.ru/reader/article.aspx?id=21283 (дата обращения: 28.03.2025).

7. Иэн Майлз. Инновации в услугах в двадцать первом веке. DOI 10.17323/1995-459x.2011.2.4.15 // Foresight-Russia. 30.06.2011 URL: http://foresight-journal.hse.ru/2011-5-2/33089955.html (дата обращения: 28.03.2025).

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНОГО ПЛАНА И ПРОГРАММ ОБУЧЕНИЯ СПЕЦИАЛИСТОВ НА ОСНОВЕ ОПЫТА ВХУТЕМАСА

Герасимова С.Б., доцент «Техническая эстетика и дизайн», доцент АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: в статье акцентируется внимание на специфике курса, предусмотренного программами ВХУТЕМАСа, а также на практических методах, применяемых в процессе обучения. На фоне стремительного развития дизайна как профессии на мировом уровне, ВХУМЕМАС становится важной базой для подготовки будущих специалистов. В частности, акцентируется внимание на проектах и практических занятиях, которые являются неотъемлемой частью учебного плана, обеспечивая связь теории с практикой. В самой логике дизайн - образования закладываются идеи о том, что процесс обучения не может быть статичным: он требует постоянного обновления и адаптации в ответ на развитие отрасли и изменения в культурном контексте. Этот подход создает динамичную образовательную среду, в которой студенты могут не только овладеть актуальными знаниями, но и научиться применять их в реальных проектах. Важную роль в этом процессе играют преподаватели, основоположники профильных программ, чьи фамилии и достижения будут рассмотрены в последующих разделах исследования.

Ключевые слова: пропедевтика, факультеты, производство, дизайн-образование, новарство, учебный план, мастерские, методы, методология.

PECULIARITIES OF FORMATION OF CURRICULUM AND TRAINING PROGRAMS FOR SPECIALISTS BASED ON THE EXPERIENCE OF VKHUTEMAS

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

Annotation: The article focuses on the specifics of the course provided by the VKHUTEMASA programs, as well as on practical methods used in the learning process. Against the background of the rapid development of design as a profession on a global level, VHUMEMAS is becoming an important base for training future specialists. In particular, the focus is on projects and practical exercises, which are an integral part of the curriculum, linking theory with practice. The very logic of design education is based on the idea that the learning process cannot be static: it requires constant updating and adaptation in response to the development of the industry and changes in the cultural context. This approach creates a dynamic educational environment in which students can not only master relevant knowledge, but also learn how to apply it in real projects. An important role in this process is played by teachers, the founders of specialized programs, whose names and achievements will be discussed later.

Key words: propaedeutics, faculties, production, design education, innovation, curriculum, workshops, methods, methodology.

Основным отличием ВХУТЕМАСа от ранее существующих учебных заведений является то, что здесь функционировала осознанная направленность на подготовку. В нём было восемь факультетов: архитектурный, скульптурный, живописный, текстильный, полиграфический, керамический, деревообделочный и металлообрабатывающий. Факультеты стремились максимально обеспечить студентов практикой.

Во ВХУТЕМАСе большое значение придавалось связи с производствами — факультеты старались обеспечить студентов практикой. Например, на керамическом факультете была договоренность с Дулевским фарфоровым заводом, на текстильном — с Трехгорной мануфактурой, Первой ситценабивной фабрикой. Студенты учились и работали, педагоги работали со студентами без отрыва от производства. На текстильном факультете преподавали Людмила Маяковская, работающая на Трехгорной мануфактуре, Варвара Степанова была дизайнером на Первой ситценабивной фабрике [1].

На архитектурном факультете не было повторяющейся из года в год учебной программы. Преподаватели не редко давали студентам задания, связанные с актуальными архитектурными конкурсами, и иногда привлекали их к реальному строительству. Например, Хавско-Шаболовский жилой комплекс, где сейчас находится Центр авангарда, спроектировал студент Николай Травин.

Один из самых известных нереализованных студенческих проектов — Красный стадион, огромный спортивный центр на Воробьевых горах со стадионом на несколько тысяч человек. Строительство было начато, студенты принимали в нем активное участие, но во время работ начались оползни и проект закрыли.

Здание Московского планетария построили выпускники ВХУТЕМАСа — архитекторы Михаил Барщ и Михаил Синявский. После окончания института они остались работать в качестве ассистентов. Когда был объявлен конкурс на проект планетария, архитекторов не привлекло внимание к этому объекту, а Барщ и Синявский представили свой вариант и выиграли конкурс.

Студенты ВХУТЕМАСа часто выполняли госзаказы. Например, для III Всемирного конгресса Коминтерна, проходившего в Москве в 1921 году, на керамическом факультете делали сувениры, полиграфический факультет выпускал печатную продукцию. Студенты принимали участие также в оформлении городских праздников. Всероссийскую сельскохозяйственную и кустарно-промышленную выставку 1923 года на Воробьевых горах расписывали

учащиеся живописного факультета, скульптуры создавали студенты скульптурного факультета, а сооружения и павильоны оформляли ученики архитектурного факультета.

Одним из основных методологических нововведений ВХУТЕМАСа был пропедевтический, вводный курс. Независимо какую специальность выбирает студент, первые два года студенты должны были отучиться на основном отделении, сформированном из подготовительных курсов разных факультетов. Здесь изучали одинаковые для всех специальностей

основы — цвет, графику, объем и пространство [2].

Пропедевтические дисциплины, созданные Н. Ладовским, А. Родченко, Л. Поповой, А. Весниным, А. Лавинским и Б. Королевым, стали настоящим открытием в творческой методологии ВХУТЕМАСа. Они несли в себе влияние аналитической стадии развития изобразительного искусства – кубизма, кубофутуризма, супрематизма, но не это определяло их роль в процессе обучения студентов. Важно было то, что впервые удалось создать комплекс органически дополняющих друг друга пропедевтических художественных курсов, которые одинаково успешно могли быть использованы при первоначальной подготовке студентов различных факультетов. В этом заключается огромное методическое значение первых пропедевтических дисциплин, сформировавшихся в единую систему к 1922/1923 учебному году.

Пропедевтические курсы ВХУТЕМАСа создавались преподавателями, которые состояли в ИНХУКе (Институт художественной культуры), где в этот момент разрабатывался «объективный метод» анализа художественных произведений. Основное отделение занимет особое место в структуре методов преподавания во ВХУТЕМАСе-ВХУТЕИНе. Именно эти дисциплины помогли превратить объединенные в одном вузе автономные факультеты в единое учебное заведение. Пропедевтический курс состоял из научно-технических, художественных и гуманитарно-общественных дисциплин, которые формировали базу общего образования студентов. Благодаря такому вводному отделению учащиеся ВХУТЕМАСа становились универсальными специалистами. Со временем полный курс основного отделения менялся, так как уменьшалась продолжительность обучения, но основная база вводных дисциплин существовала во ВХУТЕМАСе до самого закрытия.

Комплекс пропедевтических дисциплин стал важнейшим достижением советской художественной педагогики. Авторы новаторских методик нашли и сформулировали те общие художественные закономерности, приемы и средства, которые необходимы художникам различной специализации.

Для этого потребовалось абстрагироваться от конкретной будущей специализации художника, снять с приемов и средств выразительности налет традиционалистской стилистики. Чтобы сделать это, пришлось обратиться к самым простым и всеобщим композиционным закономерностям, средствам и приемам выразительности, которые можно вынести за скобки конкретной художественной профессии и конкретного стиля и это было сделано создателями пропедевтических дисциплин с поразительной научно-фундаментальной глубиной и художественным блеском.

Основное отделение создавалось усилиями коллектива художников-живописцев, скульпторов и архитекторов. Руководителями мастерских на основном отделении живописного факультета в 1920–1923 были Баранов-Россине, А.Веснин, Древин, Клюн, Осмёркин, Попова, Родченко, Удальцова, Г.В.Фёдоров и Экстер, которые написали программы отдельных мастерских. Каждая мастерская решала специфическую формальную проблему. Баранов-Россине вёл «Дисциплину одновременных форм и цвета», Клюн – «Плоскостное, цветовое и пространственное решение», Родченко – «Графическую конструкцию на плоскости», Попова и Веснин – дисциплину «Цвет».

В разный период на Основном отделении и на других факультетах на живописно-цветовом концентре преподавали живопись и цветовую дисциплину Баранов-Россине, Веснин, Древин, А.И.Иванов, Истомин, Г.Г.Клуцис, Клюн, Осмёркин, Попова, Тоот, Удальцова, Фёдоров, Храковский, Экстер; на графическом – рисунок и графическую дисциплину вели Л.А.Бруни, С.В.Герасимов, Киселёв, П.И.Львов, П.В.Митурич, П.Я.Павлинов, М.С.Родионов, Родченко, Фаворский, Д.А.Щербиновский; на объёмно-пространственном дисциплину «объём» – Р.Р.Иодко, Королёв, Лавинский, В.И.Мухина, Н.И.Нисс-Гольдман, Чайков, Н.П.Ясиновский, а «пространство» – Балихин, С.В.Глаголев, Докучаев, М.П.Коржев, Кринский, Ладовский, И.В.Ламцов, С.А.Мочалов, В.А.Петров, А.М.Рухлядев, Ю.К.Спасский, М.А.Туркус и другие.

На основном отделении скульптурного факультета в 1921–1922 учебном году работали С.Ф.Булаковский, Королёв, Лавинский и Равдель, которые представили свои программы. Их усилиями была разработана дисциплина «Объём», основанная на принципе анализа отвлечённых форм – на опыте кубизма в живописи и скульптуре. Ладовский в рамках Объединённых мастерских архитектурного факультета (Обмас) на основе психоаналитического метода разработал свой вариант пропедевтики – дисциплину «Пространство»,

которое рассматривал как материал искусства и средство художественной выразительности [3].

К концу 1921 – началу 1922 основное отделение живописного факультета практически выделилось в самостоятельную организационную единицу и перестало подчиняться живописному факультету. К педагогам отделения (Веснин, Киселёв, Попова, Родченко) примкнули их представители архитектурного и скульптурного факультетов (Докучаев, Ладовский, Лавинский).

В марте 1922 была выдвинута программа преподавания четырёх дисциплин – пространственной, объёмной, графической и цветовой – в противовес традиционному обучению живописи, рисунку и скульптуре. Обучение было организовано по принципу освоения пространства различными видами искусства: каждую «дисциплину» – графическая конструкция, объёмная конструкция, пространственная конструкция – преподавали как вариации: на плоскости, в объёме и в реальном пространстве.

В дальнейшем были сформированы три концепта: живописно-цветовой, объёмно-пространственный и графический, впоследствии преобразованные в плоскостно-цветовой, объёмный и пространственный.

Летом 1922 была утверждена программа, рассчитанная на учащихся всех факультетов ВХУТЕМАСа. Минимальная программа каждого цикла стала обязательной для всех студентов на первом году обучения, на втором году обучения преподавали максимальную программу, приспособленную к задачам специальных факультетов.

С 1923 формально-аналитическая пропедевтика – «дисциплины ВХУТЕМАСа», – разработанная сначала порознь как пропедевтика архитектуры и пропедевтика беспредметной живописи, позже получившая вектор пропедевтики производственного искусства, была расширена в области живописи и скульптуры до преподавания основ изобразительного искусства в его реалистических формах.

С 1926–1927 учебного года курс Основного отделения сокращается до одного года, а в 1929 (за полгода до расформирования Вхутеина)– до полугода. После закрытия отделения во втором полугодии 1929 его предметы были переданы на специальные факультеты.

Подход к обучению во ВХУТЕМАСе отличается акцентом на ингерацию теории и практики, коллоборации между дисциплинами, что создает условия для эффективного усвоения материала, формирует уникальную образовательную среду и способствует развитию креативного мышления студентов. Благодаря

такому подходу, студенты становятся вовлеченными в образовательный процесс и стремятся к саморазвитию.

Важным становится работа в группах, то есть развитие навыков командной работы, что улучшает коммуникацию и межличностные отношения среди студентов. Процесс становится не только академическим, но и социальным.

Методы, которые основаны на проектном обучении, позволят студентам адаптироваться к изменениям в области дизайна, в современных условиях постоянного обновления и инноваций. Это формирует у студентов профессиональные навыки и способность к критическую анализу, способствующим успешной карьере.

Следующим можно отметить и различные стили обучения, дающие возможность адаптировать образовательный процесс под индивидуальные потребности студентов. Это создание инклюзивной образовательной среды, где студенты могут реализовать свои сильные стороны и преодолевать свои слабости. Здесь могут быть использованы разные методы и подходы: традиционные лекции, интерактивные семинары, мастер-класс.

Можно сделать вывод, что внедрение принципов дизайн-образования обогащает учебную программу и создает оптимальные условия для подготовки специалистов в области дизайна.

В условиях современной практической деятельности, важным является ориентирование на активное участие студентов в образовательном процессе, что достигается с помощью проектного подхода, получая практический опыт и формируя уверенность в своих силах, повышая мотивацию к обучению и развитию.

Методу коллаборативного обучения, который активно внедрялся во ВХУТЕМАСе, удалось создать атмосферу взаимопомощи студентов и обмену идеями, способствующему развитию коммуникативных навыков и умений работать в команде. Метод является неотъемлемой частью успешной профессиональной деятельности в дизайне. Важность коллективного подхода позволяется студентам более эффективно соответствовать требованиям современного рынка труда.

Использование информационно-коммуникационных технологий в учебном процессе является еще одним важным методом, который выводит образовательный процесс на современный уровень. Интеграция новых технологий в обучение студентов, которые получают доступ к актуальным информационным ресурсам и инструментам, является необходимым для работы в динамичной среде. Такой подход позволяет преподавателями обновлять

содержательную часть программ в соответствии с современными тенденциями и достижениями в области дизайна.

Таким образом, педагогические методы и принципы становятся основополагающими в подготовке профессионалов, которые смогут успешно адаптироваться к изменениям в отрасли и вносить значимый вклад в развитие дизайна [4].

Библиографический список

1.(По материалам статьи Н. Адаскиной ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН //Энциклопедия русского авангарда изобразительное искусство архитектура, том III история. Теория, Кн. 1. — С.102-111)

2.Википедия. Электронный ресурс, режим доступа https://ru.wikipedia.org/ (дата обращения:20.03.04.2025).

3. Академия Строганова. Электронный ресурс, режим доступа: https://академия-строганова.рф/549(дата обращения: 25.03.2024)

4. Ситникова А.А.. Коренное образование: актуальное состояние и проблемы. DOI 10.7256/2306-434x.2015.3.17048 // Педагогика и просвещение. 01.03.2015 URL: http://nbpublish.com/library_read_article.php?id=-35366 (дата обращения:02.04.2025).

АДАПТАЦИЯ КУРСА «ОСНОВЫ РОССИЙСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННОСТИ» В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙН ОБРАЗОВАНИЯ

Грибков И. В.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается идея адаптации обязательного базового курса «Основы российской государственности» для эффективного формирования дизайнерских компетенций. В основе курса автор предлагает исходить из интересов студента (как сочетания эффективности, интереса и практичности). Теоретической рамкой адаптации является использование деятельностного подхода и проектного метода. Основной результат – демонстрация прикладной значимости традиционных ценностей.

Ключевые слова: Основы российской государственности, творчество, проектный подход, творчество, традиционные ценности

ADAPTATION OF THE COURSE “FUNDAMENTALS OF RUSSIAN STATEHOOD” IN THE SYSTEM OF MODERN DESIGN EDUCATION

Gribkov I. V.
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article considers the idea of adaptation of the compulsory basic course “Fundamentals of Russian Statehood” for effective formation of design competences. The author proposes to base the course on the student's interests (as a combination of effectiveness, interest and practicality). The theoretical framework of adaptation is the use of the activity approach and the project method. The main result is the demonstration of the applied significance of traditional values.

Key words: Foundations of Russian Statehood, creativity, project method, creativity, traditional values

С 1 сентября 2023 г. во всех вузах страны запущен курс «Основы российской государственности». Целью преподавания дисциплины «Основы российской государственности» является «формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути Российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины [1].

Центральной темой курса является тема формирования и развития традиционных ценностей, понимаемых в широком смысле. Тема традиционных

ценностей рассматривается в третьем модуле курса «Российское мировоззрение и ценности российской цивилизации» и основана на концепции Пентабазиса (Человек – Семья – Общество – Государство – Страна) [2] и системе традиционных ценностей, изложенных в Указе Президента РФ №908 от 9 ноября 2022 г.

Заявленный как единый, курс уже в начале 2024/2025 учебного начал трансформироваться в сторону дифференциации содержания и методик преподавания в зависимости от направления подготовки студентов. В развитии этой тенденции предпринята адаптация курса «основы российской государственности» под задачи и запросы студентов дизайнерских профилей.

Теоретической рамкой была избрана концепция «пирамиды обучения Эдгара Дэйла» [3], которая акцентирует внимание на максимизации самостоятельной работы с высокой долей процессов презентации своей работы в социальном окружении. В процессе работы со студентами были сформулированы следующие принципы работы:

1) Прогрессивный и дифференцированный подход к материалу, который предполагает постоянное развитие и пополнение фактами;

2) Студентоориентированный подход, который предполагает ориентацию на запросы и интересы студентов, получение постоянной обратной связи;

3) Деятельности подход, предполагающий постоянную активную деятельность в рамках развития профессиональных практических компетенций [4];

4) Проектный подход, который применяется для формулирования и проведения итоговой семестровой работы, призванной раскрыть творческий потенциал студента и способствует реализации его творческих способностей [5].

На наш взгляд современный эффективный курс должен быть построен на сочетании мотивирующего интереса и практической полезности. Полезность, при этом, не может быть сосредоточена исключительно в поле предметных компетенций, но также должна включать метапредметные «мягкие навыки» – самопрезентации, публичных выступлений, аргументации, анализа и синтеза материалов, оформления работ и т.д.

Таким образом, все задания должны быть адаптированы в этом направлении, быть публичными и содержать элементы дизайнерской работы. Например, задание по творческой презентации своего места жительства или

места рождения должно не только позволить студенту проявить свои креативные навыки, но и заинтересовать других студентов.

Рисунок 1. Пример выполнения текущего задания «Знакомство с Россией. Место, в котором я живу»

Итоговая семестровая работа заключается в задании по визуализации одной из традиционных ценностей, которую студент может выбрать или сформулировать самостоятельно, основываясь на опыте работы в семестре и теоретическом материале. Результатом может стать продукт или дизайнерское решение, выполненное в рамках учебного профиля.

Можно зафиксировать несколько основных результатов реализации подобного адаптированного курса. Общие результаты уже были представлены научному сообществу [6]. Отметим наиболее важные из них, связанные с темой данной статьи.

1. Студенты демонстрируют интерес к коллективистским ценностям, но с сохранением индивидуалистических ценностных ориентаций, что можно охарактеризовать как стремление к гармоничному сочетанию позитивных сторон индивидуализма и коллективизма. Одной из наиболее выбираемых ценностей является ценность комфорта, удобства, гармоничного существования.

Рисунок 2 Проект на тему ценности «Комфорт/Уют» (профиль «Графический дизайн»)

2. Среди студентов очень высок запрос на семейные ценности. Эта тема интересна студентам или напрямую (крепкая семья, дети) или опосредованно (взаимопомощь, взаимопонимание, поддержка). Семья (или крепкая семья), наряду со свободой является наиболее часто выбираемой ценностью.

Рисунок 3. Проекта на тему ценности «Крепкая семья» (профиль «Предметный дизайн»)

Таким образом, реализация адоптированного курса, основанного на развитии и формировании профессиональных компетенций и метапредметных «мягких навыков», на наш взгляд, может быть признана успешной.

Библиографический список

1.Основы российской государственности: учебно-методический комплекс по дисциплине для образовательных организаций высшего образования / В.В. Марасанова, В.Э. Багдасарян, Ю.Ю. Ерусалимский, Л.Г. Титова, С.А. Кудрина. – М.: ИД «Дело» РАНХиГС, 2023. – 212 с.

2.Харичев А.Д. Восприятие базовых ценностей, факторов и структур социально-политического развития России (по материалам исследований и апробаций / Харичев А.Д., Шутов А.Ю., Полосин А.В., Соколова Е.Н. // Журнал политических исследований. – Москва, 2022. – Т.6. – №3. – С. 9-19

3.Ван Д. Онлайн-образование в современном Китае / Ван Ди, Цзо Ци // Общество: социология, психология, педагогика. – Краснодар, 2022. – №5. С. 50-56

4.Петерсон Л.Г. Деятельностный и системно-деятельностный подходы: методология и практика реализации / Петерсон Л.Г., Кубышева М.А. // Пермский педагогический журнал. – Пермь, 2016. – №8. – С. 11-20.

5.Киселева О.Н. Проектный подход в образовании: аспекты применения и инструментарий // основы экономики, упарвления и права. – Москва, 2021. – №4(29). – С. 31-34.

6.Грибков И.В. Традиционные ценности в восприятии студентов-дизайнеров (опыт преподавания курса «Основы российской государственности») / И.В. Грибков // Позитивный опыт регулирования этносоциальных и этнокультурных процессов в регионах Российской Федерации: материалы VI Всероссийской научно-практической конференции (Казань, 26–29 июня 2024 г.) / Под ред. Г.Ф. Габдрахмановой, Г.И. Макаровой, Л.В. Сагитовой, Э.А. Сагдиевой. – Казань: Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ, 2024. – С. 48-50.

ИСТОРИЯ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ КАК МЕХАНИЗМ СОХРАНЕНИЯ КУЛЬТУРНОГО КОДА

Кувшинова Г.А.
доцент, к.п.д., член Союза дизайнеров России
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье автор рассказывает о необходимости сохранить лучшие наработки и практики, все то, чем славилось отечественная школа дизайна в советское время, когда отечественные специалисты, дизайнеры и их разработки имели широкое признание и востребованность и предлагает для реализации задач подготовки профессиональных кадров и выполнения критериев оценки качества, строить образовательный процесс в вузах по наработанной опытным путем устойчивой системе, гарантирующей овладение студентами определенным набором компетенций, в том числе специфического дизайнерского мышления и способности к нестандартным решениям.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-образование, инновации, национальный культурный код, дизайнерское мышление, профилизация.

HISTORY OF DESIGN EDUCATION AS A MECHANISM OF CULTURAL CODE PRESERVATION

Kuvshinova G.A.
Associate Professor, Candidate of Pedagogical Sciences,
member of the Union of Designers of Russia
National Design Institute

Abstract: In the article the author speaks about the necessity to preserve the best practices, all that the domestic school of design was famous for in the Soviet time, when domestic specialists, designers and their developments had wide recognition and demand and suggests that in order to realize the tasks of training professional staff and fulfill the criteria of quality assessment, the educational process in universities should be built on a sustainable system, which has been worked out by experience and which guarantees the students' mastery of a certain set of competences, including special ones.

Key words: design, design education, innovation, national cultural code, design thinking, profiling.

Дизайн, начиная свою историю как отрасль, еще в Средние века, наращивал свое дискурсивное поле несколько столетий, наполняясь и насыщаясь разнообразием смыслов и трактовок. Сегодня понятие «дизайн» настолько широко, что позволяет увидеть определенные закономерности в его функционировании, а именно: структуру, элементы, связи. В частности, то, что дизайн исторически связан с инновациями, а инновации, как результирующие

дизайна, как переосмысление предыдущего опыта, находятся, как правило, на стыках различных областей и рождаются в синтезе. Этот постулат активизирует изучение исторически сложившейся системы и содержания дизайн-образования, их современному состоянию и анализу перспектив их развития.

Безусловно, потребность в инновациях в сфере профессионального образования в целом и дизайн-образования в частности, выходит за рамки национальных границ. Решение глобальных экономических проблем адекватным способом требует новых подходов к инновациям, а также новых комбинаций навыков и компетенций, и кроме этого, создания команд из специалистов, которые могут сочетать знания своей специальности и опыт в инновационных областях. Поэтому особый научный интерес представляет сравнение и сопоставление векторов развития профессионального образования в России и за рубежом.

Однако, несмотря на общую интегрированность отечественного дизайн-образования в мировые практики и сходные тенденции его развития в сопоставлении с зарубежными, сегодня не представляется возможной прямая интеграция внешних подходов и моделей в отечественные практики в силу различных социально-экономических условий развития. В эпоху постглобализации без учета национальных ценностей и традиций развитие образования рискует нивелироваться до слепого копирования, бесполезность которого не единожды доказывала история. Отечественное дизайн-образование должно найти свой путь, основанный на знании истории, традиций научных школ, авторских методик и технологий. А понимание сходств и различий исторических и современных трендов его развития по сравнению с зарубежными позволит выявить концептуальные признаки, определяющие своеобразие и уникальность российского дизайн-образования., ведь как известно, что оно является неотъемлемой частью культуры нашего общества, призвано участвовать в формировании и популяризации содержания национального культурного кода современного общества [1].

Именно этому аспекту был посвящен вышедший недавно учебник «Становление отечественного дизайн-образования (1920-2020 гг.)».

В этом издании мы рассмотрели начальный этап развития современной системы российского дизайн-образования, чтобы, двигаясь по историческим вехам, зафиксировать все ключевые этапы, оказавшие влияние на структуру и содержание ведущих педагогических концепций. В ходе повествования в учебнике выявлены довольно четкие закономерности развития дизайнерского мышления и становления системы дизайн-образования в России в связи

с развитием социально-экономических отношений и промышленного производства, научно-техническим прогрессом и новейшими технологиями [3]. Мы проследили путь становления структуры дизайн-образования во временном срезе с 1920-х годов прошлого столетия до сегодняшних дней. Результатом проведенной исследовательской работы, которая представлена в учебнике, стала объемная и полная модель структуры мировоззренческих, научных и образовательных концепций, оказывающих непосредственное влияние на внутреннее наполнение содержания дизайн-образования.

В издании рассмотрены реальные предпосылки к становлению в России понятия «дизайн», его вычленению и отделению от других традиционных направлений человеческой деятельности, а также эволюция педагогических взглядов и концепций внутри высших учебных заведений. Очевидно, что становление отечественной модели дизайн-образования идет параллельно с политическими и социальными изменениями, развитием науки и техники, современных технологий, реагирует на требования экономики и потребительского рынка. Существенное влияние на этот процесс оказывают переломные моменты в жизни страны, реформы в системе высшего образования, знаковые персоны и ведущие вузы, эталонные программы и документы, инновационные разработки и философское осмысление самого понятия «дизайн», а также определение задач и сферы компетенций специалиста-дизайнера [4]. И это далеко не весь список факторов, непосредственно или опосредованно влияющих на выработку педагогической концепции в области дизайна в российской системе высшего образования.

Несмотря на то что отечественный дизайн интегрирован в мировые процессы развития данной отрасли как с точки зрения основных трендов профессии дизайнера, так и с позиции становления систем его профессиональной подготовки, он имеет свою национальную специфику и традицию. И если на заре становления отечественного дизайн-образования оно носило «догоняющий» характер и создавалось по западным образцам, то в советский период произошла локализация как научных школ отечественного дизайна, так и практик подготовки профессиональных дизайнеров. Период независимого от западных стран становления и развития привел отечественное дизайн-образование к уникальному сплаву базовой фундаментальной подготовки на основе отечественных художественных традиций и многогранной профилизации под заказ динамично развивающегося производства. Попытка нивелирования данного противоречия с помощью западных моделей Болонской системы привела к потере связующего звена для выстраивания единого

образовательного пространства, поскольку существует множество вариантов построения и наполнения образовательных программ по одной специальности.

Таким образом, переосмысление предыдущего опыта развития отечественного дизайн-образования, представленного в данном учебнике, позволит нам адаптировать его к новым социально-экономическим условиям развития России.

Библиографический список

1. Андреева, И. А. Дизайн в СССР 1981–1985 / И. А. Андреева. — М. : ВНИИТЭ, 1987. — 116 с. — Текст : непосредственный.

2. Аронов, В. Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна XX века / В. Р. Аронов. — Москва : ВНИИТЭ, 1992. — 122 с. — Текст : непосредственный.

3. Кантор, К. М. Правда о дизайне : дизайн в контексте культуры доперестроечного тридцатилетия, 1955–1985 : история и теория / К. М. Кантор. — Москва : АНИР, 1996. — 284 с. — Текст : непосредственный.

4. Ковешникова, Н. А. История дизайна : учебное пособие / Н. А. Ковешникова. — Москва : Omega-L, 2015. — 256 с. — Текст : непосредственный.

ОСОБЕННОСТИ ВВЕДЕНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ МОУШН-ДИЗАЙНА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Качалова Д. А.
Магистрант
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва
Руководитель Пучкова Н.Н.
к.п.н., доцент департамента изобразительного, декоративного искусств и дизайна ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»
Институт культуры и искусств

Аннотация: В этой статье рассматриваются особенности введения моушн-дизайна в образовательные материалы, а также влияние его на детскую аудиторию. Раскрыты возможности улучшения восприятия детьми сложной информации с помощью анимированных изображений, что даёт повышенную эффективность в их обучении. Также рассматривается положительное влияние анимированной, структурированной информации на творческую деятельность юной аудитории.

Ключевые слова: обучающие технологии, моушн-дизайн, дидактические средства, интерактивность, влияние дизайна, восприятие моушн-дизайна, технологии дизайна.

FEATURES OF INTRODUCING MOTION DESIGN ELEMENTS INTO EDUCATIONAL MATERIALS FOR CHILDREN

Kachalova D. A.
1st year Master's student,
National Design Institute, Moscow
Supervisor Puchkova N.N.
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Fine, Decorative Arts and Design of the Moscow City Pedagogical University
Institute of Culture and Arts

Annotation: This article examines the specifics of introducing motion design into educational materials, as well as its impact on children's audiences. The possibilities of improving children's perception of complex information using animated images are revealed, which gives increased efficiency in their learning. The positive impact of animated, structured information on the creative activity of a young audience is also considered.

Key words: educational technologies, motion design, didactic tools, interactivity, the influence of design, the perception of motion design, design technologies.

В современном мире дети испытывают трудности с усвоением информации, несмотря на развитие технологий. У них возникает интеллектуальная пассивность – нежелание прилагать умственные усилия, даже если они способны понять материал. Этот термин описывает детей, которые не справляются с учебными задачами, но дают верные ответы, если информация подана в игровой или визуально привлекательной форме [1].

Причина проблемы — однообразная и статичная подача информации, которая не соответствует высокому темпу современной жизни. Её решение — использование компьютерных технологий для вовлечения детей в обучение.

Область интереса заключается в изучении особенностей моушн-дизайна и исследовании способов формировании положительного восприятия у детей. В статье А.М. Смолина и Е.К. Сысоевой подробно раскрывается тема возможностей моушн-дизайна и его перспективы в культурной и просветительской среде [2].

Моушн-дизайн — это направление дизайна, специализирующееся на динамичной визуализации графики. Оно объединяет анимацию, иллюстрацию, типографику и графический дизайн, упрощая подачу сложной информации за счет визуальной вовлеченности [3].

Актуальность темы связана с низкой мотивацией детей к обучению и трудностями в усвоении знаний. Современные дети — поколение цифровой эпохи: они привыкли к гаджетам, мгновенному доступу к информации и клиповому мышлению. Это формирует особый тип восприятия — с коротким периодом концентрации внимания. В результате традиционные методы обучения становятся менее эффективными, и требуется новый подход, способный удержать интерес.

Кроме того, рост стоимости печатных изданий стимулирует переход на цифровые форматы, что делает исследования в области моушн-дизайна ещё более востребованными.

Современные дети активно потребляют контент через социальные сети, приложения и интернет-ресурсы. Этот тренд создаёт запрос на особый формат образовательных материалов — лёгких для восприятия, способных удерживать внимание и вовлекать в процесс познания. Моушн-дизайн становится ключевым инструментом для решения данной задачи, трансформируя сложную информацию в динамичный визуальный ряд.

В статье В.М. Передкова и Т.Ю. Забавниковой подчеркивается актуальность данной темы, рассматривается теория и практика использования мультимедиа в образовательном процессе. В отличие от статичных изображений, движение

может усилить или ослабить восприятие определенной информации детьми, а также вызвать определенные эмоциональные реакции [4].

Анимированные персонажи. Особую эффективность в моушн-дизайне демонстрируют анимированные персонажи-маскоты. Как отмечает А.Ю. Старикова, такие герои выполняют несколько ключевых функций и вовлекают аудиторию в происходящее [5].

Идентификация. Дети проецируют на маскотов собственные переживания, что снижает стресс обучения. Эмоциональная вовлечённость — яркие образы вызывают позитивные реакции, улучшая восприятие материала. Воздействие звуком — сочетание запоминающейся музыки, насыщенной цветовой палитры и сюжетных элементов создаёт эффект погружения.

Стоит отметить, что Ведущие образовательные платформы уже используют этот подход, демонстрируя, как тщательно разработанные персонажи упрощают усвоение сложных тем.

Персонаж обучающей платформы Фоксфорд, для детей разных возрастов, Мистер Фокс (Рис.1). В логотипе он любознательный лисенок. Данный персонаж с самого начала настраивает аудиторию на взаимодействие с ним, как с другом-помощником. Яркие цвета, простые формы запоминаются. Лисенок Мистер Фокс представляется игривым, любознательным ребенком, ищущим ответы на вопросы. При переходе в раздел с уроками, персонаж становится более подробной иллюстрацией [6].

Рисунок 1. Мистер Фокс в логотипе

Удачным примером применения анимационных принципов в обучении стало приложение "Мышкина энциклопедия", разработанное для знакомства детей с основами естествознания, биологии и зоологии. Главный герой (Мышка) сознательно выполнен в единой стилистике с окружающей средой. Отсутствие резких цветовых контрастов предотвращает визуальную перегрузку (Рис.3). При этом, за счет статичного окружающего мира, ребенок фокусируется на персонаже и следит за его приключениями [7].

Рисунок 3. Персонаж Мышка

В приложении Duolingo используется маскот - сова Duo (Рис.4), ставшая одним из ключевых факторов популярности сервиса. Персонаж в ярком зеленом цвете с простыми формами мотивирует пользователей к регулярным занятиям. Его игривый образ и особая манера общения идеально подходят для анимации, делая процесс обучения более увлекательным [8].

Рисунок 4. Сова Duo

Отличным примером образовательных маскотов стал мультфильм "38 попугаев" (Рис.5). Благодаря уникальному дизайну, ярким характерам и живым диалогам они легко устанавливают контакт с детской аудиторией. Особенно эффективен приём наглядных сравнений: например, попугай служит "живой единицей измерения", превращая абстрактные математические понятия в увлекательные визуальные эксперименты [9]. Также в этом мультфильме хорошо показан приём наглядности для детской аудитории. С помощью сравнений и динамичной графики, детям становится проще понять относительность величин, принцип измерений.

Рисунок 5. Мультфильм “38 попугаев”

Моушн-дизайн активно использует переходы и эффекты, которые значительно облегчают восприятие информации детьми. Плавные анимации и продуманные перемещения элементов помогают наглядно демонстрировать последовательности и причинно-следственные связи, повышать вовлеченность в учебный процесс, делать сложные понятия более доступными. Особенно эффективно это работает в образовательной инфографике, где динамичная подача превращает абстрактные данные в понятные визуальные истории. Инфографику, как инструмент для качественного донесения информации, в своей статье рассматривала О. Н. Степанова [10].

Также моушн-дизайн может использовать звуковые эффекты, которые помогают детям улавливать и запоминать информацию. Благодаря ему стало проще изучать иностранные языки. Правильное произношение транслируется с помощью звука.

Ю. Ф. Катханова, Е. А. Левашова, Г. М. Салтыкова рассматривали в своей статье о возможностях мультимедийных технологий в процессе обучения [11]. Моушн-дизайн активно использует цвет и форму для улучшения восприятия информации детьми. Яркие насыщенные цвета не только привлекают внимание, но и помогают лучше запоминать материал, а различные геометрические формы делают подачу информации более наглядной.

Исследования показывают, что дети легко отвлекаются, хуже концентрируются и медленнее усваивают новые знания. Грамотное применение моушн-дизайна позволяет решить эти проблемы, делая обучение более увлекательным и эффективным. Именно поэтому изучение его влияния так важно для разработчиков образовательных приложений и родителей, заинтересованных в качественном развитии детей.

Пользу моушн-дизайна, как эффективного инструмента в различных приложениях детской коммуникации и его возможностях описала в своей статье Т.С. Городилова. Интерактивные мультимедийные книги, игры и приложения могут включать моушн-дизайн для привлечения и удержания внимания детей [12].

Мультимедийные технологии прочно вошли в современное образование, доказав свою эффективность. Как показало исследование Ф. Р. Мирзаева и Г. С. Новрузова [13], использование мультимедиа в обучении не оказывает негативного физиологического воздействия, при этом демонстрирует положительное влияние на психологическое состояние учащихся.

Однако у моушн-дизайна есть и потенциальные риски. Чрезмерно интенсивная или неуместная анимация может вызвать у детей перевозбуждение, рассеять внимание и ухудшить усвоение материала. В некоторых случаях это может привести даже к повышенной тревожности и беспокойству.

Таким образом, моушн-дизайн, являясь мощным инструментом для визуализации и структурирования информации, требует взвешенного подхода к дозированию анимационных эффектов и учёта психофизиологических особенностей детского восприятия. Исходя из вышеперечисленного, для грамотного повышения мотивации обучающегося, необходимо соблюдать баланс между положительными возможностями мультимедиа технологий, избыточностью и неуместностью, чтобы достичь качественного результата.

Библиографический список

1. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в школьном возрасте / Л.И. Божович – СПб.: Питер, 2008 С. 239–240. (дата обращения: 22.11.2024).

2. Смолин, А.А., Сысоева, Е.К. Применение и перспективы технологий моушн-дизайна в культурной и просветительской среде // Общество: философия, история, культура. 2020. №3 (71). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-i-perspektivy-tehnologiy-moushn-dizayna-v-kulturnoy-i-prosvetitelskoy-srede (дата обращения: 10.01.2025).

3. Долматова П Д., Фролов В В., Парфенова А Г. МОУШН-ГРАФИКА В ОБРАЗОВАНИИ И КУЛЬТУРНО-ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОЙ СРЕДЕ // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2021. №. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/moushn-grafika-v-obrazovanii-i-kulturno-prosvetitelskoy-srede (дата обращения: 25.02.2025).

4. Передков, В.М., Забавникова, Т.Ю. Использование мультимедиа в учебно-воспитательном процессе вуза [Электронный ресурс] / В.М. Передков, Т.Ю. Забавникова, // Вестник ТГУ. 2010. №5. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-multimedia-v-uchebno-vospitatelnom-protsesse-vuza (дата обращения: 15.12.2024).

5. Старикова, А.Ю. ДЕМОНСТРАЦИЯ ПОЗИТИВНОЙ ЭМОЦИИ В РЕКЛАМЕ [Электронный ресурс] / А.Ю. Старикова // StudNet. 2021. №9. – URL:https://cyberleninka.ru/article/n/demonstratsiya-pozitivnoy-emotsii-v-reklame (дата обращения: 31.12.2024).

6. URL: https://foxford.ru/ (дата обращения: 16.12.2024).

7. URL:https://www.ixbt.com/live/games/obrazovatelnaya-skazka-dlya-detey-i-ne-tolko-obzor-myshkina-enciklopediya.html (дата обращения: 16.12.2024).

8. URL: https://ru.duolingo.com/ (дата обращения: 16.12.2024).

9. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/38_попугаев (дата обращения: 19.12.2024).

10. Степанова О. Н. Инфографика как инструмент визуализации // Вестник НГТУ им. Р. Е. Алексеева. Серия «Управление в социальных системах. Коммуникативные технологии». 2016. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/infografika-kak-instrument-vizualizatsii (дата обращения: 16.12.2024).

11. Катханова, Ю.Ф., Левашова, Е.А., Салтыкова, Г.М. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ УЧЕБНОЙ ИНФОРМАЦИИ СРЕДСТВАМИ МУЛЬТИМЕДИА [Электронный ресурс] / Ю.Ф. Катханова, Е.А. Левашова, Г.М. Салтыкова // Преподаватель XXI век. 2021. №3-1. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vizualizatsiya-uchebnoy-informatsii-sredstvami-multimedia (дата обращения: 17.12.2024).

12. Городилова Т. С. Эволюция интерактивных книг для детей: от бумаги к цифре [Электронный ресурс] / Т. С. Городилова, А. А. Шарова // Научное обозрение: электрон. журн. – 2018. – № 1. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Pentium III, процессор с тактовой частотой 800 МГц ; 128 Мб ; 10 Мб ; Windows XP/Vista/7/8/10 ; Acrobat 6 x (дата обращения: 15.12.2024).

13. Мирзаев Ф. Р., Новрузова Г. С. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ: ПРОБЛЕМЫ И ПУТИ ИХ РЕШЕНИЯ // Экономика и социум. 2022. №11-1 (102). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnye-tehnologii-i-upravlenie-informatsiey-v-sovremennoy-kulture-problemy-i-puti-ih-resheniya (дата обращения: 19.12.2025).

КОЛЛАБОРАЦИИ И ПАРТНЁРСТВА КОЛЛЕДЖА С МУЗЕЯМИ: ПРАКТИКА КАК ДРАЙВЕР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РОСТА И РАЗВИТИЕ SOFT SKILLS

Кузьминская А.В.
ГБПОУ Технологический колледж №21, Москва

Аннотация: Статья посвящена исследованию роли музейных практик в профессиональном образовании студентов колледжей, а также их влиянию на формирование ключевых профессиональных и надпрофессиональных компетенций (soft skills). Рассматриваются теоретические основы коллаборации образовательных учреждений с музеями, включая принципы интеграции теории и практики, а также стратегию «Образование через культуру». Особое внимание уделено практико-ориентированным форматам обучения, таким как разработка экспозиций, создание графического дизайна и интерактивных проектов, которые способствуют профессиональному росту студентов. На примере успешных кейсов (Эрмитаж, Музей Москвы, ТК №21 и др.) показано, как взаимодействие с музеями развивает коммуникативные навыки, креативность, командную работу и эмоциональный интеллект. Статья основана на анализе исследований и практического опыта, подтверждающего эффективность музейно-образовательных проектов в подготовке конкурентоспособных специалистов.

Ключевые слова: профессиональное образование, музейные практики, soft skills, практико-ориентированное обучение, коллаборации, культурные институции, профессиональные компетенции.

COLLEGE-MUSEUM COLLABORATIONS AND PARTNERSHIPS: PRACTICE AS A DRIVER OF PROFESSIONAL GROWTH AND SOFT SKILLS DEVELOPMENT

Kuzminskaya A.V.
Technology College №. 21, Moscow

Abstract: The article explores the role of museum-based practices in vocational education for college students and their impact on the development of key professional and transversal competencies (soft skills). It examines the theoretical foundations of collaboration between educational institutions and museums, including the integration of theory and practice, as well as the "Education Through Culture" strategy. Special attention is given to practice-oriented learning formats, such as exhibition design, graphic design, and interactive projects, which contribute to students' professional growth. Through case studies (the Hermitage, the Museum of Moscow, TK No. 21, etc.), the article demonstrates how engagement with museums enhances communication skills, creativity, teamwork, and emotional intelligence. The study draws on research findings and practical evidence supporting the effectiveness of museum-educational initiatives in preparing competitive specialists.

Keywords: vocational education, museum practices, soft skills, practice-based learning, collaborations, cultural institutions, professional competencies.

Современное профессиональное образование всё чаще обращается к практике-ориентированным форматам обучения, среди которых особое место занимают коллаборации образовательных учреждений с музеями и другими культурными институциями. Подобные партнёрства не только расширяют образовательные возможности студентов, но и способствуют развитию их профессиональных и надпрофессиональных или как написано в Федеральных государственный образовательных стандартах- общими (soft skills) компетенций.

Как отмечает А. Ю. Алексеев, взаимодействие образовательных учреждений с культурными институциями формирует у студентов «способность к критическому мышлению, креативному решению задач и эффективной коммуникации» [1]. В данной статье рассматривается роль музейных практик в профессиональном становлении студентов колледжей, а также анализируется их влияние на развитие ключевых soft skills.

1. Теоретические основы коллаборации образования и музеев

Совместные проекты колледжей и музеев базируются на принципах интеграции теоретического обучения с практической деятельностью. По мнению Дж. Фолка и Л. Диркинг, музеи представляют собой «уникальные образовательные пространства, где знания усваиваются через непосредственный опыт и взаимодействие с артефактами» [2].

В России данное направление активно развивается в рамках стратегии «Образование через культуру», предложенной Министерством культуры РФ. Как подчёркивает Е. Н. Селезнёва, «музеи становятся площадками для апробации профессиональных навыков студентов, особенно в сферах туризма, педагогики, дизайна и музейного менеджмента» [3].

Хочется отдельно отметить, что в рамках интенсификации образовательных программ, а точнее их актуализации и тенденции на сокращение сроков обучения, данный подход становится актуальным и способен решить данную задачу.

2. Практика как инструмент профессионального роста

2.1. Формирование профессиональных компетенций

Коллаборации с музеями позволяют студентам применять теоретические знания в реальных условиях. Например, будущие экскурсоводы могут разрабатывать и проводить экскурсии под руководством музейных

специалистов, что способствует развитию навыков публичных выступлений и работы с аудиторией.

Исследования Т. В. Абанкиной подтверждают, что «студенты, участвующие в музейных проектах, демонстрируют более высокий уровень профессиональной адаптации по сравнению с теми, кто ограничивается только аудиторными занятиями» [4].

Для студентов дизайнерских специальностей сотрудничество с музеями открывает уникальные возможности:

1. Разработка экспозиций – студенты получают реальный кейс для создания выставочных пространств. Например, в рамках проекта *«Музей будущего»* (коллаборация СПбГХПА и Эрмитажа) учащиеся разрабатывали концепции иммерсивных выставок, что позволило им освоить **3D-моделирование, работу с светом и композицией.** По данным исследования Ивановой С. К., *«87% участников подобных проектов отмечают значительный рост профессиональных навыков»* [5]. Студенты ГБПОУ Технологического колледжа №21 (далее- ТК №21) г. Москва, разработали дизайн-проекты по выставочному пространству для Государственного центрального музея современной истории России (филиал музей-квартира Г.М. Кржижановского).
2. Графический дизайн – создание афиш, буклетов и мультимедийного контента для выставок. В исследовании Е. Л. Гвоздевой подчеркивается, что «практико-ориентированные проекты повышают уровень креативности и технической подготовки будущих дизайнеров» [6]. Данное утверждение также нашло подтверждение, студенты ТК№21, разрабатывали продукцию для музея, посещали экскурсии по музею, изучали историю и отрабатывали практические навыки.
3. Современные коллекции по мотивам музейных экспонатов – создание капсульных коллекций одежды/аксессуаров, вдохновленных музейными объектами.

Таким образом, интеграция музейных проектов в образовательный процесс значительно усиливает практическую подготовку студентов и способствует их профессиональному росту.

2.2. Развитие soft skills

Помимо профессиональных навыков, взаимодействие с музеями способствует формированию soft skills, которые сегодня высоко ценятся на рынке труда. К ним относятся:

• Коммуникативные навыки – работа с посетителями, коллегами и экспертами, брифование, которое необходимо провести для понимания точного технического задания на разработку. Студенты НИУ ВШЭ при разработке интерактивной выставки для Пушкинского музея провели **15 интервью с кураторами,** чтобы точно сформулировать ТЗ. Это научило их задавать правильные вопросы и структурировать информацию [7]. Будущие гиды Музея современного искусства «Гараж» отрабатывают навыки **адаптации речи** под разные группы (дети, иностранцы, люди с ОВЗ) [8].

• Креативность – разработка интерактивных программ и экспозиций, новых визуальных решений. Команда студентов Британки разработала **AR-гид** по экспозиции Русского музея, объединив искусствоведение и digital-дизайн. Проект потребовал нестандартных решений, например, визуализацию утраченных деталей картин [9]. Студенты ТК№ 21 при создании интерактивных зон к выставке «Мы сердцем видим мир земной», приуроченой к празднованию 100-летия Всероссийского общества слепых в Музее «Квартира Г.М. Кржижановского, например, изготовили тактильные модели портретов Г.М. Кржижановского и В.Л. Ленина для незрячих посетителей).

• Командная работа – участие в совместных проектах, работа над одним проектом по разным взаимосвязанным его элементам. **Конкурс «Музейный дебют» (ВМДПНИ):** Участники в смешанных командах (менеджеры + художники + IT-специалисты) за 48 часов создавали прототипы новых экскурсионных форматов. **Критерий оценки** – слаженность работы и учет мнений всех членов команды [10].

• Эмоциональный интеллект – понимание потребностей аудитории. Студенты РГГУ при редизайне экспозиции Музея Москвы проводили **фокус-группы с подростками,** чтобы выявить их интересы. Это помогло создать популярный квест по истории города [11]. **Инклюзивные проекты:** Волонтеры Третьяковки разрабатывали **тифлокомментарии** для слабовидящих, учась «переводить» визуальное искусство на язык тактильных ощущений [12].

Как отмечает Д. Гоулман, «эмоциональный интеллект играет ключевую роль в профессиональном успехе, а музейная среда предоставляет идеальные условия для его развития» [13].

3. Примеры успешных практик

В России уже реализуются успешные кейсы коллабораций колледжей и музеев. Например, проект «Музейный волонтёр» (Государственный Эрмитаж) вовлекает студентов в работу с фондами, что позволяет им приобрести практический опыт в музейном деле [14].

Ещё одним примером является сотрудничество Московского колледжа архитектуры и дизайна с Музеем Москвы, где студенты разрабатывают дизайн-проекты выставочных пространств [15].

Партнёрства колледжей с музеями представляют собой эффективный механизм профессионального роста студентов, сочетающий теоретическую подготовку с практическим опытом. Кроме того, такие коллаборации способствуют развитию soft skills, которые становятся всё более востребованными в современной профессиональной среде. Дальнейшее развитие этого направления требует расширения сетевого взаимодействия между образовательными и культурными учреждениями, а также внедрения инновационных форматов сотрудничества.

Библиографический список

[1] Алексеев А. Ю. Интеграция образования и культуры: новые векторы развития // Высшее образование в России. – 2020. – № 5. – С. 45-52.

[2] Falk J. H., Dierking L. D. The Museum Experience Revisited.

[4] Абанкина Т. В. Влияние музейной педагогики на профессиональное становление студентов // Высшее образование в России. – 2021. – № 3. – С. 45-52. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=45678901.

[5] Иванова С. К. Интерактивные технологии в дизайн-образовании: опыт музейных коллабораций // Дизайн и образование. – 2023. – № 2. – С. 34-41. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=67890123.

[6] Гвоздева Е. Л. Дизайн-образование и музейные практики: новые векторы развития // Педагогика искусства. – 2022. – № 1. – С. 78-85. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=56789012.

[7] Сидоров А. А. Управление коммуникациями в культурных проектах // *Менеджмент в культуре. – 2022. – № 3. – С. 45–52. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=98765432*.

[8] Белова О. К. Инклюзивные практики в музеях: методика подготовки гидов // *Музейная педагогика. – 2021. – № 4. – С. 78–85. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=87651234*.

[9] Громов П. С. Цифровые технологии в музейном пространстве: кейс AR-гида Русского музея // *Цифровая культура. – 2022. – № 2. – С. 112–120. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=76543210*.

[10] Муратова Л. В. Хакатоны как инструмент формирования командных навыков // *Современное образование. – 2023. – № 5. – С. 34–41. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=98760123*.

[11] Терехов В. А. Методы исследования аудитории в музейной практике // Социология культуры. – 2022. – № 3. – С. 67–75. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=87650987.

[12] Соболева И. Н. Инклюзивные проекты в искусстве: опыт Третьяковской галереи // Искусство и доступность. – 2023. – № 1. – С. 22–30. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=76549876.

[13] Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. – М.: АСТ, 2020. – 512 с.)

[14] Официальный сайт Государственного Эрмитажа. – URL: https://www.hermitagemuseum.org (дата обращения: 10.10.2023).

[15] Музей Москвы: партнёрские программы. – URL: https://mosmuseum.ru (дата обращения: 10.10.2023).

РАЗВИТИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ ЧЕРЕЗ ОСВОЕНИЕ ТЕХНИКИ ФРОТТАЖ

Метельская В.Ю.,
магистр истории искусств, преподаватель,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В процессе обучения современных студентов-дизайнеров с целью развития их профессиональных навыков необходимо уделять внимание не только знаниям, умениям и навыкам по созданию цифровых изображений с помощью графических программ, но и освоению техник графики, при помощи которых студенты могут реализовывать и воплощать свои идеи. Техника фроттажа — метод печати, при котором текстура поверхности переносится на бумагу с помощью трения; она удобна для работы с различными материалами и позволяет создавать сложные композиции. Фроттаж традиционно использовался в археологии для фиксации объектов, но художники-сюрреалисты использовали технику фроттажа как средство для создания визуальных эффектов в своих произведениях. Фроттаж расширяет степень свободы в работе с материалами и позволяет создавать уникальные произведения печатной графики. Техника фроттажа актуальна и в области творчества графического дизайна в проектной деятельности.

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

DEVELOPMENT OF PROFESSIONAL SKILLS OF DESIGN STUDENTS THROUGH MASTERING THE FROTTAGE TECHNIQUE

Metelskaya V.Y.,
MA in Art History, lecturer,
National Design Institute

Abstract: In the process of training modern design students, in order to develop their professional skills, it is necessary to pay attention not only to the knowledge, skills and abilities to create digital images using graphic programs, but also to master the techniques of graphics, with which students can implement and implement their ideas. Frottage technique is a method of printing in which the surface texture is transferred to the paper by friction; it is convenient for working with various materials and allows you to create complex compositions. Frottage has traditionally been used in archaeology to fix objects, but Surrealist artists have used the frottage technique as a means to create visual effects in their works. Frottage expands the degree of freedom in working with materials and allows you to create unique works of printed graphics. The frottage technique is also relevant in the field of graphic design creativity in project activities.

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

Виды изобразительных искусств включают в себя живопись, скульптуру и графику. Графика- особый вид изобразительного искусства, которая многим кажется самым строгим или самым “простым” видом искусства, так как чаще всего люди судят по рисункам, где используются в основном чёрно - белые цвета. Но даже в самом простом эскизном рисунке, наброске графика может передать множество нюансов человеческих чувств и эмоций [1]. Художник создаёт работы, учитывая особенности той или другой графической техники, выразительность и возможности выбранных им технологий.

Фроттаж — (от французского frottage — буквально натирание) это метод, при котором текстура фактурного материала переносится на бумагу с помощью мягкой пастели, карандаша, воскового мелка или угля [2].

Для создания фроттажа необходимо наложить лист тонкой бумаги на рельефную поверхность и начать тереть по ней. В результате работы получается оттиск, который имитирует текстуру основного материала.

Техника позволяет получить уникальный «оттиск», монотипию с любой реальной фактуры материала. С любого фактурного материала (дерево, камень, бетон, кружево, ткани, обои) можно получить простые текстуры.

Совмещая несколько материалов в одной продуманной композиции, можно создать печатную плату, с которой можно снять несколько тиражных оттисков. Термин «тираж» здесь используется условно, поскольку каждый оттиск будет отличаться от других, но некоторые элементы композиции могут быть похожими. Техника фроттажа позволяет создавать монотипии, которые можно воспроизводить в нескольких уникальных экземплярах.

Особенность техники фроттажа позволяет подойти к процессу создания произведения в ракурсе творческого эксперимента., так как в отличии от других техник эстампа, фроттаж никогда не даёт точно гарантированного, рассчитанного, а значит однозначно предсказуемого результата. Эта “эвристическая” техника, где могут проявиться весьма неожиданные эффекты. Достаточно изменить инструмент, силу нажатия руки на материал или бумагу для получения совершенно разных результатов по тону и текстуре.

Техника изначально служила утилитарным целям археологической науки. Археологи называют ее "методикой контактного документирования", а проще — «притиркой» [3]. До изобретения и широкого распространения фотографических методов, техника фроттажа была основным инструментом для

документирования археологических находок. В научных целях в археологии сегодня используются различные виды фотографических техник, 3Д моделирования в синергии с традиционными методами фиксирования изображений таких как фроттаж, копирование на прозрачные пленки и пр.

Фроттаж, выполняемый археологами непосредственно на месте исследования, позволяет наиболее точно передать реальный масштаб объектов по сравнению с фотографическими изображениями, которые могут искажать пропорции из-за оптических погрешностей линз. Применение фроттажа позволяет исследователю имитировать процесс создания произведения художником, что включает в себя оценку условий работы, физических характеристик изображаемых объектов (например, размеры частей тела, леворукость или праворукость автора древнего культурно-исторического памятника) и возможную временную оценку последовательности создания композиции из нескольких объектов. Практика археологов показывает эффективность методики для фиксации контуров известного различимого изображения, в то время как ранее не идентифицированные элементы данного исторического объекта могут быть менее различимы. Следует отметить, что фроттаж подходит не для всех типов поверхностей.

Преимущество фроттажа в археологии выражено: в точности фиксации размеров изображений и расстояний между ними; в возможности создания развертки поверхности путем совмещения нескольких фроттажей, в удобстве хранения документации; потенциале использования техники фроттажа в качестве выставочного материала в виде оттисков на цветной бумаге или ткани. (Рис. 1)

Исторические фроттажи представляют интерес для графических дизайнеров как с точки зрения техники их исполнения, так и в качестве потенциальных графических решений для задач проектирования в области графического дизайна.

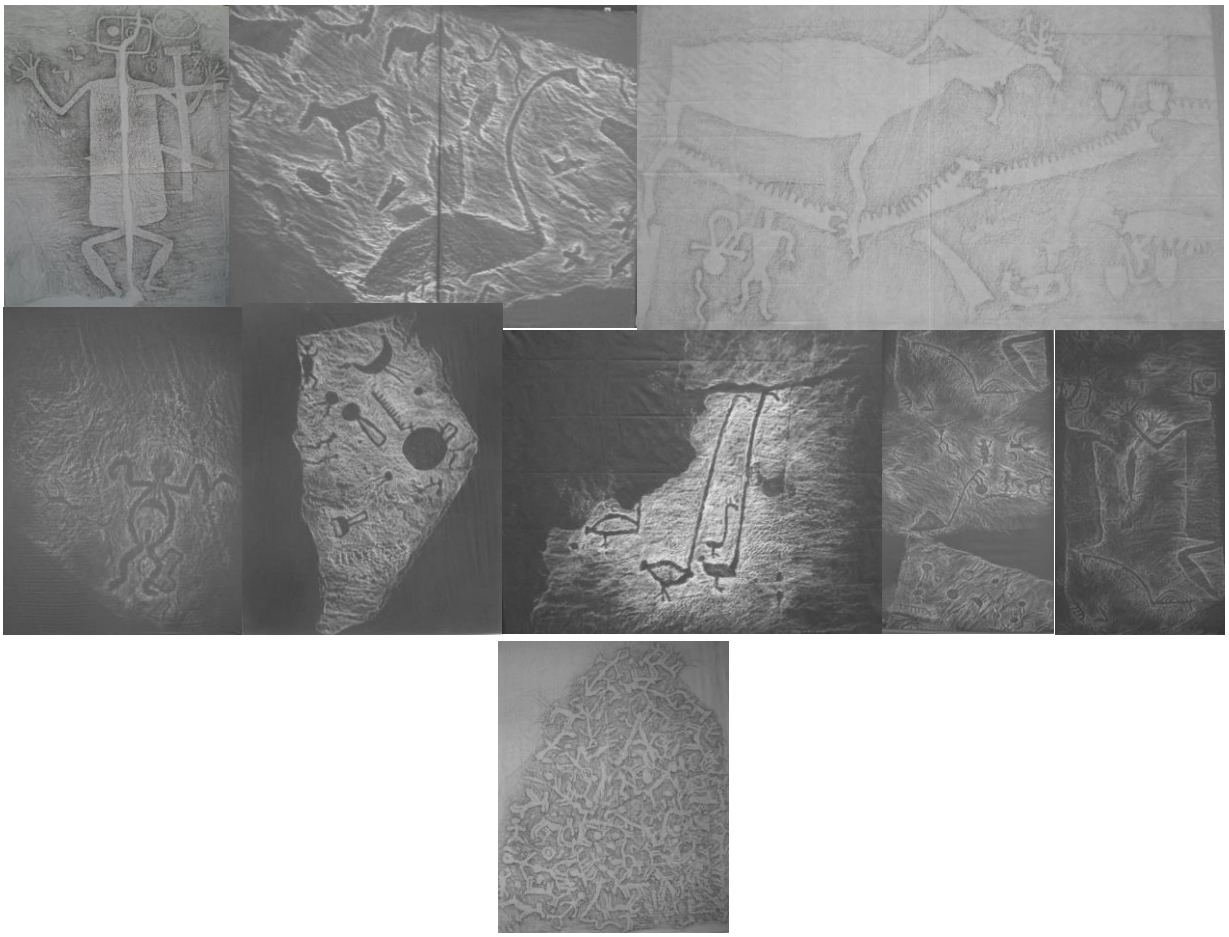


Рис. 1 Петроглифы Северо-Запада России. Фроттажи Лойта Йокалда (Эстония) Лойт Йыекалда (Loit Jõekalda). Фото с выставки «АРТ Манеж» в Московском Манеже 30 ноября - 4 декабря 2011 года [4]

Фроттаж позволяет художникам исследовать текстуры и рельефы, создавать выразительные визуальные эффекты; демонстрирует разнообразие материалов и методов; открывает возможности для творческого самовыражения.

Художники-сюрреалисты использовали технику фроттажа как эксперимент для создания уникального визуального эффекта. Фроттаж стал важной частью их художественного выразительного языка. Сочетание разных фактур позволяло художнику создавать неожиданные образы. Техника фроттажа давала большую степень свободы работы с материалом, чем коллаж и позволяла тиражировать работу.

Автором технологии художественного фроттажа считается Макс Эрнст. В своих дневниках Эрнст описывает момент создания технологии:

«Десятого августа 1925 года… оказавшись однажды дождливым вечером в приморском трактире, я был поражен навязчивой идеей, которая представила моему ищущему взору доски пола, исцарапанные тысячью глубоких борозд.

Тогда я решил исследовать символику этой одержи-мости и, чтобы помочь своим медитативным и галлюцина-торным способностям, сделал из досок серию рисунков, поместив на них наугад листы бумаги, которые я взялся растирать графитом. Внимательно вглядываясь в полученные таким способом рисунки… я был удивлен внезапным усилением моих визионерских способностей и галлюци-наторной последовательностью противоречивых образов, наложенных друг на друга с настойчивостью и быстротой… Мое любопытство с изумлением пробудилось, я стал равнодушно экспериментировать и исследовать, используя одни и те же средства, всевозможные материалы, попадавшиеся в поле моего зрения: листья и их жилки, рваные края клочка льняной ткани, мазки „совре-менной“ живописи, размотанная нить с катушки и т. д. Там мои глаза обнаружили человеческие головы, животных, битву, которая закончилась поцелуем (невеста ветра), скалы, море и дождь…» (Рис. 2) [5]

Довольно точно Макс Эрнст описывает и саму технологию получаемых оттисков. Сейчас в художественной практике используется не только графит, но и мягкая пастель, восковые мелки, уголь и разнообразные виды бумаг.

Рис 2. Доски, что описывает Эрнст в своем визионерском послании, можем встретить в оформлении обложки оригинального издания «Естественная история» 1926г [6].

Самый яркий пример работ в технике фроттаж — альбом Эрнста «Естественная история» (Рис. 3) [6] с фантастическими растениями и животными.

В 1927 году у фроттажа появляется схожая, но технологически «обратная» техника - «граттаж» (Рис. 4), - не нанесение, а соскабливание красочного материала. Рельефные предметы Эрнст помещал под холсты, заранее покрытые краской. Потом он соскребал краску, и обыденные объекты проступали на картинах в новой форме и новом значении, демонстрируя себя как чудо сюрреалистического перевоплощения.

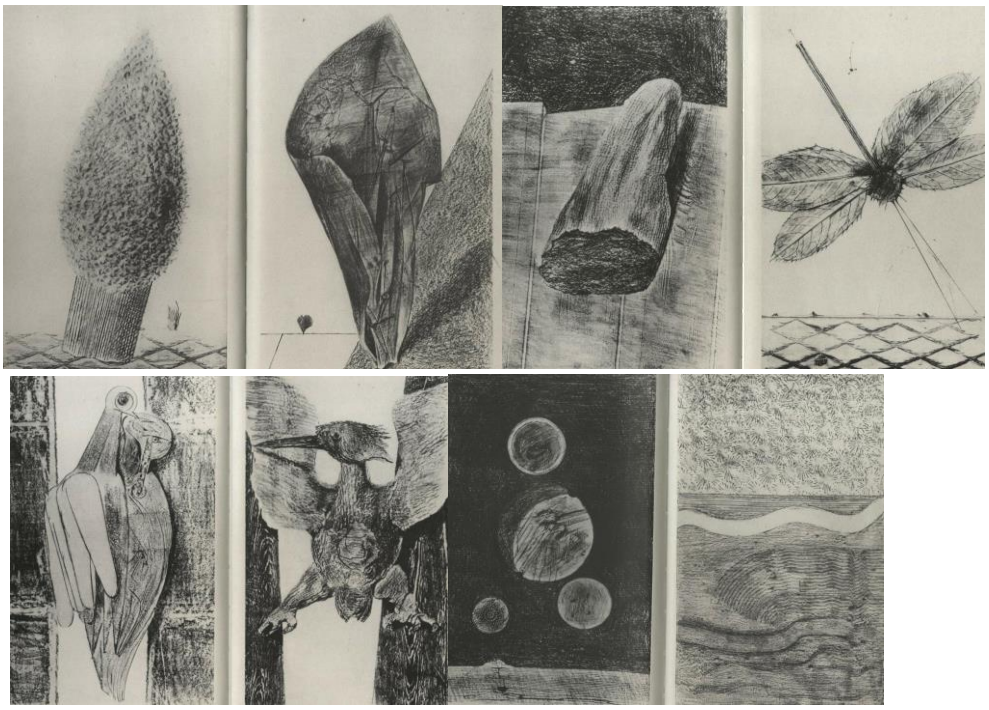


Рис. 3 Избранные развороты, исполненные в технике фроттаж. Макс Эрнст «Естественная история» 1926г. [6]

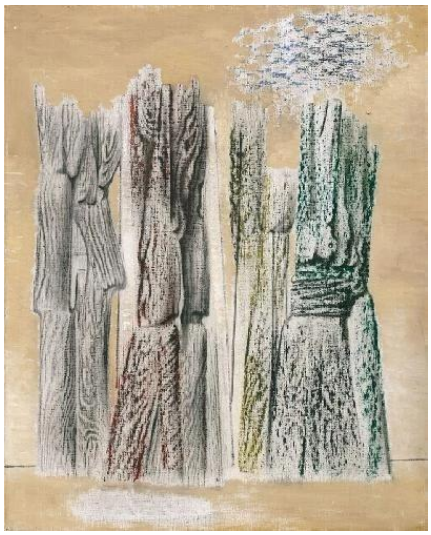


Рис. 4 Граттаж Макса Эрнста «LA FORÊT», 1925

Процесс создания фроттажа начинается с выбора текстурированной поверхности, такой как кора дерева, ткань или металлические предметы. Затем подготавливается бумага, на которую переносится рельеф. С помощью угольного карандаша или пастели производится натирание по поверхности, в результате чего на бумаге появляется уникальный отпечаток. Этот метод фиксирует текстуры и служит основой для художественных экспериментов, с возможностью добавления цвета или комбинирования с другими техниками.

В рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне» студенты третьего курса АНО ВО НИД начинают изучение эстампа с техники

фроттаж. Студентам предлагается собрать коллекцию текстур и фактур из окружающего мира (кора дерева, ткань, металлические предметы и проч. материалы), выполненные в технике фроттаж. (Рис. 5) Поставленная задача необычна, а использование привычных инструментов (карандаша и бумаги) меняет сам подход к творческой работе. Сочетание в обучении системно - деятельностного и эвристического технологического подхода дает возможность ускорения в формировании профессиональных дизайнерских навыков.

Современная программа учитывает быстро меняющиеся тенденции в графическом дизайне, основанные на компьютерных эффектах [7]. В 2022 году расширена практическая составляющая дисциплины «Изобразительные практики — техники графики». В рамках практического обучения в 2023 году была основана лаборатория печатной графики. Расширение поля практической деятельности студента в синергии с традиционными, новейшими и старинными технологиями в области графического дизайна позволяет расширить формирование, усвоение и применение различных техник; облегчает выбор конкретного инструментария для эффективного успешного решения проектной задачи в различных областях своей будущей профессиональной деятельности. Курс «Изобразительные практики в графическом дизайне» развивает профессиональные навыки и компетенции необходимые для работы и успешной самореализации специалиста на рынке труда, повышая их конкурентоспособность [8].

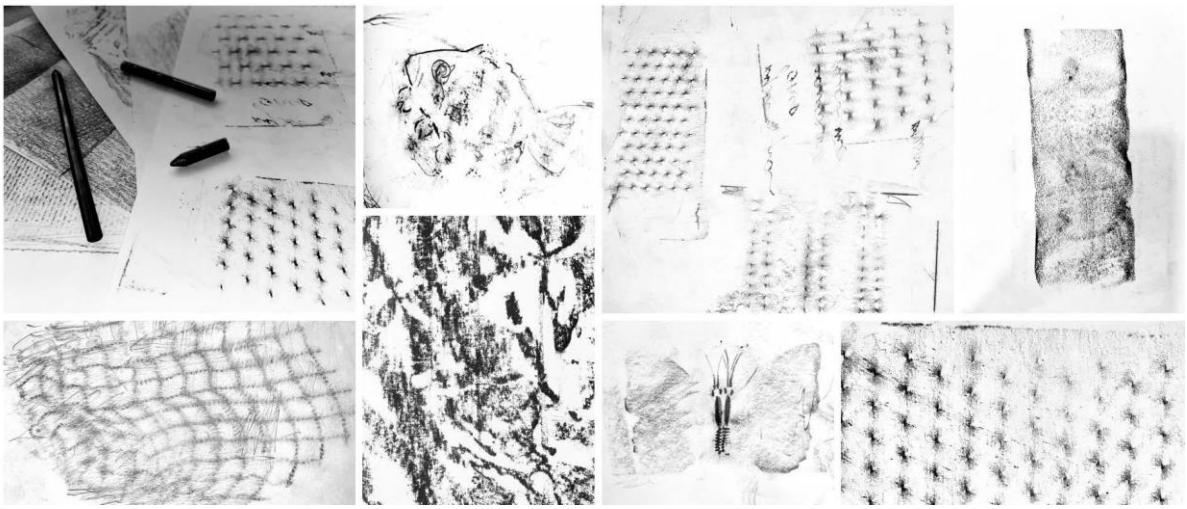


Рис. 5 Банк текстур в технике фроттаж, созданный для дальнейшей работы над серией открыток на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне», студент Кубарева А.А., руководитель Метельская В.Ю., Москва, 2024

Из собранных текстур и фактур формируется изображение. Этот процесс напоминает создание классического коллажа. Допускается использовать традиционные методы - соединение частей листов, дорисовку вручную (Рис 6, 7) и современные технологии цифровой обработки (Рис 8-11). Это позволяет создавать более широкий спектр художественных решений.

Следующая задача для студентов - создать серии открыток и обложек к ним. Тема для проектирования посвящена определенному району, микрорайону, улице, городу или станции метро — к тому месту, где они живут. Студенты творчески перерабатывают исторические и стереотипные литературные материалы из книг, СМИ, информацию из социальных сетей, трансформируя образы и превращая их в набор иллюстрированных открыток. Полученный материал не является коммерческим продуктом. Но, при желании, с небольшими доработками из него можно создать готовую продукцию в виде сувенирных открыток.

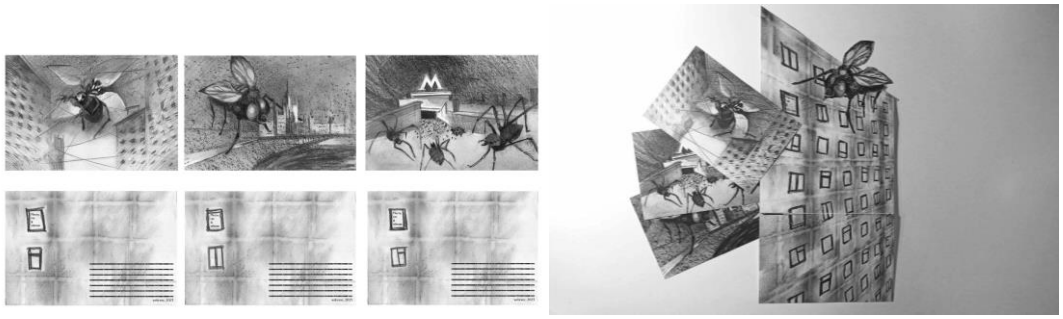


Рис. 6 Серия открыток и конверт-обложка на тему «Место обитания» - фроттаж с дополнительной тонировкой и уточнениями поверх полученной фактуры. Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»: студент Бранцева В. Д., руководитель Метельская В.Ю., Москва, 2023

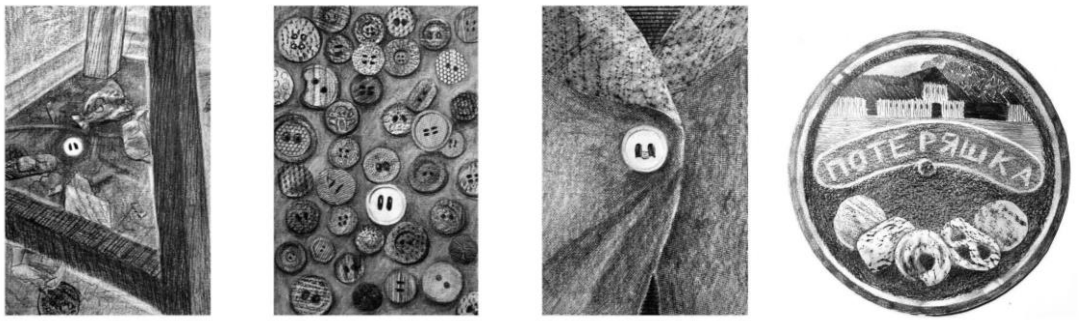


Рис. 7 Серия открыток и обложка- конверт (круглая) на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»: студент Афанасьева Александра, руководитель Метельская В.Ю., Москва ,2025

Рис. 8 Серия открыток и развертка обложки - конверта на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»: студент Грибанова Дарья, руководитель Метельская В.Ю., Москва ,2024

Рис. 9 Макет серии открыток и обложка с вырубкой на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»: студент Болотова Александра, руководитель Метельская В.Ю., Москва, 2023

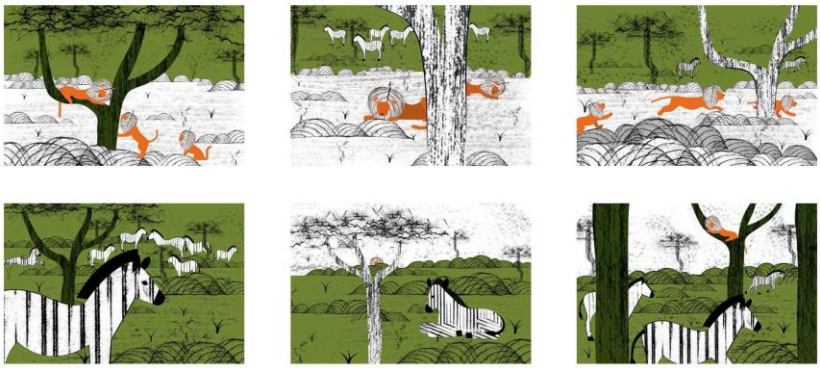


Рис. 10 Серия открыток и обложка на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»: студент Погосян Маргарита, руководитель Метельская В.Ю., Москва, 2025

Рис. 10 Серия открыток на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»:студент Лобанова София, руководитель Метельская В.Ю., Москва, 2024

Рис. 11. Макет серии открыток и сложной фигурной обложки на тему «Место обитания». Проект разработан в рамках курса «Изобразительные практики в графическом дизайне»: студент Кубарева А.А., руководитель Метельская В.Ю., Москва, 2024

На четвертом курсе студенты направления «коммуникационный дизайн» кафедры графического дизайна изучают предмет «иллюстрирование» и сталкиваются с новой задачей - создать иллюстрированное многостраничное издание, - они сами выбирают технологию и техники для выполнения поставленной задачи. Если на третьем курсе основное внимание уделялось технике и технологии, то теперь студент сам решает, каким способом и с помощью какой технологии будет лучше реализовать свой творческий замысел. Здесь уже не важна “чистота” техники и технологии — можно комбинировать и трансформировать технологию как угодно. (Рис 12)

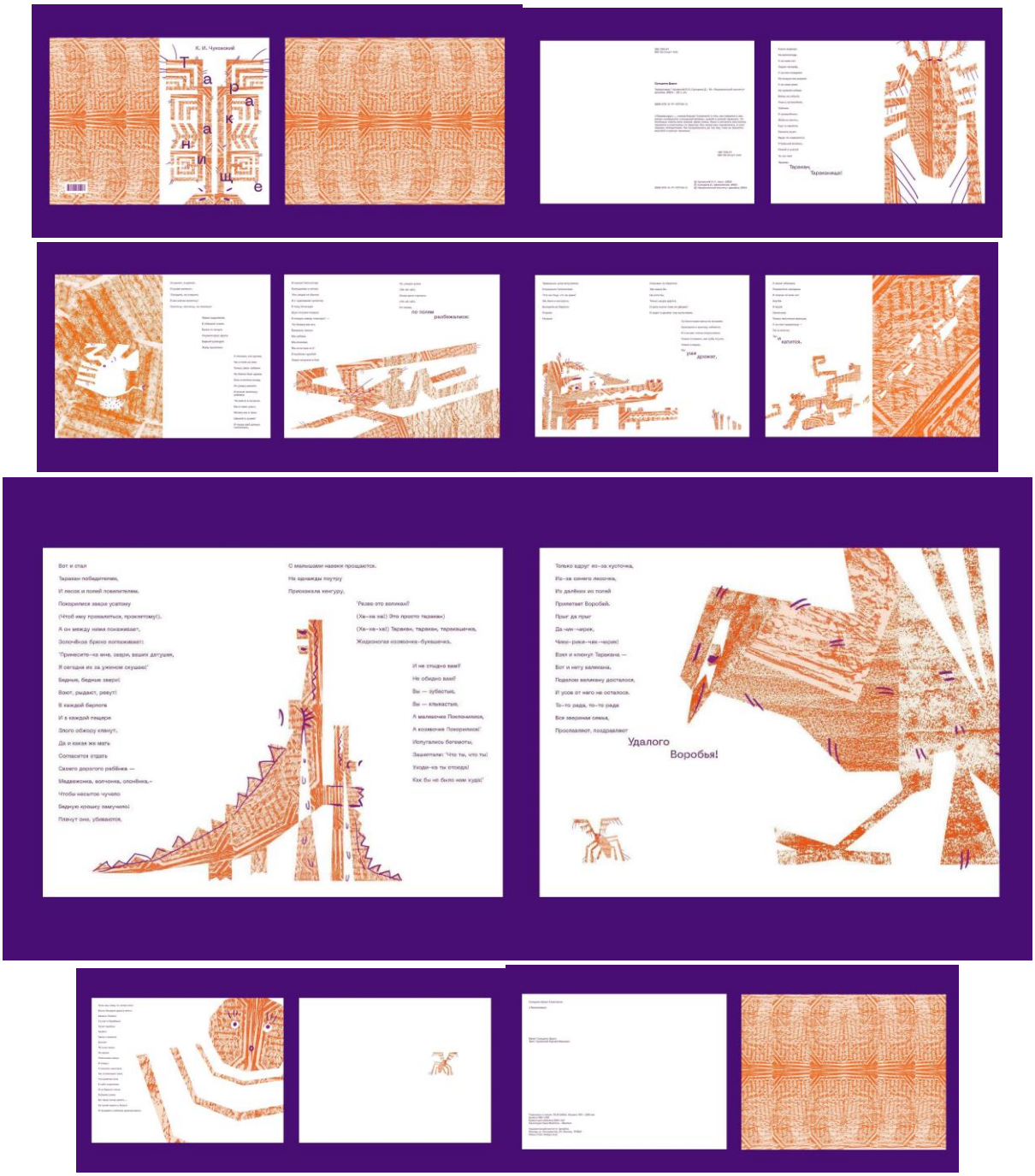


Рис. 12 Избранные развороты многостраничного иллюстрированного издания К.И. Чуковский «Тараканище». Проект разработан в рамках предмета «Иллюстрация» для студентов 4 курса. Руководитель проекта: Метельская В.Ю., студент: Сульдина Дарья, Москва, 2024г.

При решении задач по выполнению больших художественно - графических комплексов техника фроттажа так же приходит на выручку.

В бакалаврской дипломной работе Карприян Кристины на тему «Графический комплекс для галереи печатной графики «Принтшоп_ВБ»» [9]

собраны фактуры (Рис. 13), сделанные в технике «фроттаж». Полученные отпечатки подошли для передачи образа печатной графики за счет своего рукодельного характера.

В рамках проекта разработан акцидентный шрифт, элементы будущих букв сложены из плотного картона (Рис 14). С каждого выложенного знака снят отпечаток в технике фроттаж (Рис. 15). Техника позволила уловить и передать текстуру и объем, рельеф выложенной печатной формы буквознака, которая создана из нескольких картонных форм, наложенных друг на друга. Характерные особенности шрифта – геометричность форм и намеренная грубость исполнения являются отсылкой в восприятии шрифтовой композиции в печатной графике. При помощи цифровых средств шрифт приведен к наборному виду.

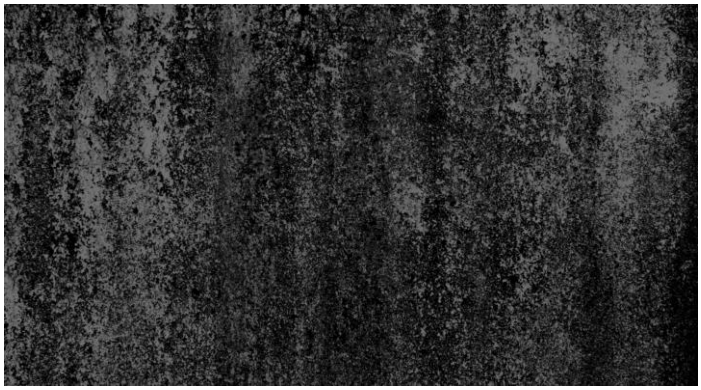
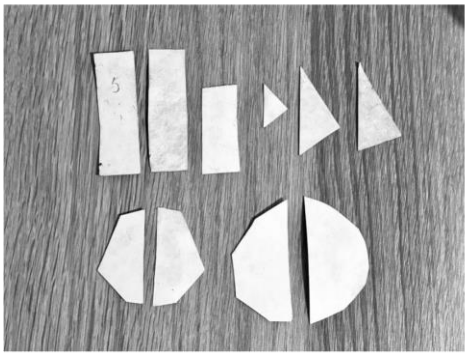
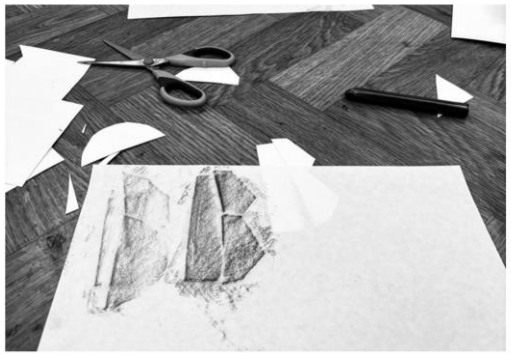


Рис. 13 Фактура. используемая в дипломной работе на тему “Графический комплекс для галереи печатной графики «Принтшоп_ВБ»” [9]





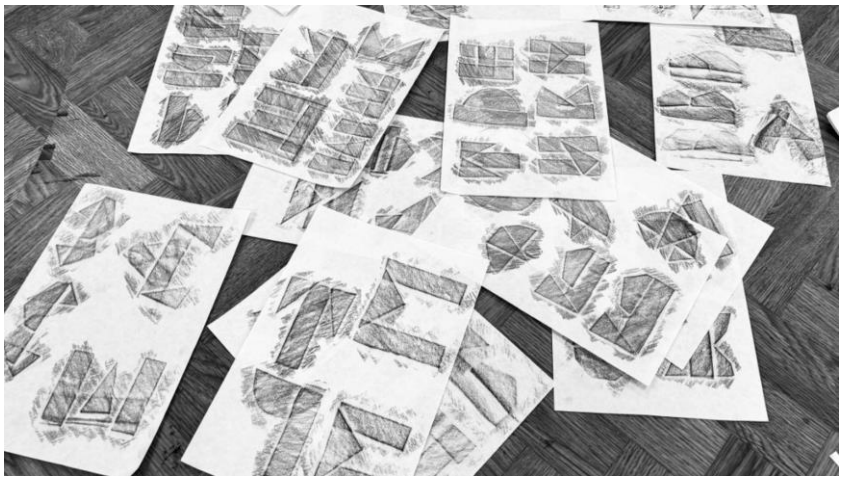


Рис. 14 Процесс печати и печатные платы из тонкого картона стали основой для создания акцидентного шрифта. После печати оригиналы обработали в Adobe Photoshop. [9]

Рис. 15. Акцидентный шрифт. В проекте оттиск стал основой для создания оригинальной наборной гарнитуры. [9]

Рис. 16 “Графический комплекс для галереи печатной графики «Принтшоп_ВБ»”. Бакалавриат, 2025. Автор: Каприян Кристина, руководитель проекта: Метельская В.Ю. [9]

Фроттаж — техника, которая значительно обогащает художественные методы рисования. Она не требует специального оборудования и легко воспроизводится в домашних, студийных, уличных условиях. Благодаря широкому спектру возможностей, фроттаж открывает новые горизонты для творчества в области дизайна. Изучение простых техник ручной печати дает быстрый результат, что служит хорошим и устойчивым стимулом для работы. Отпечатки, полученные с помощью этой техники, могут считаться оригинальными и использоваться в конкретных проектах. Понимание текстуры, ощущений тактильности при работе с разными фактурными материалами на физическом и психоэмоциональном уровне позволяет студентам-дизайнерам уверенно закрепить профессиональные навыки и почувствовать свою уверенность и компетентность в профессиональной работе.

Библиографический список

1. Желондиевская Л.В., Чуканова Е.С “Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник”/ М.: Квадрига , 2009 - с 96

2. Энциклопедический словарь сюрреализма / Сост. Т. В. Балашова, Е. Д. Гальцова. — М.: ИМЛИ РАН, 2007. — 584 с. [цитата,с.503]

3. Лихачев В. А.Документирование петроглифов канозера: от контактных методик к фотограмметрии/ /В. А Лихачев Проблемы истории, филологии, культуры.-М.-Магнитогорск-Новосибирск,2021.- № 2. - с.315

4. Loit Jõekalda.Ассоциация эстонских художников эстампа/URL: https://estonianprintmakers.ee/liikmed/loit-joekalda (дата обращения 29.04.2025)

5. Max Ernst. Beyond Painting. / N -Y Wittenborn, Shultz, inc., 1936. - с. 228

6. Max Ernst. Histoire Naturelle./ Paris: Éditions Jeanne Bucher, 1926,-ил..34

7. Солтан С.Л. Симбиоз традиционной и компьютерной графики в преподавании графического и моушн-дизайна в высшей школе. / С.Л.Солтан // Международная Ассамблея Анимации:сб. матер.IV Международной научно-практической конференции /СПБ.: ФГБОУ ВО СПГХПА им. А.Л.Штиглица, 2018 - С. 78-85

8. Метельская В.Ю Развитие профессиональных навыков у студентов-дизайнеров через освоение техники гравбры на картоне.// Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник матер. X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (30 мая 2024) / под общ. ред.:к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой — Москва: АНО ВО НИД , 2024 —с. 314

9. Каприян К. Графический комплекс для галереи Принтшоп-вб./URL:https://dprofile.ru/case/112043/graficeskii-kompleks-dlia-galerei-printsop-vb (дата обращения 29.04.2025)

ПСИХОДИЗАЙН КАК НОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

Паллотта В.И.
Московский международный университет, г. Москва

Аннотация: В данной работе исследуется психодизайн как инновационная специализация в обучении дизайнеров, базирующаяся на комплексном методе. Этот метод объединяет психологические теории, результаты нейробиологических изысканий, социологические сведения и дизайнерские принципы с целью формирования среды и объектов, оказывающих значительное влияние на наши эмоции, когнитивные процессы и модели поведения.

Ключевые слова. психодизайн, современные технологии, междисциплинарная область

PSYCHODESIGN AS A NEW EDUCATIONAL DIRECTION

Pallotta V.I.
Moscow International University, Moscow

Abstract: This paper examines psychodesign as an innovative specialization in the training of designers based on an integrated method. This method combines psychological theories, the results of neurobiological research, sociological information and design principles in order to form an environment and objects that have a significant impact on our emotions, cognitive processes and behavioral patterns.

Key words. Psychodesign, modern technology, interdisciplinary field

В эпоху бурного развития технологий, непрекращающегося информационного потока и трансформации общественных устоев, психика человека испытывает колоссальное давление. В связи с этим, как никогда ранее, актуален всесторонний подход к формированию сбалансированной и благоприятной среды и разработки продуктов, которые не просто обеспечивает удовлетворение насущных нужд, но и принимает во внимание психологические особенности восприятия и эмоциональное состояние индивида.

Современная культурная модель трансформируется, отдавая приоритет дизайну и психологии. Эти дисциплины перестают быть отдельными областями знаний, проникая во все аспекты нашего существования. Они оказывают влияние на то, как мы видим мир вокруг, как мы взаимодействуем с ним и как общаемся друг с другом [1].

Все большую актуальность набирает концепция психодизайна, особенно в период быстро меняющихся технологий и размывания границ между реальным

и виртуальным мирами. Это уже не просто тренд в оформлении жилых интерьеров.

Принципы психодизайна находят все большее применение: в сфере образования для организации мотивирующего пространства для обучения, в офисах – для повышения удобства рабочей обстановки, в медицинских организациях – для оптимизации процесса восстановления здоровья, в публичных пространствах – для налаживания конструктивного социального взаимодействия. В области маркетинга возможности психодизайна могут быть реализованы в создании рекламных акций и цифровых платформ, оказывающих результативное влияние на потребителей, формирующих благоприятное представление о бренде и повышающих объемы реализации. А если смотреть глобально, то психодизайн призван играть существенную роль в проектировании интеллектуальных городов, ориентированных на процветание и сбалансированное развитие.

Сегодня психодизайн представляет собой интегрированный подход, сочетающий психологические знания, нейронаучные исследования, социологические данные и принципы дизайна для создания окружения и продуктов, которое оказывает существенное воздействие на наше эмоциональное состояние, когнитивные функции и поведенческие паттерны.

Процесс цифровой трансформации ставит перед психодизайном новые задачи. Развитие виртуальной, дополненной реальностей и других технологий погружения размывает границы между цифровым и реальным мирами [2].

Люди все больше погружаются в виртуальную среду, что отражается на их психическом состоянии. В связи с этим возникает потребность в создании психодизайна для цифровой среды, исходя из специфики человеческого восприятия и контактов с виртуальными элементами.

Психодизайн берет свои корни в эргономических подходах, нацеленных на улучшение соответствия между человеком и его окружением. В отличие от эргономики, психодизайн расширяет область внимания, охватывая не только физические, но и ментальные аспекты взаимодействия. Важным приложением психодизайна в области высоких технологий является создание интерфейсов, характеризующихся интуитивностью и удобством использования.

Какие горизонты открываются перед психодизайном в передовых технологических областях? Виртуальная и дополненная реальность таят в себе значительный потенциал для преобразования различных аспектов нашей жизни [3]. Эти технологии создают захватывающие, погружающие среды, где пользователи взаимодействуют с цифровыми объектами и проживают

разнообразные ситуации, обогащают реальный мир виртуальными элементами, расширяя границы восприятия и взаимодействия с окружающей действительностью. Психодизайнеры могут эффективно использовать эти инструменты, дающие возможность пользователям осваивать новые компетенции, справляться со своими опасениями и улучшать психоэмоциональное состояние.

Слияние искусственного интеллекта с принципами психодизайна открывает возможности для создания систем, способных не только к идентификации эмоционального состояния пользователя, но и к адекватному реагированию на него. Развитие систем, обладающих эмоциональным интеллектом, представляет собой одно из наиболее многообещающих направлений в психодизайне, способное привести к появлению более чутких и ориентированных на человека технологий.

Конечно, для этого необходимо устранить пропасть между психологическими знаниями и технологическими возможностями, установив тесное взаимодействие между психологами, проектировщиками и программистами. Существенно разработать этические нормы и принципы, регулирующие психодизайн, чтобы исключить применение технологий в целях манипулирования и управления. Кроме того, требуется активизировать исследовательскую деятельность в сфере психодизайна, чтобы углубить понимание воздействия технологий на психическое состояние человека и создавать более действенные и безопасные технологические решения.

Но уже сейчас можно задуматься о том, как готовить специалистов в области психодизайна? Подготовка специалистов в этой области требует комплексного подхода, охватывающего как теоретические знания, так и практические навыки. Необходимые теоретические знания, по нашему мнению, представлены на рисунке 1.

В ходе образовательного процесса следует совершенствовать компетенции в сфере коллективной деятельности и налаживать продуктивное сотрудничество с психологами, проектировщиками, техническими специалистами и другими экспертами. Существенно важно акцентировать внимание на моральных принципах использования психодизайна. Следует осознавать, что информация о методах воздействия на психику человека может применяться как для достижения позитивных целей, так и для неправомерного управления. Студенты должны осознавать свою ответственность и ориентироваться на разработку проектов, несущих выгоду пользователям и социуму в общем.

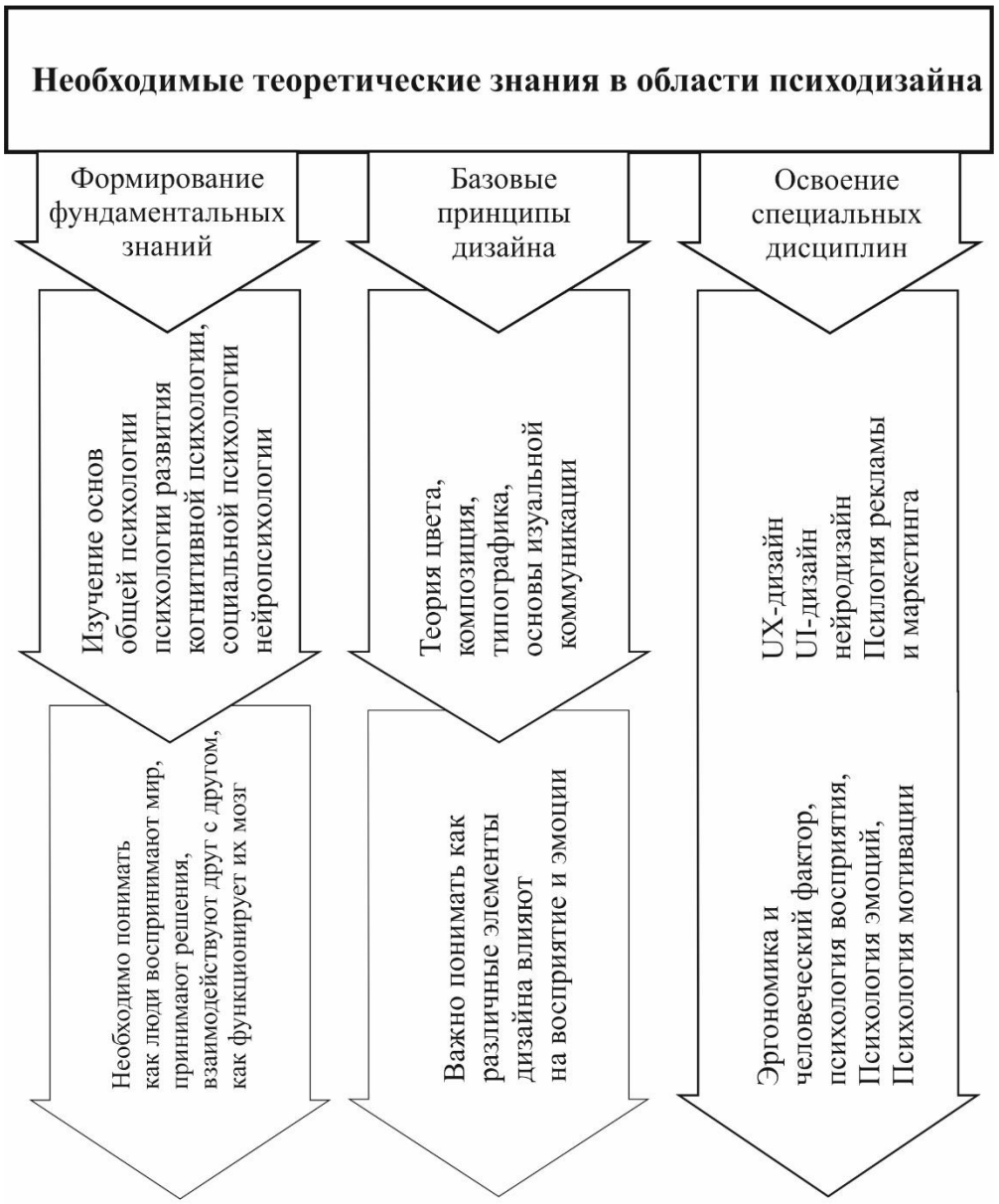


Рис.1. Необходимые теоретические знания в области психодизайна

Освоение теории немыслимо без её апробации на практике. Студентам следует обеспечить условия для применения знаний в конкретных задачах и проектах. Практическая деятельность – неотъемлемая составляющая образовательного процесса, критически важная для формирования компетентных профессионалов. Она позволяет обучающимся интегрировать теоретические концепции с реальными действиями, совершенствовать умения и приобретать первичный профессиональный опыт. Благодаря практике, профессия предстает в реальном свете, появляется возможность оценить свои способности и определить направления для дальнейшего профессионального развития [4].

Лучшим вариантом для получения практического опыта представляются российские дизайн-студии и агентства, которые работают в сфере UX/UI дизайна [5]. В подобных организациях студены имеют возможность погрузиться в настоящие проекты, используя свои знания о психологии пользовательского восприятия, когнитивных функциях и эмоциональном влиянии. Там они могут заниматься созданием понятных и удобных интерфейсов, повышением юзабилити сайтов и приложений, а также разработкой прототипов и проведением тестирований удобства использования в команде с опытными профессионалами в этой сфере. Такая практика дает бесценный опыт командной работы, понимание стадий разработки и внедрения дизайнерских решений.

Стажировки доступны в маркетинговых и рекламных фирмах, где учащиеся имеют возможность участвовать в создании стратегий продвижения, разработке рекламных кампаний, а также изучать целевую аудиторию и анализировать ее реакции.

В передовых IT-компаниях и стартапах будущие специалисты в области психодизайна могут стажироваться в отделах разработки, занимаясь улучшением взаимодействия пользователей с веб-сайтами, мобильными приложениями, программными продуктами и другими цифровыми решениями. Их задачи могут включать, проведение проверки удобства использования веб-сайта, программного обеспечения или приложения для целевой аудитории, анализ данных о пользовательском поведении, проектирование интерфейсов и формирование предложений по совершенствованию продуктов. Кроме приобретения практических навыков, такая стажировка часто открывает путь к последующему трудоустройству в организации [6].

Превосходной возможностью является практика в исследовательских центрах и лабораториях, ориентированных на психологию, дизайн и когнитивные науки. Подобные лаборатории нередко создаются при институтах или университетах, как, например, лаборатория психологических практик с транскоммуникативной дизайн-студией на психологическом факультете ТГУ [7].

Студенты могут вовлекаться в научные изыскания, осуществлять эксперименты, обрабатывать информацию и представлять выводы в научных изданиях. Подобная практика предоставляет бесценный опыт использования научных подходов и инструментов, а также возможность участвовать в прогрессе психодизайна как научной дисциплины.

Практика может проходить в компаниях, которые специализируются на создании онлайн-образования, интерактивных учебных пособий и иных

ресурсов для обучения. В рамках стажировки они могут заниматься разработкой структуры учебных материалов, принимая во внимание психологические аспекты восприятия и обработки информации. Чтобы эффективно отвечать на запросы различных групп пользователей, важно, чтобы их навыки охватывали как цифровые, так и предметные компетенции, а также необходимо понимание структуры образовательной системы и, что наиболее важно, знание своей целевой аудитории: преподаватели, учащиеся, родители, и их потребности в образовании [8].

Полезный опыт можно получить, работая в фирмах, создающих ассистивные технологии, настраиваемые интерфейсы, специализированное оборудование и программные продукты для людей с разными видами инвалидности (нарушениями зрения, слуха, моторики). Эти решения позволяют воспринимать, обрабатывать и применять информацию в удобном виде, значительно улучшая жизнь людей с ограниченными возможностями [9]. Психодизайн применим для решения общественных задач и повышения уровня жизни населения.

Будущие специалисты в области психодизайна имеют возможность стажироваться в правительственных структурах и благотворительных фондах. Эти организации занимаются созданием социальных проектов, информационно-просветительской деятельностью и прочими начинаниями, ориентированными на повышение уровня общественного благополучия, и могут использовать их навыки.

Однако необходимо отметить, что на текущий момент в образовательных учреждениях, специализирующихся на профессиональной подготовке, наблюдаются трудности с проведением практики. Эти вопросы требуют решения, и, возможно, в перспективе они будут устранены. Однако сейчас основная сложность состоит в недостаточной заинтересованности предприятий в приеме студентов на практику. Ограниченное число мест для прохождения практики, адекватных образовательной программе, приводит к тому, что немало компаний, прежде всего крупных и известных, не готовы принимать большое количество практикантов, мотивируя это нехваткой опытных наставников и ресурсов времени. Вследствие этого будущим специалистам приходится практиковаться в компаниях, далеких от их профиля, где они не могут получить необходимый опыт и применить полученные знания на деле. Это влечет за собой формальный подход, когда организация видит в этом лишнюю нагрузку, не приносящую существенной выгоды, а студент воспринимает ее лишь как обязательное условие для получения положительной оценки.

Ключевой задачей является преодоление разобщенности между высшими учебными заведениями и предприятиями. Нередко университеты не осведомлены о том, какие кадры требуются компаниям, а предприятия не имеют представления об образовательных программах и ресурсах университетов. Важно усилить взаимодействие между этими структурами, реализовывать общие исследовательские проекты, создавать актуальные образовательные курсы, учитывающие запросы работодателей, и обеспечивать стажировку преподавательского состава в организациях.

Серьезной проблемой также является недостаточная практическая ориентированность обучения студентов. Теоретические знания, усвоенные в университете, зачастую слабо связаны с теми реальными задачами, которые решают профессионалы в своей работе. Это создает сложности и для студентов, испытывающих затруднения при адаптации к рабочей среде, и для компаний, вынужденных инвестировать время и средства в обучение практикантов базовым навыкам и современным технологиям.

Для студентов, которые будут оттачивать на практике навыки психодизайна, необходимо владение программами прототипирования. Данные инструменты служат для визуализации структуры и макета страницы, наглядно демонстрируя расположение элементов и их взаимосвязи. К примеру, Adobe XD (Experience Design), разработанный Adobe, пользуется широким признанием и интегрируется с Photoshop и Illustrator. Другой популярный выбор – Sketch, оптимальный для разработки макетов веб-ресурсов и мобильных приложений, имеющий обширный инструментарий векторной графики и функциональность для прототипирования, включая переходы, анимацию и интерактивные компоненты.

Отечественный рынок предлагает ряд перспективных решений для прототипирования. Часть из них акцентирует внимание на удобстве и оперативности создания первичных макетов, в то время как другие предоставляют расширенный инструментарий, включая анимацию, интерактивные компоненты и проверку пользовательского взаимодействия. Это дает возможность дизайнерам и программистам визуализировать и тестировать концепции до этапа существенных инвестиций в непосредственное программирование. В качестве примеров отечественных программных продуктов для дизайна можно привести Figma, Structura.app, Proto.io, MAKER STUDIO. Figma особенно эффективна для команд, работающих в удаленном или распределенном формате [10,11,12].

Владение инструментарием для изучения пользователей имеет важное значение для возможности пройти практику в профильной организации. Глубокое понимание потребностей и действий целевой аудитории – фундамент для прогресса продукта или сервиса. Проведение ориентированных на пользователя исследований – необходимый этап, позволяющий выявить сильные и слабые стороны, определить направления для усовершенствования и, как результат, оптимизировать взаимодействие с продуктом и повысить конверсию пользователей, например, в покупателей или подписчиков. Это также дает возможность оценить результативность маркетинговых усилий, усовершенствовать пользовательский интерфейс и увеличить количество людей, достигающих поставленных целей. Наиболее популярными и эффективными инструментами являются Google Analytics, Hotjar и Crazy Egg. Среди российских платформ для проведения исследований пользователей выделяются Сервис онлайн-опросов «Тестограф», FlyBI и Modus BI [13,14].

Освоение программного обеспечения для обработки данных также важный навык психодизайнера. Анализ данных перестал быть просто трендом, он стал ключевым методом для принятия взвешенных решений, обнаружения закономерностей и предвидения развития событий. В связи с уходом западных компаний с российского рынка, отечественные разработчики активно взялись за дело: существующие решения модернизируются, возникают инновационные платформы, такие как PIX BI, Visiology, Modus BI, Datalens и Форсайт [15].

Для специалиста в области психодизайна ключевым является способность осознавать личные нужды и подбирать оптимальные средства для выполнения поставленных целей. Эффективная обработка информации подразумевает не просто владение специализированными программами, но и основательное знакомство со статистическими подходами и спецификой рассматриваемой сферы.

Виртуальная и дополненная реальность открывают уникальные горизонты для проверки и подтверждения дизайнерских идей, позволяя создавать захватывающие среды. Дизайнеры получают возможность проводить реалистичные испытания в виртуальном пространстве, отказываясь от расплывчатых концепций и допущений.

Полученная информация служит для улучшения дизайна и повышения удобства использования. Интеграция VR/AR в проектирование позволяет обнаруживать и исправлять ошибки на начальных этапах, существенно сокращая время и затраты на разработку, а также вовлекать клиентов в процесс, что повышает их удовлетворенность и приверженность. Уже сейчас VR/AR

оказывают существенное влияние на дизайн-индустрию, и их значение будет только расти. Компании, освоившие эти технологии первыми, получат конкурентное преимущество и смогут создавать более качественные, инновационные и востребованные продукты и пространства. Российские решения виртуальной и дополненной реальности для дизайнеров: VR Concept, ReRooms, POSH Space, InterioStAR Room Dividers, ReRooms [16].

Таким образом, в современном мире потребность в психодизайне вызвана необходимостью адаптации людей к быстро меняющимся условиям, смягчению негативного влияния стресса и повышению общего благополучия. Психодизайн, возникнув на стыке психологического знания, принципов дизайна и архитектуры, начал практиковать создание не только функциональных и эстетически привлекательных жилых пространств, но и позитивно влиять на психическое здоровье и общее состояние человека, живущего в таких пространствах. Однако очевиден огромный потенциал психодизайна для общественных и производственных пространств, сегодня он становится одним из самых перспективных и востребованных направлений в дизайне XXI века.

С развитием виртуальной и дополненной реальности, интернета вещей и искусственного интеллекта, взаимодействие человека с цифровой средой будет возрастать, оказывая все большее влияние на его психику. Психодизайн станет неотъемлемой частью проектирования этих сред, гарантируя их безопасность, комфорт и эффективность. Важно помнить, что технологии должны служить интересам человека, а не наоборот. Психодизайн должен быть ориентирован на создание цифровых пространств, способствующих развитию личности, улучшению качества жизни и укреплению психического здоровья.

В перспективе психодизайн будет тесно интегрироваться с передовыми технологиями, создавая пространства и продукты, адаптирующиеся к индивидуальным потребностям и способствующие более здоровой, счастливой и продуктивной жизни.

Сегодня психодизайн – это междисциплинарная область, объединяющая знания психологии, нейронауки, дизайна и технологий для создания пространств, благотворно влияющих на человека. Это не просто эстетика или функциональность, а создание среды, поддерживающей наше благополучие, стимулирующей креативность и повышающей качество жизни.

Это требует не только технических знаний и дизайнерских навыков, но и глубокого понимания человеческой природы, осознания этической ответственности и стремления к созданию лучшего будущего для каждого.

Подготовка специалистов в области психодизайна – это сложная и многоаспектная задача, требующая комплексного подхода. Она включает в себя формирование базовых знаний, освоение специализированных дисциплин, развитие практических навыков, использование современных технологий, междисциплинарный подход и учет этических аспектов. Только таким образом можно подготовить компетентных специалистов, способных создавать продукты, услуги и среды, оказывающие положительное воздействие на психическое состояние и поведение людей.

Библиографический список

1.Паллотта В.И. Дизайн и психология как часть нового культурного мироустройства. В сборнике: Россия и мир: развитие цивилизаций. Уроки Великой Победы и новое мироустройство. Материалы XV Международной научно-практической конференции. Москва, 2025.

2.Котлер Ф. Маркетинг 6.0: будущее за иммерсивностью, слиянием цифрового и физического миров / Филип Котлер, Айвен Сетиаван, Хермаван Картаджайя; [перевод с английского В. Г. Шереметьевой]. - Москва: БОМБОРА: Эксмо, 2024.

3.Гулов Т. У., Иванченко С. А., Сысоев Н. Д. Технологии виртуальной и дополненной реальности в играх, образовании, медицине, туризме // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. №12-3 (99). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologii-virtualnoy-i-dopolnennoy-realnosti-v-igrah-obrazovanii-meditsine-turizme (дата обращения: 20.04.2025)

4.Афонин В. Практика для студентов: как подобрать место для практики и на что обратить внимание. URL: https://rb.ru/young/internship-for-students/ (дата обращения: 17.04.2025).

5.В России насчитывается 72 компании которые предоставляют Услуги UX / UI Дизайна! URL: https://techbehemoths.com/companies/ux-ui-design/russia (дата обращения:18.04.2025).

6.Орлов С. Практический опыт в IT: как студенты вузов применяют знания на реальных проектах. URL: https://it-summit.io/prakticheskij-opyt/prakticheskij-opyt-v-it-kak-studenty-vuzov-primenjajut-znanija-na-realnyh-proektah/ (дата обращения: 20.04.2025).

7.Мещерякова Э. И., Березина Е. М. Лаборатория психологических практик в исследовательском контексте транскоммуникации // СПЖ. 2009. №31. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/laboratoriya-psihologicheskih-praktik-v-issledovatelskom-kontekste-transkommunikatsii (дата обращения: 19.04.2025).

8.Говор С. А., Стоянова Ю. В. Особенности организации практики студентов технических специальностей на цифровой образовательной платформе в формате кейсов // Гуманитарный вестник. 2022. №3 (95). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-organizatsii-praktiki-studentov-tehnicheskih-spetsialnostey-na-tsifrovoy-obrazovatelnoy-platforme-v-formate-keysov (дата обращения: 20.04.2025).

9.Филипович Е. И., Борозинец Н. М. Применение ассистивных технологий в практике высшего образования лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья // Специальное образование. 2019. №1 (53). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-

assistivnyh-tehnologiy-v-praktike-vysshego-obrazovaniya-lits-s-invalidnostyu-i-ogranichennymi-vozmozhnostyami-zdorovya (дата обращения: 20.04.2025).

10.Figma. URL: https://www.figma.com/ (дата обращения: 11.04.2025).

11.MAKER - STUDIO URL: https://infostart.ru/support/1867797/ (дата обращения: 18.04.2025).

12.Прототипирование интерфейсов URL: https://marketing-tech.ru/online-services_tags/interface-prototyping/ (дата обращения: 20.04.2025).

13.Self-service BI-системы: обзор 10 платформ для самостоятельной аналитики и визуализации данных. URL: https://picktech.ru/blog/partners/rossiyskie-self-service-bi sistemy/#4128150819 (дата обращения: 20.04.2025).

14.Testograf. URL: https://habr.com/ru/companies/testograf/articles/804081/

(дата обращения: 12.04.2025).

15.ТОП 5 лучших российских BI систем. URL: https://1solution.ru/events/articles/top-5-luchshikh-rossiyskikh-bi-sistem/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F (дата обращения: 18.04.2025).

16.7 стартапов из России, работающих с технологиями AR и VR. URL: https://generation-startup.ru/media-center/smi/55000/ (дата обращения: 17.04.2025).

ИНТЕРАКТИВНЫЙ И АНИМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН: АНАЛИЗ ОПЫТА ПРИМЕНЕНИЯ В РОССИЙСКИХ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСАХ

Салаватова Н.А.
Магистрант
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва
Руководитель Пучкова Н.Н.
кандидат педагогических наук, доцент департамента изобразительного, декоративного искусств и дизайна
ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет» Институт культуры и искусств

Аннотация: В статье были рассмотрены проблемы интеграции анимационного и интерактивного дизайна, оказывающие влияние на восприятие информационного сообщения. Исследованы ключевые принципы разработки электронных образовательных ресурсов (ЭОР), предложенные Р. Майером, а также работы других авторов, в которых поднимаются вопросы интерактивного и анимационного дизайна, психологии восприятия и применения ЭОР в обучении. Были проанализированы успешные примеры реализации анимации и интерактива на российских образовательных онлайн-платформах.

Ключевые слова: интерактивный дизайн, анимационный дизайн, проблемы восприятия, ЭОР, когнитивная нагрузка.

INTERACTIVE AND ANIMATED DESIGN: AN ANALYSIS OF THE EXPERIENCE OF APPLICATION IN RUSSIAN ELECTRONIC EDUCATIONAL RESOURCES

Salavatova N.A.
1st year Master's student
NATIONAL DESIGN INSTITUTE, Moskow
Scientific supervisor Puchkova N.N.
Ph. D., associate Professor,
Department of Fine, Decorative Arts and Design
of the Institute of Culture and Arts, Moscow City University

Abstract: The article considered the problems of integrating animation and interactive design that influence the perception of an information message. The key principles of developing electronic educational resources proposed by R. Mayer, as well as the works of other authors, which raise issues

of interactive and animation design, the psychology of perception and the use of electronic educational resources in training, were studied. Successful examples of implementing animation and interactivity on Russian educational online platforms were analyzed.

Keywords: interactive design, animated design, problems of perception, electronic educational resources, interface, cognitive load.

Анимационный дизайн (моушн-дизайн) – область дизайна, направленная на создание анимации [1]. Его применение позволяет представить информация в наглядной и содержательной форме [2]. Интерактивный дизайн – направление, фокусирующееся на обеспечении активного взаимодействия пользователя с техническими средствами. Удачные интерактивные решения характеризуются четким выполнением поставленных задач и повышением эффективности контакта аудитории с цифровым продуктом [3]. Анимационные и интерактивные элементы применяются в разных областях, но имеют недостатки, связанные с их визуальной составляющей, восприятием изображений.

Соответствие целевой аудитории проекта – одна из таких проблем. Она является ключевой и в других сферах дизайна. Тестирование продукта в целях проверки корректности восприятия сообщения, позволит выявить возможные недостатки, которые придется устранять в дальнейшем [4].

Следующая проблема, касающаяся технической части – адаптивность. Это функция сайта, обеспечивающая корректную работу как на компьютерах, так и на мобильных устройствах. Время, затрачиваемое на создание такого сайта, увеличивается и, как следствие, повышается его стоимость [5].

Перегрузка пользователя информацией – ключевая проблема современности. Чаще с ней сталкиваются при разработке электронных образовательных ресурсов (ЭОР).

Включение мультимедийных технологий в образовательный процесс создает многомерную познавательную среду, отличающуюся повышенной когнитивной сложностью [7]. Учитывая мультимодальный характер взаимодействия с ЭОР, при котором задействуются различные каналы восприятия, задача дизайнера состоит в обеспечении ясности и доступности информации, что способствует эффективному усвоению материала и снижению нагрузки на когнитивную систему. Под когнитивной системой в данном контексте понимается комплекс процессов, обеспечивающих познавательную деятельность человека [6]. Разработка эффективных образовательных ресурсов требует комплексного подхода, учитывающего особенности функционирования когнитивной системы человека. Благодаря комплексному подходу к дизайну мультимедийных ЭОР были сформулированы три научные теории (Cognitive

Theory Multimedia learning, Cognitive-affective Theory learning with media, Cognitive Load Theory). Синтез и расширение этих теорий привели к появлению нового понятия – когнитивный дизайн мультимедиа [8].

Одним из основоположников когнитивного подхода в дизайне ЭОР является Ричард Майер. В книге «Мультимедиа обучение» им описаны ключевые принципы разработки ЭОР [9]. Обозначены они как «когнитивная теория мультимедийного обучения». Эти принципы включают в себя:

1. Принцип согласованности – исключать материал, не имеющий значение;
2. Принцип подачи сигналов – акцентировать внимание на важной информации с помощью символов, текста или цвета;
3. Принцип избыточности – не совмещать все виды коммуникации в одном продукте;
4. Принцип пространственной смежности – изображения и соответствующие слова должны быть представлены рядом;
5. Принцип временной смежности – графика должна быть представлена в тот же момент, когда начинается повествование о ней;
6. Принцип сегментации – деление информации на смысловые блоки для лучшего восприятия информации;
7. Принцип “узнавания” (предварительной подготовки) – объяснение терминов перед изучением темы;
8. Принцип модальности – материал усваивается более эффективно, когда задействуются зрительный и слуховой каналы восприятия;
9. Мультимедийный принцип – проиллюстрированный текст будет понять проще, чем текст без иллюстраций;
10. Принцип персонализации – информация должна быть подана достаточно просто и понятно, а ее подача – вызывать интерес у аудитории.

Представленные выше принципы применяются в оформлении учебных материалов многих образовательных онлайн-платформ, например, таких как «Учи.ру», «Фоксфорд» и «ЛогикЛайк». Выбор этих платформ для анализа определен их широким охватом в Российском онлайн-образовании, насыщенностью мультимедийной среды, предоставлением разнообразных курсов и интерактивных инструментов для школьников. Активное внедрение в образовательные курсы платформ анимационного и интерактивного дизайна позволяют оценить его эффективность в контексте принципов разработки ЭОР.

Рассмотрим реализацию принципов разработки ЭОР на примере платформы «Учи.ру». Интеграция интерактивного и анимационного дизайна особенно раскрывается в материалах, ориентированных на младшую аудиторию, так как

позволяет повысить интерес к учебному процессу. Интерфейс сайта интуитивно понятен: главное меню состоит из разделов, соответствующих учебным предметам, а каждый раздел подразделяется на темы с комплексом заданий (что соответствует принципу сегментации информации) (рис. 1).

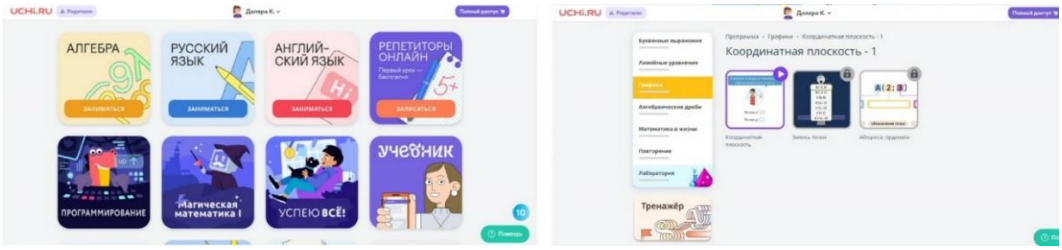


Рисунок 1. Образовательная платформа «Учи.ру»

У платформы есть персонажи, являющиеся героями обучающего мультсериала, придуманного специально для данной платформы. Также они выполняют определенные роли, как, например, помощь в ориентировании на сайте (принцип персонализации).

Оформление образовательных материалов на платформе «Фоксфорд» также соответствует ключевым принципам разработки ЭОР. Сервис предоставляет функции для разных групп пользователей. Визуальная информация дополняется устными пояснениями преподавателя (принципы пространственной и временной смежности). Интерактивные тесты и задачи дополняют структуру уроков и требую активного участия обучающихся (рис. 2).

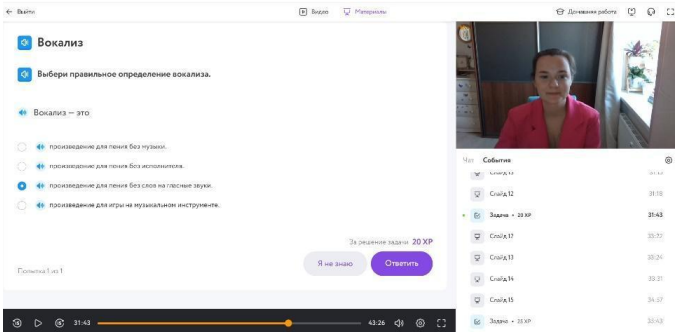


Рисунок 2. Интерфейс урока на платформе «Фоксфорд»

Сервис «ЛогикЛайк» предоставляет задачи, направленные на развитие логического мышления и математических навыков у детей младшего школьного возраста. В дизайне сайта используются яркие цветовые решения и анимированные интерактивные компоненты. Решение пошаговых задач

дополнено озвучкой каждого шага (принцип временной смежности). Однако избыточность некоторых звуковых эффектов может отвлекать от основного содержания (нарушается принцип согласованности) (рис. 3).

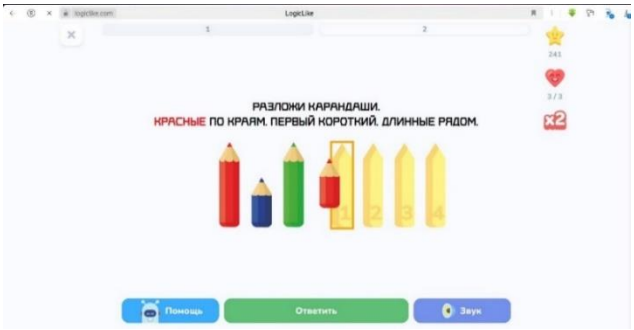


Рисунок 3. Пример задачи на платформе «ЛогикЛайк»

В ходе анализа были выявлены общие черты, присущие всем рассматриваемым платформам. Гармоничное сочетание цветов способствует повышению концентрации внимания и позволяет расставить акценты (принцип подачи сигналов). Образовательный материал подается кратко в небольших объемах (принцип согласованности). Плавная, ненавязчивая, но достаточно динамичная анимация видео и интерактивных компонентов способствует поддержанию внимания пользователя. Совокупность всего перечисленного облегчает процесс усвоения информации в ЭОР и помогает снизить нагрузку на когнитивную систему.

Отличаются проанализированные платформы степенью внедрения анимации и интерактива в образовательный контент. В оформлении материалов на платформе «Учи.ру» отмечается активное использование анимированных видеороликов и интерактивных заданий, направленных на стимуляцию вовлеченности посредством геймификации. В противоположность этому, «Фоксфорд» делает упор на академическую составляющую контента и более сдержанную стилистику. В оформлении сервиса «ЛогикЛайк» использован лаконичный, но яркий дизайн, концентрирующийся на визуализации логических задач и интерактивных головоломок. Приоритеты каждой платформы, на которые влияют возраст и уровень подготовки пользователей, отражены в стратегиях интеграции интерактивного и анимационного дизайна.

Анализ российских образовательных платформ показал потенциал интерактивного и анимационного дизайна в процессе передачи информации, что особенно важно при разработке образовательного контента для детской аудитории. Однако существуют проблемы, связанные с обеспечением соответствия контента аудитории, его адаптацией к различным устройствам

и нагрузкой на когнитивную систему. Перечисленные факторы существенно влияют на восприятие информации пользователями. При учете всех условий и ориентации на особенности аудитории, возможно создание образовательных проектов, отличающихся как высокой эффективностью, так и привлекательностью.

Библиографический список

1. Дулимова, Е. С. Моушн-дизайн. Значение и тенденции развития [Электронный ресурс] / Е.С. Дулимова // Актуальные научные исследования в современном мире. – 2017. – № 2-5(22). – С. 59-63. – URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=28786373 (дата обращения: 25.02.2025).

2. Дмитриева, Н. С., Особенности создания учебной анимации [Электронный ресурс] / Н.С. Дмитриева // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. №10-1 (97). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-sozdaniya-uchebnoy-animatsii (дата обращения: 23.02.2025).

3. Габриелян, Т. О., Интерактивность современного материально-виртуального графического дизайн-продукта [Электронный ресурс] / Т.О. Габриелян // Манускрипт. 2020. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/interaktivnost-sovremennogo-materialno-virtualnogo-graficheskogo-dizayn-produkta (дата обращения: 23.02.2025).

4. Морозов, С. А., Анимационный дизайн как инструмент межкультурной коммуникации [Электронный ресурс] / С.А. Морозов, Синьюй Чжан // Наука. Искусство. Культура. 2023. – №2 (38). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnyy-dizayn-kak-instrument-mezhkulturnoy-kommunikatsii (дата обращения: 09.12.2024).

5. Малахов, Д. В. Особенности современных методов создания и оформления сайтов [Электронный ресурс] / Д.В. Малахов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. №11-3 (98). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-sovremennyh-metodov-sozdaniya-i-oformleniya-saytov (дата обращения: 26.02.2025).

6. Габдуллина, А. Ш., Влияние цифровизации на когнитивные функции обучающихся в вузе в рамках иноязычного обучения // Педагогика. Вопросы теории и практики [Электронный ресурс] / А.Ш. Габдулина // 2022. – №4. –URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-tsifrovizatsii-na-kognitivnye-funktsii-obuchayuschihsya-v-vuze-v-ramkah-inoyazychnogo-obucheniya (дата обращения: 25.02.2025).

7. Карпова, Е. А. Когнитивные аспекты процесса обучения с использованием мультимедийных технологий [Электронный ресурс] / Е. А. Карпова, Т. И. Дрынкина // Региональная информатика и информационная безопасность : Сборник трудов Юбилейной XVIII Санкт-Петербургской международной конференции, Санкт-Петербург, 26–28 октября 2022 года. Том Выпуск 11. – СПб.: Региональная общественная организация "Санкт-Петербургское Общество информатики, вычислительной техники, систем связи и управления", 2022. – URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50477943 (дата обращения 10.12.2024).

8. Бородовская, А. Ю. Когнитивный подход к дизайну мультимедийных электронных образовательных ресурсов (теоретический аспект) [Электронный ресурс] / А.Ю. Бородовска

// МНКО. 2015. – №6 (55). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnyy-podhod-k-dizaynu-multimediynyh-elektronnyh-obrazovatelnyh-resursov-teoreticheskiy-aspekt (дата обращения: 10.12.2024).

9. Mayer, R.E. Multimedia Learning. [Текст] / R.E. Mayer – N.Y.: Cambridge University Press, 2009. 320 p.

НАУЧНЫЕ ТЕОРИИ И МОДЕЛИ В ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИИ НА ПРИМЕРЕ МЕТОДИКИ КУРСА «КИНЕТИЧЕСКАЯ АЙДЕНТИКА» ДЛЯ СТУДЕНТОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ ДИЗАЙНУ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

Самойленко И.С.
К. э. н., доцент.
профессор кафедры ХТОПП
Института графики и искусства книги имени В.А. Фаворского.
Московский политехнический университет

Аннотация: В статье представлены ключевые аспекты методики преподавания курса «Кинетическая айдентика» для студентов обучающихся по направлению «Дизайн» бакалавриата и магистратуры, определены границы междисциплинарности курса и проблемы, связанные с этим. Охарактеризована роль научных теорий и моделей, лежащих в основе теоретического блока курса, решающих ключевую проблему обучения – сложность обучения навыку концептуализации в формировании многомерной визуальной идентичности.

Ключевые слова: методика преподавания дизайна, кинетическая айдентика, динамическая айдентика, визуальные системы, системы визуальной идентичности.

SCIENTIFIC THEORIES AND MODELS IN THE PRACTICE OF TEACHING CONCEPTUALIZATION USING THE EXAMPLE OF THE KINETIC IDENTITY COURSE METHODOLOGY FOR STUDENTS STUDYING DESIGN AT HIGHER SCHOOL

Samoylenko I.S.
Assoc. Prof. PhD.
Moscow Polytechnic University

Annotation: The article presents the key aspects of the teaching methodology of the Kinetic Identity course for undergraduate and graduate Design students, defines the boundaries of the interdisciplinarity of the course and the problems associated with it. The article describes the role of scientific theories and models underlying the theoretical block of the course, which solve the key problem of learning – the complexity of learning the skill of conceptualization in the formation of a multidimensional visual identity.

Key words: design teaching methodology, kinetic identity, dynamic identity, visual systems, visual identity systems.

Мультиканальность и необходимость обеспечивать непрерывность коммуникаций брендов в современном мире диктует особые требования к дизайн системам их визуальной идентичности. Мультимедийность визуальных

сообщений обязывает дизайнеров учитывать технологические возможности каналов их передачи и особенности восприятия визуального образа брендов еще на этапе разработки айдентики, как системы визуальных кодов. Таким образом многомерность, формируемая в современном коммуникационном поле, требует особого подхода к осознанию самого процесса концептуализации и методики работы с формированием навыка восприятия многомерности. При воспитании востребованного на сегодняшнем рынке специалиста-дизайнера необходимо учитывать эти аспекты.

Проектные задачи в области разработки систем визуальной идентичности не являются инновацией и достаточно широко практикуются в разных ВУЗах в рамках таких дисциплин, как «Проектирование», «Основы производственного мастерства» и других. Однако, зачастую, в рамках проектных дисциплин не учитывается важность теоретической подготовки будущего дизайнера или не связанность знаний полученных в ходе изучения теоретических дисциплин с решением проектных задач. Никто не будет оспаривать важность междисциплинарного подхода в дизайне, однако теории и практика зачастую существуют отдельно друг от друга в процессе обучения студентов. Реальность диктует необходимость адаптации теорий маркетинга, брендинга, социологии, коммуникологии, теории массовых коммуникаций, семиотики и др. для решения прикладных задач дизайна в ходе обучения.

Основной целью курса являлось научить концептуальному подходу в разработке динамических визуальных систем, так как кинетическая айдентика является одним из видов и трендом развития динамической айдентики, наиболее пластично и, многомерно передающей образ бренда в современной концепции коммуникаций.

Курс включает в себя 3 базовых блока:

- теоретический, в рамках которого изучаются ключевые понятия брендинга, массовой коммуникации, семиотики и особенностей формирования знака и знаковых систем в мультиканальном мире;

- аналитический, в рамках которого студенты анализируют кейсы в области разработки айдентики ведущих дизайн-агентств на предмет особенностей постановки задачи и ее решения, для реализации проектной задачи провидится ситуационный анализ с использованием моделей, изученных в теоретическом блоке, исследуется целевая аудитория, формируется бриф на проектную задачу, выбираются концептуальные динамические и кинетические решения, способные транслировать преимущества, характер и ценности бренда;

- проектный блок включает в себя проектную реализацию – разработку визуальной идентичности бренда, оценивается релевантность принятых дизайн-решений с учетом таких параметров как: визуальная идентичность и оригинальность, масштабируемость на мультиканальные носители, технологичность реализации в реальной среде.

В данной статье хочется остановиться на теоретическом блоке курса выделив базовые теории и модели, используемые в ходе обучения и задачи курса, решаемые их использованием.

Отсыл к научной базе и накопленному научному опыту в обучении дизайнера важен, так как он обосновывает принимаемые решения в современном практическом опыте профессионального сообщества и демонстрирует неслучайность успеха ведущих дизайн-агентств. Опора на научные теории также способствует структурному анализу в ходе предпроектной подготовки и формированию навыка обоснования собственных решений в будущей профессиональной деятельности.

Данный курс опирается на такие базовые научные теории, как

- теория симулякра Жана Бодрийяра [1],
- теории брендинга Д.Аакера, К.Л. Келлера, Ж-Н. Капферера [2],
- теория коммуникаций Девида Берлоу,
- семантическая теория Готлоба Фреге, которой в процессе обучения навыкам концептуализации придается особое значение [3],
- теория гештальт психологии в дизайне [4].

В таблице 1 описаны задачи курса «Кинетическая айдентика», решаемые данной теоретической базой.

Теория	Основной тезис/модель	Решаемая задача
Теория симулякра Жана Бодрийяра	Понятие образа и принципы его формирования в эпоху медиапотребления	Введение понятия образа бренда, формируемого визуальными сообщениями из источников массовой информации
Теории брендинга Д.Аакера, К.Л. Келлера, Ж-Н. Капферера	Понятие платформы бренда, как смысловой основы образа	Детализация образа по смысловым параметрам в модели, дающая основу для формирования

		креативной концепции бренда
Теория коммуникаций Девида Берлоу	Понятие кодирования сообщения, модель коммуникаций	Детализация креативной стратегии на коды, которые могут использоваться в концептуальном моделировании знаковой системы в айдентике с использованием моушн технологий лежащих в основе динамичных систем визуальной идентичности
Семантическая теория Готлоба Фреге	Связь понятий «смысл» и «значение», семантический треугольник, как модель формироваания знака	Формализация кодов в динамичную знаковую систему, опирающаяся на смысловую платформу
Теория гештальт психологии	интерпретация информации о взаимосвязях и иерархии в айдентике	Расширение палитры визуальных кодов в айдентике и построение иерархичности в динамичной системе

Таблица 1. Научные теории, лежащие в основу формирования навыка концептуализации курса «Кинетическая айдентика»

Как видим, ключевые тезисы базовых теорий имеют практическую направленность в освоении сложного навыка концептуализации динамичной системы, так как позволяют определить объем и характер трансформаций знака, идентифицирующего бренд – а ведь именно в этом состоит основное отличие классической айдентики от динамической [5]. Кинетическая айдентика, являясь одним из видом динамической, является сложной знаковой системой, так как в основе визуальной идентичность лежит еще один аспект – движение и, именно количество вариаций изменения во времени одного из знаковых параметров должно стать тем кодом, на котором формируется знание.

Например, с помощью семантического треугольника Готлоба Фреге мы выделяем габариты динамической и кинетической знаковой системы для определенного набора характеристик и смыслов бренда и вербального атрибута - наименования: формы, цвета, шрифтовые решения, если они имеют значение в идентичности, иконические символы, добавив характер движения и его характеристики, получим дополнительные параметры развития системы, формируя гармоничный концепт. Например, главным визуальным кодом мы выбираем цвет и ряд иконических символов, который может стать динамической системой, характер движения поможет нам концептуализировать ее в кинетическую, при которой, темпоритм смены этих иконических символов и визуальный эффект преобразования сформируется в новый динамический знак, полученный в ходе переходного этапа трансформаций, либо работающий в коммуникационных каналах предполагающих использование моушн технологий.

Ранее выбранные каналы коммуникации помогут нам определить длительность коммуникации в канале опираясь на его особенности и особенности восприятия информации в канале целевой аудиторией, что также повлияет на режиссуру кинетического знака.

Кроме базовых теорий, важным аспектом является ознакомление с современными теоретическими положениями, имеющими под собой эмпирическую основу и используемыми в качестве аналитических инструментов. Так, например, модель консьюмерского поведения компании лежит в основе построения карты потребительского пути, используемой для выявления точек контакта целевой аудитории с брендом и выявления актуальных коммуникационных каналов, на которые должна масштабироваться динамическая айдентика и определения каналов, в которых движение может лежать в основе идентичности.

В заключении важно отметить, что опора на теоретическую основу важна для осознания логики построения знаковых систем в айдентике любого вида, но в ситуации формирования мультиканальной идентичности теоретический блок расширяется и актуализируется, дополняясь новыми теориями и их интерпретацией. Курс «Кинетическая айдентика» ориентирован на студентов обучающихся по направлению, направления подготовки 54.03.01 Дизайн и ориентирован как на графических дизайнеров, так и на дизайнеров мультимедиа, так как грань между двумя этими направлениями в современном мире неуклонно стирается именно в связи с особенностями современных коммуникаций. В боле углубленном формате методика, используемая в ходе

обучения, применяется и в магистратуре. Разработанный и апробированный на кафедре ХТОПП Института графики и искусства книги имени В.А. Фаворского Московского политехнического университета, методика была апробирована и в Национальном институте дизайна в качестве авторского курса. Курс также может быть полезен и студентам смежных специальностей, например, изучающим современные визуальные коммуникации, управление визуальными коммуникациями и брендом, артдиректоринг и др.

Библиографический список

1.Бронзино Любовь Юрьевна Концепция симулякра Жана Бодрийяра: методология «Алеаторного мышления» и трансформация субъекта в обществе потребления // Вестник РУДН. Серия: Социология. 2011. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsiya-simulyakra-zhana-bodriyyara-metodologiya-aleatornogo-myshleniya-i-transformatsiya-subekta-v-obschestve-potrebleniya (дата обращения: 22.04.2025).

2.Капферер Ж.-Н. Бренд навсегда: создание, развитие. Поддержка ценности бренда. — 3. — Москва: Вершина, 2006. — 448 с

3.Габриелян Т.О. Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация / Т.О Габриелян. - Симферополь: ООО «Антиква», 2018. - 228 с.: ил.

4.Вартанова Людмила Карловна ГЕШТАЛЬТПСИХОЛОГИЯ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2021. №6. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/geshtaltpsihologiya-v-graficheskom-dizayne (дата обращения: 22.04.2025).

5.Самойленко, И. С. Кинетическая типографика как инструмент формирования визуальной идентичности брендов в мультиканальном мире / И. С. Самойленко // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2023. – № 2-2. – С. 284-291. – DOI 10.37485/1997-4663_2022_2_2_284_291. – EDN DRQBFJ.

6.Самойленко, И. С. Влияние цифровизации экономических и социальных процессов на систему визуальной коммуникации бренда / И. С. Самойленко // Маркетинг: проблемы, решения и перспективы / Под научной редакцией В.В. Никишкина. Том 2. – Москва : Общество с ограниченной ответственностью "Русайнс", 2022. – С. 386-399. – EDN YGFUFO.

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ КАФЕДРЫ РИСУНКА И ЖИВОПИСИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ

Севагин Д.П.
профессор кафедры Рисунка и живописи
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье автор рассказывает о важности дисциплин, преподающихся на кафедре рисунка и живописи, которые являются ключевыми при подготовке будущих дизайнеров. Автор делится собственным опытом формирования профессиональных компетенций у студентов в процессе преподавания художественных дисциплин.

Ключевые: слова. профессиональные компетенции, дизайн-образование, ядро дизайн-образования.

PECULIARITIES OF THE WORK OF THE DEPARTMENT OF DRAWING AND PAINTING IN DESIGN EDUCATION

Sevagin D.P.
Professor of the Department of Drawing and Painting
National Design Institute

Abstract: In the article the author tells about the importance of disciplines taught at the Department of Drawing and Painting, which are key in the training of future designers. The author shares her own experience of forming professional competencies of students in the process of teaching art disciplines.

Keywords: words. professional competences, design education, core of design education.

Сегодня рад приветствовать вас на нашей ежегодной, международной конференции, посвященной важным аспектам профессиональной подготовки дизайнеров. Являясь исполняющим обязанности заведующего кафедрой «Рисунка и живописи» в Национальном институте дизайна, хотел бы обратить ваше внимание на роль и значимость нашей кафедры, как части ядра дизайн-образования, а также личном методе и приемах преподавания изобразительных дисциплин, которые формируют у студентов профессиональные компетенции [2].

Наша кафедра, не являясь выпускающей, играет довольно существенную, я бы сказал ключевую роль в подготовке будущих дизайнеров, она служит базой для развития художественных навыков учащихся. Визуальные коммуникации становясь все более значимыми, требуют умения передавать идеи и эмоции через графические и живописные средства, являются основополагающими для

успешной работы в различных областях дизайна, таких как графический, средовой, и дизайн костюма. Существуют разные мнения на этот счет, в том числе, что дизайнеру не обязательно уметь рисовать, программы все нарисуют. Глубоко убежден, что хорошо рисующий дизайнер- это конкурентное свойство дизайнера. Рисующий дизайнер – это прежде всего вдумчивый, высокообразованный, способный мыслить и проникать в глубь всех предметов и явлений творческий человек!

Необходимо сформулировать основные аспекты работы кафедры рисунка и живописи:

1.Формирование художественного мышления: мы стремимся привить нашим студентам способность видеть мир через призму высокого искусства, проводятся лекции, мастер-классы для студентов, непосредственно на занятиях

2.Технические навыки: занятия по рисунку и живописи обучают студентов основам линейной перспективы, основам анатомии, изобразительной композиции, цветовой теории, фактуре и т.д.

3.Интеграция с другими дисциплинами: знания, полученные на кафедре, тесно переплетаются с другими дисциплинами, как проектирование, дизайн-мышление, что позволяет студентам применять художественные навыки в практических проектах. Эта практика позволяет и способствует формированию целостного взгляда на дизайн как на многогранную дисциплину.

4. Критическое мышление и анализ: учащиеся учатся анализировать свои работы сквозь призму других художников, что развивает их способность к критическому мышлению

5.Проведение выставок и конкурсов: участие в них помогает студентам продемонстрировать свои работы, посмотреть на них со стороны [1].

Теперь с вашего позволения скажу несколько слов о том, что считаю для себя, как преподавателя по рисунку и живописи самым важным и необходимым условием в учебном процессе.

Помимо основ рисунка-сквозного рисования (конструктивный рисунок), этюдов с натуры, ставя довольно четкие задачи, говоря о цвете, цветовых палитрах, композиционных схемах, рисование от общего к частному я всегда напоминаю учащимся, что они должны прежде всего научиться нарисовать предмет так как он кажется нашему глазу и так как он существует! Ибо не поняв внутреннюю суть предмета студент не сможет решить задачи модификации, трансформации и стилизации. Это будет случайно, бессмысленно и непрофессионально.

Но самой важной задачей из всего перечисленного, я считаю научить студентов целостности изобразительной композиции, будь это рисунок или живопись. Композиция объединяет идеей, общим решением разное и индивидуальное в одно событие, которое звучит целостно.

Цельность восприятия окружающего предметного мира, постановка глаза, способствует правильному видению, об этом еще говорил П.П. Чистяков. Здесь помогает анализ известных произведений искусства. Обсуждаем, как художники достигают целостности в своих работах, какие элементы или композиционные приемы они использовали. На основе работ маститых художников, проводим эксперименты с различными цветовыми палитрами, чтобы показать, как с их помощью можно научиться строить колорит, гармонию или диссонанс[3].

Целостность как единое и неделимое целое – неизменный девиз наших занятий по рисунку и живописи. Любая композиция, изобразительный лист решается как общая конструкция. Чтобы отучить срисовыванию учащегося, я прибегаю часто к метафорам. Например, большая угловая интерьерная постановка призывается рассматриваться как некий архитектонический строительный концепт, нагромождение форм как некая архитектура, часть города и т.д. Студент перестает относиться к постановке как массе бессвязных элементов, коробок, предметов, а как к отвлеченным формам, вовлеченные в нечто целостное, общее. Невозможно воспринимать ее части отдельно. Ничего нельзя как отрезать, так и добавить- цель! Добиться цельности композиции, также помогает четко поставленная задача, реализуемая в эскизах. Ясная цель несет в себе уже определенные рамки, ограничения, границы выполнения задачи, она подчиняет себе все.

Часто предлагаю закрыть листом части нарисованного эскиза и посмотреть, есть ли лишнее? Таким способом можно добавить выразительности, отсекая лишнее (классический пример: набросок балерины Серова).

За долгие годы профессиональной деятельности, как живописца, у меня сложилась концепция цветовидения и формовидения. И этот опыт я использую в своей педагогической системе. Важно подчеркнуть необязательность внешнего сходства моих работ и тех задач, которые я ставлю перед своими студентами, ибо мой метод связан с внутренним поиском гармонии.

В заключении хочу подчеркнуть, что самой важной и сложной особенностью работы кафедры рисунка и живописи, состоит в том, чтобы всю систему преподавания изобразительных дисциплин, основанную на академическом фундаменте перевести в плоскость специфики разных выпускающих направлений нашего института, обеспечивая комплексное

художественное образование, которое служит основой для профессионального роста будущих дизайнеров, творческого потенциала в условиях современного дизайн-образования.

Библиографический список

1.Гончарова, Е. В. Инновации и проблемы дизайн-образования в контексте общекультурных ценностей / Е. В. Гончарова. — Текст : непосредственный // Омский научный вестник. — 2013. — № 1 (115). — С. 223–225.

2.Кувшинова, Г. А. Дизайн-образование как особая педагогическая область / Г. А. Кувшинова. — Текст : непосредственный // Сибирский педагогический журнал. — 2023. — № 3. — С. 16–26.

3.Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек ; перевод с английского Г. Северской. — Москва : Д. Аронов, 2012. — 414 с. — Текст : непосредственный.

СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН И ПРОБЛЕМЫ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ ДИЗАЙНА НА ПРИМЕРЕ РАЗВИТИЯ АССОЦИАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

Семешкина Т.В.,
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина, Москва

Аннотация: Современный дизайн представляет собой динамичную область, в которой сочетаются творческие идеи, технологии и социальные потребности.

В контексте высшей школы дизайна важно рассмотреть, как образовательные программы учитывают актуальные тенденции и методы, такие как ассоциативное мышление.

Данная статья анализирует, как использование ассоциативного мышления может помочь в преодолении проблем, с которыми сталкивается высшая школа дизайна.

Ключевые слова: дизайн, обучение, модернизации, ассоциативное мышление, методы, современный дизайн.

MODERN DESIGN AND PROBLEMS OF THE HIGHER SCHOOL OF DESIGN USING THE EXAMPLE OF THE DEVELOPMENT OF ASSOCIATIVE THINKING

Semeshkina T.V.,
The Kosygin State University of Russia, Moscow

Abstract: Modern design is a dynamic field that combines creative ideas, technology, and social needs. In the context of the graduate school of Design, it is important to consider how educational programs take into account current trends and methods such as associative thinking.

This article analyzes how the use of associative thinking can help in overcoming the problems faced by the Graduate School of Design.

Key words: design, training, modernization, associative thinking, methods, modern design.

В XXI веке высшая школа сталкивается с рядом значительных вызовов, обусловленных быстрыми технологическими, социальными и экономическими изменениями. Одним из важнейших аспектов модернизации образовательных учреждений становится современный дизайн — как физического пространства, так и организационных процессов, которые обеспечивают эффективное обучение и развитие студентов и преподавателей.[1]

Современный дизайн высшей школы включает в себя несколько ключевых направлений:

1. Инновационные образовательные пространства, которые создают гибкие, мультифункциональные пространства, стимулирующие

междисциплинарные взаимодействие, креативность и самоорганизацию. Использование современных технологий, таких как умные доски, виртуальные лаборатории и пространства для совместной работы.

2. Дизайн, ориентированный на студента, при котором инфраструктура разрабатывается с учетом потребностей и предпочтений студентов. Это включает в себя комфортные зоны для учёбы и отдыха, а также возможность дистанционного обучения.

3. Экологическая устойчивость, которая позволяет проектировать здания и территории с учетом принципов экологического дизайна — энергоэффективности, использование экологичных материалов, внедрение зеленых зон.

4. Использования технологических решений и цифровизации. Внедрение ИТ-решений, платформ для онлайн-обучения, электронных библиотек и систем автоматизации для повышения эффективности учебного процесса.

Несмотря на прогресс, возникают и серьёзные сложности такие как:

- Модернизация образовательных пространств и внедрение новых технологий требуют значительных инвестиций, которые не всегда доступна вузам;

- Затруднения быстрых изменений и внедрений инновационных дизайн-решений, задержка адаптации к современным требованиям;

- Некоторые проекты не учитывают индивидуальные психологические потребности студентов и преподавателей, что снижает эффективность инфраструктуры;

- Несовершенство образовательных программ, технологический прогресс требует постоянного обновления учебных программ и методов обучения, что часто идёт медленнее, чем развитие дизайн-проектов;

- Рационализация пространства и затрат, что приводит к сокращению затрат зачастую способствует уменьшению качества инфраструктуры или недостаточной её модернизации;

- Ограниченная креативность: Во многих учебных заведениях акцент делается на технические навыки, что может ограничивать творческое развитие студентов. Ассоциативное мышление может быть применено для стимулирования оригинальности и расширения горизонтов мышления.

- Разрыв между теорией и практикой: Часто учебные программы не учитывают современные реалии и потребности индустрии.

- Недостаточная междисциплинарность: В дизайне все чаще требуется

сотрудничество между различными дисциплинами.

Для решения обозначенных проблем важно интегрировать дизайн в стратегические планы развития высших учебных заведений, привлекать междисциплинарные команды специалистов и активно использовать современные технологии. Ключевым аспектом становится также развитие инклюзивных и экологичных решений, ориентированных на разнообразие потребностей учащихся и устойчивое развитие [5].

Ассоциативное мышление — это процесс, в ходе которого одно понятие или идея вызывает цепочку других, связанных между собой идей. Это подход, который способствует творческому решению задач и развитию инновационного мышления. В контексте дизайна ассоциативное мышление помогает создавать оригинальные концепции, находить нестандартные решения и лучше понимать потребности пользователей [3].

Интеграция ассоциативных техник может улучшить практическое обучение студентов, помогая им находить связи между теорией и реальными вызовами [2].

Ассоциативное мышление способствует установлению связей между различными областями знаний и может быть использовано для разработки междисциплинарных проектов таких как:

1. Творческие мастерские: Создание пространств, где студенты могут свободно обмениваться идеями и использовать ассоциативные методы для генерации новых концепций;

2. Игровые техники: Использование игр и упражнений для тренировки ассоциативного мышления, например, карточные игры с образами или концептуальными темами;

3. Кросс-функциональные команды: Формирование групп студентов из разных специальностей для работы над совместными проектами, где они могут обмениваться идеями и давать новые ассоциации;

Современный дизайн требует от специалистов способности мыслить нестандартно и креативно.

Высшие школы дизайна должны адаптироваться к изменениям в индустрии и внедрять ассоциативное мышление в свои образовательные программы. Это не только разовьет творческую составляющую у студентов, но и подготовит их к вызовам современного мира, где междисциплинарный подход и инновации становятся ключевыми для успеха [4].

Интеграция принципов ассоциативного мышления в обучение может значительно улучшить качество подготовки будущих дизайнеров.

Библиографический список

1.Азизян И.А., Савченко М.Р. Конечные и бесконечные ресурсы архитектуры/ ACADEMIA, № 4, 2003, с.12.

2.Архитектура и эмоциональный мир человека (Забельшанский Г.Б и др.). М.: Стройиздат. 1985г. 208 с.

3.Берг Л.С. Номогенез или эволюция на основе закономерностей. Пб.: Госиздат, 1922, 306 с.

4.Иконников А.В. Художественный язык архитектуры. М.: Искусство, 1985, 176 с.

5.Мысли и афоризмы Спенсера. СПб.: изд. И. Губинского, 1903, 103 с.

ГЕНЕРАТИВНЫЕ НЕЙРОСЕТИ В ОБУЧЕНИИ ДИЗАЙНЕРОВ: ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ

Сойфер А.В., Денискин И.И.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Статья посвящена анализу внедрения генеративных нейросетей в образовательный процесс дисциплины «стилеобразование». Цель исследования — оценить эффективность использования генеративного искусственного интеллекта для формирования навыков анализа художественных стилей у студентов первого курса. В работе применялись практические методы тестирования с использованием генеративных моделей, поддерживающих русский язык. Результаты эксперимента свидетельствуют о том, что использование нейросетей способствует ускорению обучения, повышению вовлеченности студентов и развитию аналитического мышления. Статья также рассматривает сложности и перспективы дальнейшей интеграции генеративных моделей в образовательную практику дизайна.

Ключевые слова: нейросеть, генеративный искусственный интеллект, дизайн, стилеобразование.

GENERATIVE NEURAL NETWORKS IN TRAINING DESIGNERS: OPPORTUNITIES AND PROSPECTS

Soyfer A.V., Deniskin I.I.
National Design Institute

Abstract: The article is devoted to analyzing the implementation of generative neural networks in the educational process of the discipline “style formation”. The aim of the research is to evaluate the effectiveness of using generative artificial intelligence to form the skills of analyzing artistic styles in the first-year students. Practical testing methods using generative models supporting the Russian language were applied in the work. The results of the experiment indicate that the use of neural networks helps to accelerate learning, increase student engagement and develop analytical thinking. The article also discusses the challenges and prospects for further integration of generative models into educational design practice.

Key words: neural network, generative artificial intelligence, design, style formation.

Использование нейронных сетей и технологий глубокого машинного обучения – явление, существующее более 50 лет и активно-применяемое в таких областях, как биология, социология, медицина и инженерия. Однако в сфере дизайна эти технологии начали широко использоваться лишь с 2022 года, когда

появились первые крупные генеративные нейросети, такие как DALL-E, MidJourney и Stable Diffusion. Они не только автоматизировали процесс создания изображений, но и открыли новые возможности для творческих индустрий.

Несмотря на потенциал, генеративный ИИ остается спорным инструментом. Проблемы авторского права и восприятие его как угрозы традиционным методам создают неопределенность как в профессии, так и в образовании, где нейросети часто изучаются лишь факультативно.

Однако на практике ИИ уже активно используется дизайнерами для поиска референсов, стилизации, создания концептов и визуализаций. Его растущее качество и доступность делают его перспективным образовательным инструментом, не менее важным, чем профессиональные программы.

В дисциплине «стилеобразование», преподаваемой в НАЦИОНАЛЬНОМ ИНСТИТУТЕ ДИЗАЙНА, генеративные нейросети были интегрированы в образовательный процесс с целью качественного освоения художественных стилей.

Цель данной статьи – описать методику внедрения генеративных нейросетей в курс «стилеобразование» для студентов первого курса, проанализировать их влияние на образовательный процесс и выявить перспективы их использования в учебном процессе высших учебных заведений, посвященных подготовке дизайнеров.

Обзор литературы

Большинство источников сходятся во мнении, что нейросети уже плотно встраиваются в профессиональную деятельность и активно используются в различных сферах. Особенно это заметно в области работы с текстом и данными, но и в графических искусствах наблюдается стремительный рост интереса. Например, появляются пособия, посвященные генерации изображений и видео, а также книги, рассматривающие применение нейросетей в образовании.[1,2,3]

При этом нейросети вызывают ряд дискуссий и проблем, которые активно обсуждаются в научной среде. Среди ключевых вопросов, поднимаемых в литературе, можно выделить:

- Авторские права на данные и результаты генерации – многие исследования затрагивают этическую сторону использования чужих изображений для обучения нейросетей и проблематику владения результатами генерации.

- Влияние ИИ на профессии дизайнеров, художников и писателей – пока неизвестно, какое место займут нейросети в креативной индустрии: станут ли они вспомогательным инструментом или вытеснят некоторые профессии.

- Доверие к информации и распространение фейков – развитие генеративных нейросетей ставит вопросы о подлинности изображений и текстов, а также об их влиянии на восприятие реальности.

Эти темы подробно рассматриваются в статье «Art and the Science of Generative AI: A Deeper Dive»[4], где авторы анализируют влияние генеративных ИИ на культуру, авторское право, профессию художника и медиа-экосистему.

Несмотря на широкий охват темы искусственного интеллекта, в существующей литературе отсутствуют полноценные пособия по внедрению нейросетей в дизайн-практику и преподаванию их в вузах. Большинство публикаций либо исследуют технологию на абстрактном уровне, либо затрагивают только технические аспекты. Например, книга «Картинки и фото в разных нейросетях. Версия 2.0»[5] рассматривает особенности работы различных ИИ-моделей, но не дает систематизированного подхода к их образовательному применению.

Таким образом, анализ существующей литературы показывает, что генеративные нейросети уже стали важным инструментом в искусстве и образовании, но вопрос их методического внедрения в учебные программы остается открытым. Дальнейшее исследование направлено на разработку структурированного подхода к использованию нейросетей в обучении дизайнеров.

Основная часть

Методология. Исследование проводилось в рамках образовательного процесса на дисциплине «стилеобразование», где была внедрена работа с генеративными нейросетями. Целью эксперимента было изучить, как нейросети могут помочь студентам с первых курсов освоить анализ стиля, формообразование и основные принципы визуальной композиции через генеративный ИИ.

Основной метод исследования — практическое тестирование возможностей нейросетей на реальных образовательных задачах. Для анализа были выбраны наиболее доступные студентам модели: Kandinsky и Шедеврум, поскольку они поддерживают русский язык и не требуют сложной технической подготовки.

Дисциплина «стилеобразование» направлена на развитие у студентов навыков анализа и воспроизведения художественных стилей, что является

фундаментом для успешной дизайнерской практики. Эта дисциплина позволяет не только изучать теоретические основы истории искусства, но и применять полученные знания для создания новых визуальных концепций. В процессе обучения студенты, подобно посетителю музея, знакомятся с характерными чертами различных художественных направлений и узнают, как исторический контекст влияет на композицию, ритм и цветовые решения.

Описание задания: в качестве практической работы студенты должны были использовать генеративные нейросети для создания изображений, соответствующих заданному художественному стилю. Преподаватели формировали список художников и направлений, отличающихся ярко выраженными визуальными характеристиками. При этом важно отметить, что несмотря на тесную связь дисциплины стилеобразование с историей искусств, в данном предмете список художественных стилей и художников не является хронологическим, и структурно оформлен, скорее, на оценке влияния того или иного стиля, а также на трудности передачи стиля в нейросети. Так, на первых занятиях первого семестра изучаются наиболее крупные в современной истории искусств стили и личности (конструктивизм, кубизм, Пабло Пикассо, Анри Матисс). Далее же следуют художники и направления, передача стилистики которых в нейросети является более трудной задачей (Виктор Вазарели, Павел Филонов, Сантьяго Калатрава). На втором же курсе, студентам предлагается изучение и практика по стилям, тесно-связанным с темой русского кода. Так, темами становятся Лубок, русское деревянное зодчество, ткачество, белокаменная русь, Вологодское кружево и т.д.

Предмет ведётся у всех направлений подготовки первые два семестра, с занятиями по 2 академических часа в неделю. Задание по предмету, несмотря на базовую схожесть, отличается для студентов разных кафедр. Таким образом можно выделить три основных направления:

Кафедра дизайна среды и интерьера – на первом семестре задание заключалось в генерации жилого интерьера в заданной стилистике. Ко второму семестру проводится переход к общественным пространствам, стендам и объектам экстерьера, вроде остановок и детских площадок.

Кафедра дизайна костюма – генерация модели одежды на человеке. Желательны отсутствие фона и акцент на форме, нежели чем на цвете и рисунке одежды. Задание на первом и втором семестре является идентичным в силу специфики направления подготовки.

Кафедра графического дизайна – генерация открыток на новогоднюю тематику. Изначально допускалась только генерация Ёлок, ближе к концу

первого семестра были разрешены и другие новогодние атрибуты. Второй семестр отводится на работу с сувенирной продукцией и применением стилистики к предметам быта.

Структура работы:

Разбор стилистики художника или худ. направления – в ходе занятия студенты вместе с преподавателем анализировали характерные черты демонстрируемых работ (форма, ритм, цвет, композиция, уникальные детали или сюжеты).

Формулирование промптов – в ходе выполнения домашнего задания необходимо было составить текстовый запрос, который позволил бы нейросети создать изображение, соответствующее выбранному стилю.

Генерация и анализ результатов – работы студентов оценивались на предмет соответствия изображения заданному стилю. Подробно разбирались не только полученные изображения, но и промпты (запросы в нейросеть).

Результаты работы студентов.

Несмотря на первоначальные трудности, студенты вскоре погрузились в процесс и проявили инициативу в поиске новых идей и способов применения стилистики известных художников. От первых простых промптов (например, «жилой интерьер, стиль Пабло Пикассо») они перешли к более сложным концепциям, активно анализируя исходный материал, изучая дополнительный материал и используя словари синонимов для внесения разнообразия в запросы. Такой эволюционный переход свидетельствует о формировании у студентов прикладных навыков работы с генеративными нейросетями и интерес к теме.

В результате преподавания дисциплины наблюдалось несколько положительных тенденций:

Прикладное освоение стилей. Студенты получили возможность мгновенно практически применять изученные стилистические концепции, что традиционно достигается только в рамках углубленного изучения истории искусств или ручной графики (посредством копирования работ или создания зарисовок). Этот ускоренный процесс обучения способствовал формированию насмотренности и пониманию принципов анализа стилей, что является основной задачей предмета.

Повышенная вовлеченность. Наличие визуального результата, получаемого практически в режиме реального времени, значительно усилило мотивацию обучающихся. Ранее избыточная теоретизация дисциплины и ее пересечение

с историей искусств зачастую снижали интерес студентов, а теперь непосредственная обратная связь от генеративных ИИ-систем сделала процесс обучения более динамичным и интерактивным.

Интеграция ИИ в междисциплинарную практику. По результатам опросов, многие студенты начали применять генеративные нейросети не только в рамках курса «стилеобразование», но и в других дисциплинах. Это положительно сказалось на их общем уровне подготовки и позволило им расширить инструментарий для решения творческих задач.

Повышение конкурентоспособности. Освоение современных инструментов генеративного ИИ заметно повышает профессиональную подготовку студентов, позволяя им быстрее адаптироваться к требованиям рынка труда и использовать актуальные технологии в собственных проектах.

Расширение портфолио. Часть работ, созданных в рамках предмета, демонстрирует высокий уровень оригинальности и может служить важным дополнением к портфолио начинающих дизайнеров, отражая их способность работать с современными технологическими инструментами.

В процессе выполнения заданий студенты так же столкнулись с рядом сложностей:

Первоначальное непонимание принципов работы нейросетей, приводящее к несоответствию результата ожиданиям. Несмотря на технический экскурс в нейросети, так как современные ИИ-сервисы рекламируются с точки зрения простоты использования, у начинающих дизайнеров возникает иллюзорное ощущение лёгкости поставленной им задачи.

Ошибки при составлении промптов. Часто запросы формулируются с упором на частные элементы картин, а не на стилистические особенности выбранного художественного направления или конкретного художника. Это приводит к тому, что сгенерированные изображения не передают глубину и характер стилизации, требуемой для качественного анализа.

Таким образом, несмотря на начальные сложности, внедрение генеративных нейросетей в образовательный процесс позволило студентам не только овладеть прикладными навыками работы с художественными стилями, но и значительно повысить свою мотивацию, конкурентоспособность и междисциплинарную адаптивность.

Выводы и перспективы

Внедрение генеративных нейросетей в образовательный процесс по дисциплине «стилеобразование» показало, что эти технологии могут

существенно облегчить освоение стилистики художников и направлений. В ходе эксперимента студенты получили возможность быстро тестировать стилистические решения, анализировать результаты и корректировать промпты для достижения желаемого эффекта. Это дало им более наглядное понимание структуры художественного языка и ускорило процесс обучения.

Так же большим достижением стало развитие у студентов навыка осознанной работы с нейросетями. Они научились не просто использовать ИИ для генерации изображений, но и анализировать полученные результаты, корректировать запросы и понимать, какие параметры влияют на финальный визуальный образ. Однако исследование также выявило ряд сложностей, связанных с работой генеративных моделей в учебном процессе:

1. Технические проблемы генерации

Различия в работе нейросетей. Модель «Шедеврум» демонстрирует высокую точность и техническое качество, но склонна к повторяемости однообразных композиций. В то же время, «Kandinsky» генерирует более вариативные и неожиданные результаты, требующие дополнительной доработки, однако часто уступает в детализации. Такая неоднородность результатов затрудняет формирование устойчивого представления о том, как корректно работать с каждым из инструментов. Если нейросеть имеет достаточную обучающую базу по конкретному художнику или направлению, качественный результат можно получить даже с минимальным участием студента. В таких случаях объяснить, почему изображение требует доработки, становится сложной задачей. Это может снижать уровень вовлеченности студентов, особенно на первых этапах обучения. Если же художник плохо представлен в базе данных ИИ, генерация изображений в его стиле становится значительно сложнее. Например, попытки воспроизвести стилистику Марка Шагала показали, что нейросети недостаточно понимают его художественный язык. Это делает задачу сложной даже для старательных студентов, а иногда и вовсе невозможной без дополнительного функционала.

В перспективе важно развивать методику работы с ИИ, чтобы студенты не только использовали его в удобных случаях, но и понимали, как работать с ограничениями и недостатками нейросетей. Помимо этого, требуется доработка и постоянная корректировка списка преподаваемых стилей в соответствие с развитием нейросетевых моделей и результатами работы студентов.

2. Восприятие нейросетей как проектного инструмента

Еще одной проблемой является скорость генерации результатов. Несмотря на неоднократные разъяснения, что генеративные нейросети предназначены преимущественно для поиска референсов и генерации идей, а не для замены традиционных процессов проектирования, студенты первого курса иногда интерпретируют их как полноценное средство для создания финального проекта, что обусловлено их ограниченным практическим опытом в дизайн-практике. Для устранения данной проблемы необходимо обеспечить координацию и взаимодействие между преподавателями различных дисциплин, связанных с искусственным интеллектом. Например, включение нейросетей в учебный процесс курса «проектирование» позволит наглядно продемонстрировать их роль как вспомогательного инструмента, а не основного средства для реализации дизайн-проектов.

3. Влияние формата задания на качество усвоения материала

Эффективность использования нейросетей в образовательном процессе сильно зависит от формулировки задания. Например, студенты-графики в первом семестре показали наиболее качественные результаты, так как их задание было наиболее конкретизированным: «Генерация ёлки в стиле изученного художника или направления». В то же время более абстрактные задачи («Генерация жилого интерьера в заданной стилистике») приводили к менее точным и осмысленным результатам. В будущем программа обучения должна учитывать эту закономерность и адаптировать задания, чтобы студенты работали с четко определенными задачами.

Заключение

Представленная методика внедрения генеративных нейросетей в дисциплину «стилеобразование» показала свою эффективность и произвела положительный эффект на образовательный процесс студентов первого курса, но требует дальнейшей доработки. Основные перспективы развития включают улучшение методических подходов, доработку структуры заданий и более четкое позиционирование нейросетей как вспомогательного инструмента в дизайнерской практике. В дальнейшем важно продолжать исследование этой темы, учитывая как технические ограничения ИИ, так и его влияние на процесс обучения.

Библиографический список

1.«Генеративный искусственный интеллект #Forge&flux» - А. Чесалов
2.«Нейросети. Генерация изображений» - Дж. Картер
3.«Искусственный интеллект и нейросети в образовании» - А. И. Минаков
4.«Art and the Science of Generative AI: A Deeper Dive» - Ziv Epstein et al.
5.«Картинки и фото в разных нейросетях. Версия 2.0» - Д. Зверев
6.«Что такое нейросети и что они умеют в дизайне» - Виктория Плыгавко
7.«Для чего графическому дизайнеру нужны нейросети» - статья на сайте doprof.ru
8.«Нейросети в образовании: цифровая эволюция или вызов?» – Матвей Новиков
9.«Использование нейросетей в процессе профессиональной подготовки студентов-дизайнеров» - Уткина Ирина Вячеславовна, Алексеева Виолетта Константиновна, Ермолаева Дарья Александровна, Атаджанова Азиза Александровна
10.«Заменят ли нейросети профессию веб-дизайнера» – статья на сайте doprof.ru

ИНТЕГРАЦИЯ ОСНОВ ДИЗАЙНА В ШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Сомов В.В.
Преподаватель
Санкт-Петербургский архитектурно- строительный колледж

Аннотация: Статья посвящена исследованию интеграции основ дизайна в школьное образование. Автор рассматривает актуальность включения дизайна в образовательный процесс и описывает возможные направления его внедрения. Основное внимание уделено влиянию дизайнерских навыков на развитие творческого мышления, эстетического восприятия и профессионального самоопределения учащихся.

Рассмотрены ключевые компоненты образовательного процесса, такие как методы и приемы преподавания, организация учебной деятельности. Приведен анализ результатов педагогического эксперимента, показавшего эффективность разработанной методики обучения дизайну.

Полученные данные свидетельствуют о необходимости расширения и укрепления программ образования в сфере дизайна, а также подчеркивается важная роль межпредметных связей для достижения лучших результатов в обучении и воспитании молодого поколения.

Ключевые слова: дизайн-мышление, проектное обучение, эстетическое воспитание, художественное образование, графический дизайн, основы композиции.

INTEGRATION OF DESIGN FUNDAMENTALS INTO SCHOOL EDUCATION

Somov V.V.
Teacher
St. Petersburg College of Architecture and Construction

Abstract: The article is devoted to the study of integrating design fundamentals into school education. The author examines the relevance of including design in the educational process and describes possible directions for its implementation. Special attention is given to the impact of design skills on the development of creative thinking, aesthetic perception, and professional self-determination among students.

Key components of the educational process are considered, such as teaching methods and techniques, organization of learning activities. An analysis of the results of a pedagogical experiment demonstrating the effectiveness of the developed methodology for teaching design is presented.

The obtained data indicate the need to expand and strengthen educational programs in the field of design, emphasizing the important role of interdisciplinary connections in achieving better outcomes in student training and upbringing.

Key words: design thinking, project-based learning, aesthetic education, art education, graphic design, composition basics.

В современном обществе возрастает потребность в специалистах, способных сочетать технические знания с творческими умениями

и эстетическим восприятием. Именно поэтому в российских школах появляются новые предметы, нацеленные на воспитание творческой личности и развитие универсальных компетенций, необходимых в условиях цифровой экономики и глобализации. Одним из таких инновационных направлений стало внедрение в учебные планы среднего звена новой дисциплины — «Дизайн».

«Дизайн» (англ. design, букв. чертеж, проект, замысел) — это искусство создания облика отдельной вещи, проектирование ее формы, а также всей вещественно-пространственной среды в единстве функциональных и эстетических задач [1, с. 6].

Задача новых курсов — познакомить учащихся с основами композиции, методами планирования и оформления пространства, правилами выбора цвета и формы, что существенно обогащает образовательные процессы и делает учебу более интересной и продуктивной.

Данный курс призван не только способствовать развитию самостоятельности и инициативы школьников, но и подготовить их к выбору будущей профессии, связанной с проектированием, искусством и дизайном. Вместе с тем, формируемые умения пригодятся выпускникам и в повседневной жизни, повышая их эстетическую культуру и совершенствуя личные навыки коммуникации и взаимопонимания.

Актуальность внедрения дизайн-образования в школе. Современное общество стремительно развивается, и это требует от молодых специалистов умения творчески подходить к решению различных задач. Поэтому интеграция основ дизайна в школьное образование становится важной. Дизайн не ограничивается лишь созданием красивых форм — это мощный инструмент формирования проектного мышления, позволяющего решать практические проблемы креативно и эффективно.

Развитие критического и творческого мышления. Дизайн-образование способствует развитию способности видеть проблему целостно, анализировать ситуацию и находить нестандартные решения. Оно помогает ученикам синтезировать знания из разных областей науки и применять их на практике, развивая таким образом комплексное мышление.

Подготовка к будущей профессиональной деятельности. Современные профессии требуют универсальных компетенций, включающих умение визуализировать концепции, управлять проектами и понимать потребности аудитории. Обучение основам дизайна готовит учеников к будущему рынку труда, давая возможность осознать свою роль, как активного участника социальных изменений.

Формирование устойчивого интереса к искусству и культуре. Знакомство с искусством проектирования позволяет детям лучше понимать окружающий мир, ценить красоту и гармонию, развивать чувство стиля и вкуса. Это важный аспект духовного и культурного роста личности.

Внедрение элементов дизайна в образовательный процесс школы поможет в подготовке всесторонне развитых, творческих и инициативных выпускников, готовых активно взаимодействовать с современным миром и успешно адаптироваться к изменениям.

Цели исследования. Исследование направлено на изучение роли проектного метода обучения в развитии художественного творчества учащихся средней школы. Основные цели данной работы включают:

1. Анализ форм и методов художественно-проектной деятельности. Определение места и значения проектирования и дизайна в процессе обучения детей. Важно понять, почему именно уроки дизайна необходимы современной школе, и каким образом они способствуют формированию компетенций будущего поколения.

2. Выявление возможностей обучения дизайну. Исследование направлений, в которых можно интегрировать элементы дизайнерского подхода в различные предметы учебного плана. Необходимо определить, в каких учебных дисциплинах наиболее актуально применение методики проектирования и насколько эффективна такая практика.

3. Определение содержания упражнений и творческих заданий. Подбор конкретных методик и видов работ, направленных на формирование эстетических качеств у школьников. Важность анализа влияния занятий дизайном на развитие способностей к восприятию красоты, гармонии и выразительности окружающей среды.

Эти цели позволяют сформировать научно обоснованные рекомендации по интеграции дизайна в систему школьного образования для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса и формирования творческого потенциала подрастающего поколения.

Дизайн в образовательной практике школы

В современной общеобразовательной школе зарождается новый предмет - «Дизайн». Основы дизайна преподаются на уроках изобразительного искусства в 7-8 классах. В настоящей работе базой исследования послужил научно-теоретический подход и личный практический опыт автора. Проведено изучение

с последующим анализом учебной и творческой работы школьников в рамках урочной и внеурочной практики. Сделано анкетирование и тестирование обучающихся. Проведен педагогический эксперимент.

Особенности мышления подростков и роль дизайна

Мышление современного подростка отличается от мышления взрослого человека. В силу особенности юношеской психологии, подростки всегда старались выразить себя по-особому. Такое самовыражение, как вид культуры, нельзя отрицать. Подростки отличаются повышенной чувствительностью к красоте и стилю, любят самовыражаться и ищут необычные пути демонстрации своего индивидуального взгляда на мир. Поэтому образование должно поддерживать их инициативу и помогать реализовывать творческий потенциал. В этом контексте дизайн влияет на развитие подросткового мышления, например, дает возможность выработки творческих нестандартных решений, выражая свои идеи через проектирование. Предмет «Дизайн» позволяет раскрыть этот потенциал и направить способности детей в конструктивное русло.

Знакомство с композицией, пропорциями, симметрией и ассиметрией

Сейчас в программе по изобразительному искусству заложен ряд заданий и упражнений, направленных на формирование у школьников понятия о сути дизайна. Первые задания и упражнения, предлагаемые школьникам, начинаются с основного понятия – с композиции. «Композиция» от лат. Composition - связывать, соединять. Это составление, объединение всех элементов формы художественного произведения в органичное единое целое, выражающее образное, идейно-художественное содержание [2, с. 5]. Даются задания, которые основаны на простых приемах, используемых профессиональными дизайнерами. Это есть начало, когда закладывается основа, на которой далее будет строиться работа. На основе композиции будут формироваться основные проекты.

Рассмотрим особенности учебной деятельности школьников на примере 7-8 классов. У школьников выявлен хороший интерес к дизайн-проектированию. Например, дизайн одежды, графический дизайн (рисование логотипов), интерьерный дизайн, граффити, компьютерная графика.

На уроках изобразительного искусства в 7 классе, согласно программе, школьники выполняют задания по компоновке геометрических фигур, изучают пропорции, симметрию и асимметрию.

«Симметрия» от греч. symmetria соразмерность. Это такое соотношение между частями композиции, когда они повторяют и уравновешивают друг друга. Симметрия подразумевает равноценность, равновеликость. Этот композиционный прием вызывает ощущение строгости, величия, стабильности, монументальности [3, с. 41]. Распространенным и широко известным видом симметрии является зеркальная симметрия, симметрия левого и правого. Воображаемая плоскость, которая разделяет такие фигуры на две, зеркально равные части, называется плоскостью симметрии [4, с. 81].

«Асимметрия - полное нарушение симметрии, отсутствие равенства между правой и левой частями композиции, между ее верхней и нижней половинами. Асимметричное построение вызывает ощущение динамики, движения [5, с. 44].

Выполняя такие работы сначала в графике, ученики после этого создают коллаж на такую же тему. Изучая далее простые формы, сочетают их между собой в композиции, варьируя разные варианты расположения. Подобные упражнения просты и лаконичны. Продолжив обучение, выполняя задания с линиями различной толщины и длины, ребята постепенно накапливают начальные знания в области элементарной композиции. Таким простым заданиям необходимо уделять, как можно больше времени и вдумчиво их анализировать, выполняя упражнения в разных техниках. Такой подход позволит сформировать у школьников устойчивое понятие, в каком направлении необходимо мыслить при создании проекта и как его оформить, с эстетической точки зрения. Классические упражнения в построении важны тем, что дают возможность учиться составлять композицию из определенных элементов так, чтобы она была гармонична и эстетично смотрелась. Также задания помогут развить графические навыки в изображении, и у юного дизайнера появляется возможность по-разному строить графическую композицию. Классика также способна стимулировать оригинальный творческий подход в дизайнерской работе. Выполняя композиционные варианты в графической технике, обучаемые используют их простоту в дизайне.

Ученики на уроках оперируют фигурами на листе, создавая различные вариации композиции, используя в своих заданиях ритм линий, фронтальную композицию, глубинную композицию, симметрию и асимметрию, масштабирование фигур в пространстве и пропорционирование. «Пропорция —

это соразмерность. Пропорционирование – соотнесение отдельных частей с целым и между собой.

Все эти вариации позволяют школьникам создавать простые, лаконичные и выразительные дизайнерские решения. На уроках изобразительного искусства необходимо рассказывать, что бывают разные композиции и техники их выполнения, и почему дизайнеры работают с разными изображениями, с простой формой, в том числе.

Роль наблюдений и анализа окружающей среды

Начинать работу с детьми на тему простых геометрических форм необходимо с примеров, которые есть в окружающей среде. Надо чтобы ребята начинали наблюдать за окружающей средой, улавливая в ней определенный ритм линий, симметрию, асимметрию, ту или иную композицию в архитектуре зданий, фасадах магазинов или просто на улице. На уроках необходимо показывать, как можно больше характерных фотографий из окружающей среды и сравнивать их с графическими изображениями. Такой подход позволит заинтересовать школьников, побудить их к творческой работе над композициями. Примеры из окружающей среды направят внимание учащихся на то, что ранее они не замечали и даст понимание, что окружающее пространство может быть интересным и выразительным, с точки зрения дизайна.

Надо предлагать школьникам пофотографировать интересные композиционные решения в окружающей среде и выполнить простые построения со своих фотографий. Такой подход позволить увлечь творческим процессом, поможет углублять свои знания и навыки в области композиционного построения.

Использование методик свободных ассоциаций и экспериментальных практик

Графический дизайн разнообразен по способу исполнения. У начинающего юного дизайнера не должно сложиться впечатление, что все состоит только из простых геометрических форм. Фактура пятна также играет значение. Иногда она бывает очень выразительна. Ряд уроков необходимо посвятить свободному заполнению формы. Надо поставить задачу не просто «мазать краски», а рисовать по ассоциации, например, с проявлением стихии – шелест листьев, ветер, дождь, туман и т.п. Подобная работа развивает визуальное мышление, она

способна отразить внутренний импульс. Все варианты исполнения пятна могут быть выполнены эскизно, в виде поисковых решений. Ребятам надо показать, как работать с фактурой, как она может взаимодействовать с пятном, со шрифтом или с абстрактными линиями. Такие упражнения очень интересны начинающим дизайнерам. Школьников приобщают к творческому процессу именно в возрасте 14-15 лет. В это время они наиболее способны фантазировать и предлагать интересные оригинальные решения в своих эскизах.

Коллективное творчество

Учеников увлекает такая вариантность работы. Они делятся на группы, где ставят себе задачи, определяют, кто за что отвечает, за какой элемент композиции. На одном из уроков можно предложить создать рекламный плакат на определенную тему. Это уже серьезная работа с подбором материала, поисковым этапом сбора информации по теме и подготовкой эскизов. Эскизы в 7-10 вариантах лучше создавать разными по манере исполнения, цвету и фактуре. В работе используются, в том числе, вырезки из журналов и газет. Школьники в такой работе охотно объединяются в группы для коллективного творчества.

Анализ результатов педагогического эксперимента

Эксперимент, проведенный автором в 7-8 классах по созданию графического проекта, показал, что те школьники, которые выполняли рекламный плакат, уже имея багаж знаний в изображении абстрактных композиций, представили выразительные и стильно выполненные работы. В другой группе, где понятия о композиции были заложены достаточно поверхностно, работы были выполнены без чувства композиционного решения. Школьники старались выполнить работу так, чтобы она была выразительна, но совершали ряд ошибок в построении и рисовании. Проблема заключалась в выполнении работы таким образом, чтобы она была яркой, броской и выразительной по графике и композиции. Те группы, в которых в полной мере было заложено понятие о композиционировании, выполняли задание более правильно, с точки зрения эстетики и техники выполнения. Но сами идеи были интересны у всех групп.

Можно сделать вывод о том, что ученикам интересен дизайнерский подход выполнения такого рода изображений. Но им не хватает опыта. Практических

занятий с упражнениями, связанными с геометрическими фигурами, должно быть больше. Основная цель детского дизайн-образования – воспитание нового поколения дизайнеров и подготовка их к решению задач в различных областях дизайна. Оно помогает детям развивать творческие способности, учиться находить красоту и функциональность в окружающем мире, работать в команде и развивать навыки, необходимые для решения командных задач [6, с. 82].

Увеличение их количества, всего на один час, уже дает хороший результат в практической деятельности школьников. Например, на уроке технологии можно вести такой блок, как дизайн-композиция геометрических форм. За счет этих часов и уроков изобразительного искусства, возможно научить школьников графическому дизайну. Такие уроки позволят сориентировать их в выборе профессии графического дизайнера, а также помогут развить и углубить навыки в изобразительном рисовании.

Заключение

Уроки, посвященные дизайну и проектированию, способны развить у каждого ученика эстетические качества в понимании формы, выработать аккуратность и наблюдательность. Дети получают навыки коллективного творчества в команде. Предмет «Дизайн» способен значительно обогатить образовательный процесс, предоставляя возможности для раскрытия талантов учащихся и подготовки их к будущей карьере. Важно понимать, что лишь систематическое применение методики обучения сможет обеспечить качественный рост профессиональных качеств будущих дизайнеров.

Обучающиеся смогут приобрести необходимые компетенции, благодаря чему станут успешнее справляться с будущими жизненными и карьерными задачами. Введение предмета «Дизайн» открывает перед ними новые горизонты возможностей, расширяя кругозор и обеспечивая мотивацию к дальнейшему личностному росту.

Библиографический список

1.Гуров Г.Е. Дизайн: 10-11 классы: учебник / Г.Е. Гуров. - 4-е изд., стер. - Москва: Просвещение, 2023. - 207 с.: ил., цв. ил., портр., факс., табл.; 26 см. - (ФГОС)

2.Сергейчук Е.В., Аносова С.С. Основы композиции: учебное пособие: для студентов высших учебных заведений, изучающих монументально-декоративное искусство и дизайн / Е.В. Сергейчук, С.С. Аносова; Министерство науки и высшего образования РФ, Иркутский национальный исследовательский технический университет. - Иркутск: Изд-во Иркутского

национального исследовательского технического университета, 2021. - 128 с.: ил., цв. ил.; 30 см. - (Приоритет 2030). - Библиогр.: с. 128 (24 назв.)

3.Тухбатуллина Л.М., Сафина Л.А., Хаммотова В.В. Пропедевтика (основы композиции): учебник: для студентов, обучающихся по направлению "Дизайн" / Л.М. Тухбатуллина, Л.А. Сафина, В.В. Хамматова. - Москва: Инфра-М, 2025 (печ. 2024). - 115 с.: ил., портр.; 29 см. - (Среднее профессиональное образование). - Библиогр.: с. 114 (34 назв.)

4.Елочкин М.Е., Тренин Г.А., Костина А.В. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник: для студентов, обучающихся по специальности среднего профессионального образования "Дизайн (по отраслям)" / [М.Е. Елочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина и др.] - 4-е изд., стер. - Москва: Академия, 2024. - 157, [2] с., [8] л. цв. ил., портр.; 22 см. - (Профессиональное образование. Профессиональный модуль). - Библиогр.: с. 157-158.

5.Поплевина В.А. Цвет и дизайн: учебное пособие: для студентов, обучающихся по специальности 54.03.01 - Дизайн / В.А. Поплевина; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина". - Тамбов: Издательский дом Державинский, 2022. - 206, [1] с.: ил., цв. ил.; 21 см. - Библиогр.: с. 145-146

6.Сорокина А.А. Методика развития проектно-творческого мышления на примере Строгановской детской академии дизайна / А.А. Сорокина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2024. – № 1(241). – С. 81-86.

К ВОПРОСУ ФОРМИРОВАНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У УЧАЩИХСЯ СРЕДСТВАМИ ГРАФИКИ

Станишевская Л.С., Паламарчук А.С.
Амурский государственный университет, г. Благовещенск

Аннотация: В статье представлен опыт создания фирменной графики для общеобразовательных учреждений, рассматривается проблема создания не только доступного, но и безопасного образовательного пространства, которое будет задействовано в формировании экологического мышления у учащихся. Описывается концепция проекта, охарактеризованы основные этапы дизайн-процесса: создание фирменного знака, серии иллюстраций, графики, стикерпака и пиктограмм для образовательных учреждений.

Ключевые слова: графика, фирменный знак, образовательные учреждения, экологическое мышление.

TO THE ISSUE OF FORMATION OF ECOLOGICAL THINKING IN STUDENTS BY MEANS OF GRAPHICS

Stanishevskaya L.S., Palamarchuk A.S.
Amur State University, Blagoveshchensk

Abstract: The article deals with the problem of creating not only accessible but also safe educational space, which will be involved in the formation of ecological thinking in students. It describes the concept of the project, creation of a firm mark, a series of illustrations, graphics, stickerpack and pictograms for educational institutions.

Key words: ecological thinking, graphics, educational institutions, firm mark.

Графика играет важную роль в жизни современного человека. Сегодня графика представляет собой не просто красивую картинку, средство самовыражения, а функциональное изображение, которое способствует коммуникации, визуальной идентификации, эмоциональному воздействию. Также графика способна поднимать ныне актуальные для общества темы.

Цвет рассматривается в философской, психолого-педагогической, методической, искусствоведческой литературе. Это предмет исследований с античных времен. Восприятие цвета изучали Р. Арнхейм, В. М. Бехтерев, С. В. Кравков, М. Люшер, А. С. Новомейский, Г. Роршах, И. М. Сеченов, П. В. Яныдин. Так, в своих работах Л. В. Ахметова указывает на то, что цвет пробуждает чувства и эмоции, развивает мировосприятие [1]. А на основе

экспериментов Егоров А. С. установил, что учащиеся очень восприимчивы к цвету [2].

Прежде, чем приступить к созданию концепции графики, был проведён сравнительный анализ графики образовательных учреждений. Определено несколько критериев оценки: 1. Зрительное восприятие, эстетика и качество суперграфики; 2. Функциональность; 3. Эмоциональная реакция. (см. табл. 1)

Таблица 1 - Сравнительный анализ графики образовательных учреждений

Наименование школы	Месторасположение	Критерии оценки графики		
		Зрительное восприятие, эстетика и качество графики	Функциональность	Эмоциональная реакция
ГБОУ СОШ № 376	Московский район	Хорошее цветовое решение, но обезличенность графики	Нет привязки к особенностям школы, не функциональна	Ощущение пустоты
Школа №17	г. Щелково	Неплохое цветовое решение, однако, обилие голубого цвета может ассоциироваться с грустью, тоской и холодом. Графика смотрится несвязно	Учтены особенности школы и самой рекреации, функциональна	Ощущение перегруженности, дробности, визуального шума
The International School of Moscow	г. Москва	Хорошее цветовое решение, приятная качественная графика. Местами	Учтены особенности школы и функциональна	Приятные радостные эмоции

		графика нагромождена		
АНОДО «ЦРР «Волшебный возраст»	г. Москва	Хорошее цветовое решение. Простая забавная графика	Учтены особенности учреждения. Функциональная графика	Ощущение свободы, радости и озорства

Выявлены часто встречающиеся недочёты графики для образовательных учреждений: обезличенная, не функциональная, без привязанности к особенностям и специфике учебного заведения графика, ощущение пустоты или перегруженности композиции, переизбыток мелких деталей, от чего возникает ощущение визуального шума. Следовательно, графика в образовательных учреждениях должна учитывать особенности и специфику школы, быть гармоничной и лаконичной, функциональной, а также пробуждать положительные эмоции.

Среди наиболее ярко функций, присутствующих в обучающих пространствах выделим - экологическую. Формирования экологического мышления у учащихся младшего школьного возраста путём создания безопасной и развивающей визуальной среды продиктовано текущими тенденциями социокультурной среды. Главная цель исследования заключается в создании не только доступного, но и безопасного образовательного пространства, которое будет задействовано в формировании экологического мышления у учащихся. Предлагаются следующие принципы развивающего и мотивирующего образовательного пространства: 1. Принцип организации дружественной среды, который представляет собой варианты комбинирования графики и навигации; 2. Принцип сохранения и улучшения физического здоровья учащихся, стимулируя здоровый образа жизни, который представляет собой серию графики для подвижных игр. 3. Принцип формирования экологического мышления и воспитание у детей уважительного и бережного отношения к природе и окружающему их миру, который представляет собой серию мотивационной графики.

Главная идея проекта заключается в направленности на экологическую тематику. Это обусловило выбор цветовой палитры для графики образовательных учреждений (см. рис. 1).

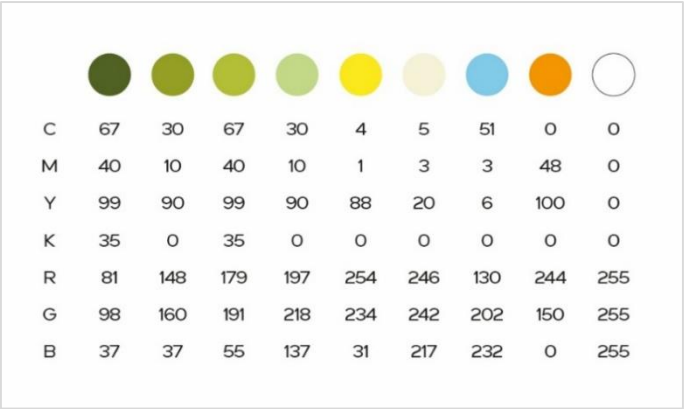


Рисунок 1 - Цветовая палитра

Для создания графики были выбраны следующие цвета: темно-зелёный, темно-оливковый, светло-оливковый, фисташковый, жёлтый, слоновая кость, голубой, оранжевый и белый. Такие цвета вызывают положительные эмоции, дарят ощущение уюта, тепла и света. Они ассоциируются с летом и лёгкостью. Графика для образовательных учреждений будет лаконичной и гармоничной.

Для формирования экологического мышления у учащихся был создан фирменный знак – персонаж, который поможет детям развить доброту, любовь и заботу о природе и окружающем мире. Идея фирменного знака пошла от семечки, которая символизирует начало, зарождение новой жизни и интерес к неизведанному (см. рис. 2).

Рисунок 2 - Фирменный знак

На основе фирменного знака была разработана серия иллюстраций (см. рис. 3), которая будет использоваться на таких носителях как футболки, шопперы, блокноты, значки и наклейки (см. рис. 4).

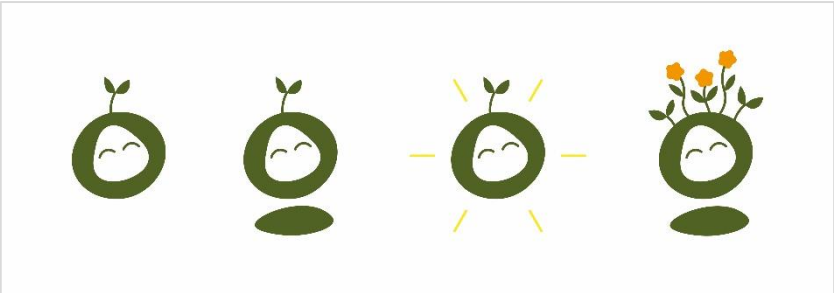


Рисунок 3 - Серия иллюстраций

Рисунок 4 - Пример для реализации серии иллюстраций на носителях

Очевидно, что детям младшего школьного возраста гораздо спокойнее и комфортнее находиться в незнакомом помещении, если в нём будет присутствовать позитивный персонаж, готовый вести и объяснять тебе, что они видят и где они находятся.

Для формирования у учащихся экологического мышления и стимулирования бережного отношения к природе была разработана графика с фразами «позаботься о планете» и «сортируй мусор» (см. рис. 4).

Рисунок 5 - Графика формирующая экологическое мышление

Таким образом, современное пространство общеобразовательных учреждений становится мотивирующим источником развития. Скучные однотонные стены становятся холстом для яркой графики, способствующей более лёгкой адаптации обучающихся к новому пространству и вливанию в коллектив. Данная работа влияет на формирование экологического мышления, развитие нравственных ценностей воспитанников образовательного учреждения, поддержание их физической активности, их мотивацию следования правилам поведения как в обществе, так и в природе, а предложенные принципы создания мотивационной графики и навигации могут стать вектором развития современных пространств общеобразовательных учреждений.

Библиографический список

1. Ахметова, Л. В. Роль зрительного восприятия цвета в познавательной деятельности младших школьников // Вестник ТГПУ. 1998. №4. // CYBERLENINKA – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-zritelnogo-vospriyatiya-tsveta-v-poznavatelnoy-deyatelnosti-mladshih-shkolnikov

2. Егоров, А. С. Цвет как фактор активизации процесса обучения учащихся // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2011. №1-2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsvet-kak-faktor-aktivizatsii-protsessa-obucheniya-uchaschihsya

3. Ньюмарк, Джеральд. Как воспитать эмоционально здоровых детей / Джеральд Ньюмарк ; [перевод с английского В. Ковальчук]. – Киев: СОФИЯ, 2008. – 192 с.

ПОДГОТОВКА СПЕЦИАЛИСТОВ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ МЕТОДОМ КОРОТКИХ И ДЛИТЕЛЬНЫХ ЦИКЛОВ ПРОЕКТИРОВАНИЯ. ОПЫТ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА

Таубе М.В., Низковская Ю.В.
Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств им. А.Д. Крячкова, г. Новосибирск

Аннотация: Смена поколений неизменно влечет за собой смену образовательных подходов и методов. Адаптация программы подготовки — естественный процесс, который формируется исходя из существующих на рынке задач и алгоритмов их решений. Комбинирование коротких и длительных циклов проектирования не является новым решением в образовательной системе, однако смещение акцентов и применение новых форм взаимодействия студентов значительно обновляет систему подготовки и приносит ожидаемые современным рынком результаты.

Ключевые слова: образование, методики, дизайн, хакатон, цикл проектирования, подготовка кадров.

TRAINING OF SPECIALISTS IN CREATIVE INDUSTRIES USING THE METHOD OF SHORT AND LONG DESIGN CYCLES. INDUSTRIAL DESIGN EXPERIENCE

Taube M.V., Nizkovskaya Y.V.
Novosibirsk State University of Architecture, design and Arts named after A.D. Kryachkov, Novosibirsk

Abstract: Generational change invariably entails a change in educational approaches and methods. The adaptation of the training program is a natural process that is formed based on the tasks existing on the market and the algorithms for their solutions. Combining short and long design cycles is not a new solution in the educational system, however, the shift in emphasis and the use of new forms of student interaction significantly updates the training system and brings the results expected by the modern market.

Key words: education, methods, design, hackathon, design cycle, personnel training.

Комплекс задач, которые стоят перед современным образовательным процессом подготовки специалистов для креативных индустрий, сформирован с одной стороны требованиями рынка, с другой стороны — сменой парадигмы мышления пришедших на смену «миллениалам» поколений «зумеров» и «альфа» [1, 2]. Требуют нового подхода в подготовке кадров для креативных индустрий и ускорившиеся экономические и производственные циклы. Скорость обработки информации, а как следствие, постановки и решения текущих задач,

происходит значительно быстрее по отношению даже к концу прошлого века [3, 4].

В 2022/2023 учебном году в Новосибирском государственном университете архитектуры дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова начался большой эксперимент повышения эффективности образовательного процесса по профилю подготовки кадров индустрии промышленного дизайна. Формат хакатона стал привлекателен для организации практиориентированного взаимодействия с индустрией, так как обеспечивает первостепенные задачи налаживания контакта дизайнера-исполнителя и заказчика [5]. Решение реальных кейсов, представленных предприятиями и компаниями, оказалось эффективным способом маркировки как уровня подготовки студентов, так и погружения предпринимательской среды в возможности самого промышленного дизайна, фиксирование его задач и области ответственности при проектировании изделия и его подготовки к серийному производству.

Заявителями кейсов для хакатона в декабре 2022 года стали предприниматели и изобретатели из наукограда Кольцово (г. Новосибирск), в последствии в рамках эксперимента было подтверждено, как рабочая гипотеза, важность взаимодействия в формате хакатонов с представителями научных городов Новосибирска — наукоградом Кольцово и новосибирским Академгородком. По опыту последующих лет зафиксировано, что кейсы, предоставляемые научной средой, позволяют участникам хакатонов заниматься разработками принципиально новых, наукоемких решений, общий объем которых на рынке не так велик, в то время как именно эти задачи способствуют развитию концептуального мышления и целостного проектного подхода, в том числе с использованием методик ТРИЗ. Еще один положительный эффект получают сами наукограды, так как приобретают грамотное визуальное и технологичное решение своих изобретений, что позволяет находить быстрее инвесторов и достойно представлять новосибирские научные разработки в том числе и на международном уровне.

В апреле 2023 года прошел второй хакатон, организованный уже на городской площадке, вне стен университета, что также оказалось важным фактором для активизации работы студентов. Находясь вне привычного образовательного контекста, качество работ повышалось, так же как и вовлеченность студентов в рабочий процесс над кейсами.

Формула хакатонов, внедренных в образовательный процесс, на данный момент определена как два рабочих дня с жестким дедлайном сдачи работ и третий день — презентационный. Данная формула позволяет выполнять работу

короткого цикла, активируя все возможности студентов к выполнению задачи, а также к освоению новых навыков в коротко отведенный момент. Увеличение дней проработки проводит к охлаждению интенсивности освоения и вовлечения за счет наличия фактора отложенного решения, что есть еще время в запасе. Только сжатость сроков короткого цикла заставляет студентов погрузится в процесс проектирования с первых минут начала работы и быть вовлеченными до самого конца. Такой цикл мобилизует весь профессиональный потенциал будущего выпускника, ярко демонстрируя существующий на данный момент уровень твердых навыков (hard skills) и глубину возможностей мягких навыков (soft skills).

Короткий цикл «два+один» дней работы позволяет успешно внедрять хакатоны в образовательный цикл в течении учебного семестра не прерывая планомерный процесс освоения остальных курсов и не изымая студента из общего учебного процесса. Благодаря успешному опыту нескольких лет внедрения хакатонов, как образовательной методики, сформирована дисциплина «экспресс-проектирование», отвечающая запросу современной индустрии. Также наличие этой дисциплины позволяет грамотно перераспределить возможную учебную нагрузку в течении семестра.

В ходе нескольких лет было опробовано проведение разного количества хакатонов в течении семестра, а также их расположения внутри семестра относительно начала и конца обучения. Самым эффективным способом внедрения стало проведение двух разных по тематикам хакатонов примерно в середине семестра с разницей проведения в три-четыре недели между ними в течении одного семестра. Таким образом соблюдается плавный вход студентов в образовательный процесс в начале семестра и возможность закрывать долги по обучению в конце. Наличие третьего хакатона в семестре может привести к образованию задолженностей по общим образовательным дисциплином, а также приводит к резкому ухудшению включенности студента в длительные циклы образования.

Внедрение методики короткого цикла проектирования с примерно равным промежутком от начала и конца процесса обучения, а также между самим короткими проектными циклами образует плавную синусоиду с пиками и спадами активности, что благотворно влияет на включенность студентов в общий процесс образования. До начала внедрения хакатонов, а также прослеживания динамику групп с меньшим включением в хакатоны, стало заметно, что новая парадигма мышления подрастающих творческих поколений крайне сложно работает с длительными проектными циклами, так как

«клиповое» мышление и общая сниженная возможность к фокусировке чаще всего приводит к снижению деятельности в середине семестра вплоть до образования задолженностей, потеря связей проектных процессов за счет сильного растягивания по времени. Включение пиковых нагрузок на коротких циклам мобилизует возможности студентов и включает их в целостную работу, благодаря чему они эффективнее включаются и в длительные проектные циклы.

Сопутствующими позитивными навыками также стала внутренняя командная работа. Требованием образовательных хакатонов является обязательное распределение всех групп учащихся на команды, индивидуальное участие исключено, а также у каждой команды выбирается лидер — капитан команды. За счет этого студенты осваивают сложно формируемые в учебном процессе мягкие навыки работы с любым коллективом, а также несения ответственности за определение целей и задач работы, за грамотное распределение функционала, делегирование и ответственность за полученный результат. Искусственно для расширения этого навыка при организации нового хакатона формируются условия либо работы в новых составах команд, либо объединения в команды разных профилей подготовки студентов, либо смешение разных курсов подготовки одного профиля. Каждый новый способ формирования команд вынуждает студентов выходить из зоны комфорта и вновь и вновь тренировать навык коммуникации и лидирования вплоть до уровня уверенной коммуникации внутри любой команды. Однако, начиная с весеннего семестра 3 курса и весь 4 курс рекомендуется разрешить студентам работать в устоявшихся командах, так как это позволяет им создать уже рабочую рыночную ячейку и плавно выйти, как сформировавшейся дизайн-студии или проектной команде.

Темы хакатонов в течении учебного года не желательно дублировать, давая возможность студентам попрактиковаться в максимально разнообразных сферах деятельности и выбрать наиболее близкую для последующей профессиональной деятельности. Спектр задач должен быть от простейших изделий первой группы (чистое формообразование, внешний вид изделия равен конструкции изделия, простейший функционал) до сложных изделий третьей и четвертой группы, что достигается при взаимодействии с крупными региональными и федеральными производителями. Соблюдая баланс сложности возможно вовлекать в работу разные курсы учащихся, также переназначая их задачи. Если в простейших хакатонах участвуют студенты младших курсов, формируя команды из своих сокурсников, то при усложнении задачи по технологичности и производству имеет смысл назначать капитанами студентов старших курсов, набирая в состав

команды ребят из младших. При наличии кейсов сложных объектов команды формируются из студентов старших курсов. При смежных задачах пространственных или коммуникационных решений в команды входят студенты соответствующих профилей.

Таким образом, соблюдая баланс между коротким и длительным циклом проектирования возможности стимулировать равномерную активность современных студентов в образовательном процессе и тем самым готовить специалистов достаточной для современного рынка квалификации с возможностью повышения уровня самоподготовки.

Библиографический список

1.Сульдикова И. В. Новая парадигма образования в контексте взаимоотношений поколения обучающихся "Z" и "Альфа" и поколения обучающих "X" и "Y" [Текст] / И.В. Сульдикова // Образовательные ресурсы и технологии, 2022. - №2 (39). - С. 23-26.

2.Шейпак, С. А. Дискурсивные репрезентации "цифрового поколения" и смена парадигмы образования [Текст] / С.А. Шейпак // Russian Journal of Education and Psychology. 2018. - №5. - С. 114-138.

3.Юшкова Т. А. Поколение Z: особенности мотивации [Текст] / Т.А. Юшкова // Экономика и социум. 2016. - №12-2 (31). - С. 1865-1868.

4.Мухаметзянова Ф. Г., Степанова К. И. Размышления о новых поколениях обучающихся и особенности поколения альфа в глобальном образовании [Текст] / Ф.Г. Мухаметзянова, К.И. Степанова // Глобальная экономика и образование. 2021. - №2. - С. 42-50.

5.Курбанова Г. Н. Традиционные и инновационные педагогические технологии [Текст] / Г.Н. Курбанова // Central Asian Journal of Multidisciplinary Research and Management Studies. 2024. - №2 — С. 109-112.

ВОПРОСЫ АНТРОПОЛОГИИ ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Уманец Ю.В.,
дизайн,
научный руководитель Севагин Д.П.,
профессор кафедры Рисунка и живописи
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: в статье пунктирно рассматривается состояние школы и образовательной системы в контексте ее трансформации от внедрения цифровизации, а также установок консьюмеризма. В связи с этим особенно рельефно возникает вопрос о несостоятельности школы, как сферы услуг. На этом фоне раскрывается необходимость вернуть образовательный процесс в рамки национально-цивилизационных ценностей, исторически принятых в нашей стране на различных этапах (формациях) ее бытия.

Ключевые слова: цифровизация, консьюмеризм, гедонизм, клиповое мышление, понятийное мышление, цивилизационный код, патриотизм, воспитание, антропогенез, гармонически развитая личность

ANTHROPOLOGICAL ISSUES IN RELATION TO PEDAGOGICAL ACTIVITY

Umanets Y.V,
design,
scientific supervisor Sevagin D.P.
- Professor of the Department of Drawing and Painting
National Design Institute, Moscow

Abstract: the article briefly examines the state of the school and the educational system in the con- text of its transformation from the introduction of digitalization, as well as consumerism attitudes. In this regard, the question of the failure of schools as a service sector clearly arises. Against this background, the need to return the educational process to the framework of national and civilizational values, historically accepted in our country at various stages (formations) of its existence is

revealed.

Keywords: digitalization, consumerism, hedonism, clip thinking, conceptual thinking, civilization code, patriotism, education, anthropogenesis, harmoniously developed personality

Общие целевые установки образовательной деятельности на постсоветском пространстве

На сегодняшний день любой педагог в учебных учреждениях высшего и среднего звена имеет дело со студенческой аудиторией полностью подготовленной школой по принятым в 2006 г. европейским образовательным стандартам, где ключевую роль играет ЕГЭ, как система контроля качества знаний учащихся. Основная цель проводимых в последние 20 лет реформ, как отмечено в «Национальной доктрине образования в РФ» – выйти на уровень, соответствующий потребностям и запросам *постиндустриального* общества. В этом контексте постоянно слышны тер- мины: «инновационный подход», «актуальные компетенции», «интерактивные методики»… Но формируют ли эти образовательные инструменты понятийный апарат, творческое мышление, базовые знания, мотивацию у учащихся? Ни для кого не секрет, что активная интеграция в Школу цифровых технологий, помимо мнимых достоинств, связанных с афишированными адептами цифровизации, *доступностью* и *эффективностью* образовательного процесса имеет серьезные негативные последствия для развития когнитивного апарата у целого поколения современных российских школьников. Под влиянием цифровизации (Интернет, компьютер, интерактивность) формируется цифровая (мобильная) зависимость, подменяющая понятийное и логическое мышление. Скорее всего это происходит в силу подспудных (не декларированных) установок, когда процесс обучения имеет конечной целью не познание окружающего мира в предметных его аспектах, а получение оценки и успешную сдачу ЕГЭ. В результате школьник не мыслит, а угадывает, а учебный процесс превращается из осмысленности в дрессировку. Легкодоступность информации обесценивает ее, формируя у детей ложные установки относительно знаний: знать ничего не нужно, можно в любой момент сформулировать запрос в сеть, получив искомое, — «прогуглить». Отсюда отсутствие у подавляющего большинства недавних школьников базовых знаний и устойчивых представлений об окружающем мире, то есть *инфантилизм*. Под влиянием цифровой среды обесцениваются не только сами знания, но и их носитель — педагог, который зачастую воспринимается не как наставник (авторитет), а как лицо дистанционированное от процесса, — как *коучер* (продавец). Интересен тот факт, что мы добровольно импортировали с запада заведомо недоброкачественный продукт. Так во Франции ситема ЕГЭ была отвергнута, как не эффективная еще в 1972 г. В настоящее время во многих штатах США идут серьезные диспуты в пользу отказа от ЕГЭ. Но мы настойчиво продолжаем применять на отечественной практике чуждые нашему

цивилизационному коду образовательные технологии, не взирая на то, что негативный опыт подобных заимствований был отвергнут в СССР около столетия назад. В 20-е годы в период грандиозных социальных эксперементов Наркомпрос в качестве базового метода обязал использовать в школах опыт одного из идеологов прагматизма Дж. Дьюи. Эти идеи реализовывались в школакоммуннах. Но позднее (к середине 30-х), когда у учащихся повсеместно обнаруживались зияющие пробелы в системных знаниях, руководство Наркомпроса директивно отвергло эти методики, как малоэффективные. Получается мы второй раз встаем на одни грабли.

Сегодня современная школа живет в идейном контуре, наспех очерченной, теперь уже бывшим министром образования (А.А. Фурсенко) еще в начале 10-х годов директивы, обозначенной тезисом: «недостатком советской системы образования была попытка формировать человека-творца… Задача [*современной*][1] школы — **вырастить грамотного потребителя**». А также явно пораженческими, высказаваниями Г.О. Грефа: «Россия проиграла в глобальной конкурентной гонке и оказалась в технологическом рабстве. Мы просто оказались в числе стран, которые проигрывают, стран-дауншифтеров» [1]. Особую тревогу у главного менеджера Сбербанка вызывает общество, где «все имеют равный доступ к информации». <…> «Как жить, как управлять таким обществом, где все имеют возможность судить напрямую, получать не препарированную информацию, не через […] СМИ, которые как бы независимы, а на самом деле, мы понимаем, что все СМИ заняты сохранением страт?» <…> «Как только все люди поймут основу своего “я” и самоидентифицируются, управлять ими (манипулировать) будет чрезвычайно тяжело. Люди не хотят быть манипулируемы, когда они имеют знания» [2]. «Весьма неожиданную и во многом спорную точку зрения высказал ректор Московского института стали и сплавов (МИСиС) Дмитрий Ливанов: “перед нами стоит задача изменить содержание технического образования, — заявил он. — Готовить надо не разработчиков технологий, а специалистов, которые могут **адаптировать заимствованные технологии**”» [3].

Если раньше основным инструментом образовательного процесса была книга, которая «волей-неволей заставля [ла] читателя следовать в развертке причинноследственных связей. Продуктом книжной культуры был человек-мыслитель. Но в человеке-мыслителе корпорации не нуждаются.» [4] (см. рис. 1). Отсюда просматривается продукт современной школы, как консьюмер.

---

[1] курсив мой

«В глобальной перспективе происходящее можно охарактеризовать, как движение по пути контрэволюции» [5].

Масштабы нагнетания информационных потоков сегодня опережают возможности человека ее обрабатывать, — возможности человека со сформированным понятийным мышлением. А современная цифровизированная школа понятийное мышление не формирует. Образование, понятое как «услуга» ведет к дебилизации учащихся. Реформаторы школы (менеджеры), лишенные какой-либо аксиологической почвы, требуют от современной российской школы соответствия тенденциям

«цифровой экономики». «Учить надо не знаниям, которые быстро устаревают, а навыкам. <…> А что значит — учить навыкам? Навыки и стандарты без смыслов и мировоззрения превращают человека из мыслителя и творца в функцию. Навыкам обучают раба, действиями которого управляет хозяин» [6]. Эти перечисленные признаки современной образовательной системы по сути являются маркерами кризиса и стагнации. Следуя неумолимой логике известного тезиса, высказанного С.В. Михалковым: «Сегодня — дети, завтра — народ», это приведет к антропологическому социальному кризису уже в перспективе ближайших нескольких лет, что на фоне фронтального противостояния России и Запада способно поставить государство на порог выживания.

Педагогика как фактор человекостроительства

На сегодняшний день педагогу, занятому в образовательном процессе на дизайнерской ниве, необходимо учитывать изменившиеся человеческий и предметный факторы:

- студенческая аудитория изменилась не в лучшую сторону (см. текст выше) — понятийное мышление подменено *клиповым*[2];
- функция и значение визуального образа в социальной сфере упали до плинтуса.

Объемы и темпы технологического прогресса приводят к ситуации, когда культурное пространство со свойственной для нашего цивилизационного кода доминантой визуального образа, подменяется информационным (технологическим).

«Современное общество оказалось переключено со смыслов на технологию» [7]. Американский писатель и педагог Нил Постман определил эту инверсию,

---

[2] имеется в виду общий уровень предвузовской подготовки подавляющего большинства

студентов, из которого бывают и исключения, как из любого обобщения. *(Автор)*

как «сдачу культуры технологиям» [8]. То, что должно служить средством и инструментом стало смыслом и семантикой. В этой связи значение визуального образа, как поля высокого смысла упало. Этот процесс был зафиксирован в культуре еще в советское время в мультфильме «Трое из Простоквашино» [9].

В связи с очерченным выше в общих чертах, очевидно, что Школа, в том числе и высшая, не может быть рассмотрена, как инструмент формирования компетенций. На мой взгляд, здесь необходимо сделать ключевой вывод: мы занимаемся не «натаскиванием на дизайн», а готовим и **воспитываем человека** с дизайнерским образованием. Отсюда антропологический пафос, звучащий в заголовке статьи. В сложившейся в настоящий момент ситуации недопустимо и безответсвенно закрывать глаза на воспитательную и ОБРАЗОвательную функцию учебного процесса.

Сегодня в условиях фронтального противостояния западу уместно вспомнить на чем была основана система образования в СССР после ВОВ. «Стало очевидно, что противостоять врагу, оприаясь на ценности и идеи врага, невозможно. Важнейшей составляющей этих поисков явилось обращение к российской (*имперской*)[3] традиции в воспитании и образовании. **Прежний скепсис в отношении советской школы со стороны элит закончился**[4]. Пришло понимание огромной значимости воспитательной работы в школах и в ВУЗах.» [10]. Тем не менее само образование в СССР несмотря на модернистический пафос эпохи не отличалось абсолютной новизной, уходя корнями в педагогику Российской Империи, где ключевой фигурой, связующей эпохи выступал К.Д. Ушинский (1823–1871). В СССР активная кампания популяризации идей К.Д. Ушинского началась сразу после ВОВ (31/12/1945 вышло постановление Совнаркома за подписью И.В. Сталина). Это было ознаменовано рядом мероприятий по увековечиванию памяти великого русского мыслителя: учреждались именные стипендии, премии, медали; устанавливались памятники, мемориальные доски; вышло в свет полное собрание сочинений. Но, «то что **Ушинский был глубоко верующим человеком**[5] и христианству отводилась им фундаментальная роль в истории, культуре, а соответсвенно и в педагогике, замалчивалось» [11].

---

[3] курсив мой

[4] полужирный автора

[5] полужирный автора

По Ушинскому: «ни немецкая, ни французская, ни английская, ни американская модели образования не могут быть перенесены в Россию» [12] механически. Для нас «ориентир на индивидуализацию (атомизацию) является не просто социально деструктивным, а подрывным.» [13]. Целью образовательного процесса по К.Д. Ушинскому является воспитание **гармонически развитой личности** («достижение ребенком счастья и душевного спокойствия» [14]). По Ушинскому это достигается:

- воспитанием в коллективе (соборность и патриотизм);
- заинтересованность без геймерства[6] (!);
- воспитание воли в трех подходах:

> власть духа над телом > желание человека

> противоположность неволе

То обстоятельство, что К.Д. особое внимание уделял формированию воли, делает сегодня обращение к его опыту особенно актуальным, поскольку атрофия воли является чуть ли самой острой проблемой для молодежи цифровых поколений. Имея мечты и амбиции, волевой паралич делает человека неспособным их реализовать, отсюда депрессивность, подавленность, агрессивность… «Призыв “Назад к Ушинскому!”— это и позиция о формировании в процессе обучения человека-творца, <…> — и установление приоритетности воспитания над получением знания, и акцент на патриотической воспитательной деятельности

<…>— это, наконец, возвращение к педагогической антропологии, пониманию, что образование есть в сути своей человекостроительство, а не усвоение набора компетенций.» [16]. «Получить знания — это не просто, но это все-таки вторично по сравнению с воспитанием человека, с тем, чтобы он должным образом относился и к себе самому, и к своим друзьям, к семье, к Родине, — это абсолютно фундаментальные вещи и только на этой базе можно рассчитывать на то, чтобы человек стал полноценным и сам получил удовлетворение от жизни и окружающие его люди получали бы удовольствие от общения с ним» [17]

---

6 “Учение, лишенное всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к учению, без которой он далеко не уйдет, а учение основанное только на интересе не дает окрепнуть самообладанию и воле ученика, так как не все в учении интересно и придет многое, что надобно будет взять силою воли” [15]

Недавно (10/04.25) в Подмосковье прошла стратегическая сессия по цифровизации образования в рамках инициативы Института цифровой трансформации образования (ИЦТО).

В группе участников из 317 образовательных организаций в числе 49 городских округов региона обсуждались вопросы, где **ИИ становится не просто инструментом, а полноправным партнером в проектной деятельности управленцев и педагогов**. «Итогом работы стали проекты цифровой трансформации, разработанные при активном участии нейросетевых инструментов. <…> По результатам встречи ИЦТО подготовит аналитический отчет и продолжит работу по интеграции современных технологий в образовательную среду региона» [18].

Библиографический список

[1] Греф Г.О. Россия — проигравшая страна. URL: http://www.vedomosti.ru/economics/artcles/2016/01/15/624167-gref-rossiya

[2] Греф Г.О. Петербургский международный экономический форум – 2018. URL: http://clck.ru/1DMXR, URL: https://rospisatel.ru/gref-boitsja.htm

[3] Ливанов Д.В. Нужны не разработчики, а «адаптаторы» https://eot.su/politquotes/livanov-dmitrii

[4] Багдасарян В.Э., архимандрит Сильвестр (Лукашенко С.П.) Педагогические системы: Цивилизационно-ценностные основания, — 2023, Ярославль, ИПК «Индиго». С. 286

[5] Там же

[6] Там же. С. 268

[7] Там же. С. 311

[8] Там же

[9] Э. Успенский, В. Попов, Е.Крылатов Трое из Простоквашино, — 1978, «Союзмультфильм», СССР. *(Имеется в виду сцена диалога родителей главного персонажа перед картиной в начале мультфильма)*

[10] Багдасарян В.Э., архимандрит Сильвестр (Лукашенко С.П.) Педагогические системы: Цивилизационно-ценностные основания, — 2023, Ярославль, ИПК «Индиго». С. 132

[11] Там же. С. 135

[12] Там же

[13] Там же. С. 160

[14] Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии // Собр. соч. в 11 т. М.; Л. 1949. Т. 9

[15] Там же

[16] Багдасарян В.Э., архимандрит Сильвестр (Лукашенко С.П.) Педагогические системы: Цивилизационно-ценностные основания, — 2023, Ярославль, ИПК «Индиго». С. 169

[17] Путин В.В. URL.: https://tass.ru/obschestvo/4356650

[18] https://mo.mosreg.ru/sobytiya/novosti-ministerstva/v-podmoskove-prosla-strategiceskaya-sessiya-po-cifrovizacii-obrazovaniya

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: ПРИНЦИПЫ, МЕТОДЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ МАГИСТРОВ

Хабибова А. С.
Московский городской педагогический университет, г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются возможности использования средств педагогического дизайна в практике подготовки студентов магистратуры. Проектирование модели учебного курса, связанного с дизайн-практикой, способствует развитию различных аспектов творческого мышления студентов. Данное направление в подготовке обладает большим образовательным потенциалом и способствует реализации успешной адаптации будущего специалиста в условия практической реализации в дизайн-индустрии.

Ключевые слова: педагогический дизайн, EdTech технологии, методика преподавания, структурирование информации, дизайн, визуализация.

INSTRUCTIONAL DESIGN: PRINCIPLES, METHODS AND PROSPECTS OF USE IN THE TRAINING OF MASTER'S STUDENTS

Khabibova A.S.
Moscow City Pedagogical University, Moscow

Abstract: The article discusses the possibilities of using pedagogical design tools in the practice of training master's students. Designing a model of a course related to design practice contributes to the development of various aspects of students' creative thinking.

This area of training has great educational potential and contributes to the successful adaptation of future specialists to the conditions of practical implementation in the design industry.

Keywords: pedagogical design, EdTech technologies, teaching methods, information structuring, design, visualization.

Педагогический дизайн (instructional design, ID) — это системный процесс проектирования, разработки, проведения и оценки эффективности обучения. Теоретические исследования этой педагогической технологии представлены в трудах ряда российских и зарубежных исследователей. Как отдельная категория педагогического знания, в настоящее время, данное направление широко рассматривается в трудах Е. В. Абазовой, И. А. Демидовой, В. Н. Подковыровой, А. В. Токаревой, и др.

И.А. Демидова указывает, что педагогический дизайн можно рассматривать как «область науки и творческой практико-ориентированной деятельности, которая опирается на совокупность теорий познания, элементы инженерного и художественного конструирования и принципы наиболее успешных

педагогических практик» и занимается «вопросами рационализации процесса обучения, создания комфортной образовательной среды, стилистики, структуры и содержания современных учебных материалов» [4, с. 26].

Рассматривая современные способы передачи знаний Д. Меррилл, пишет, «…сама по себе информация не является обучением как таковым, существуют различные типы знаний и навыков, требующие отдельных учебных стратегий и условий для овладения ими» [2, с. 21]. Для достижения этого, в основы классического педагогического дизайна заложены принципы преподавания Роберта Ганье (Robert Mills Gagne) [1]. При проектировании учебно-методического материала, согласно технологии педагогического дизайна, осуществляется ряд обязательных этапов: «анализ ситуации, определение проблемы и цели обучения, проектирование программы, реализация обучения, контроль качества, сопровождение после обучения, коррекция программы» [5]. Описание этих этапов подробно рассмотрено в книге известного российского педагогического дизайнера и популяризатора данного направления Е. Тихомировой [6]. Опираясь на материалы её практических методик, в ходе подготовки студентов магистратуры в рамках обучения по дисциплине – «Психология и педагогика в высшей школе», мы внедрили алгоритмы и технологии педагогического дизайна.

Используя требования к организации проектного и деятельностного подхода в проектировании и реализации учебного материла, студентам предлагалось комплексно подойти ко всем этапам разработки курса по дизайну, включающим учет потребностей целевой аудитории, её уровня подготовки и мотивации. В практику проектирования студентами учебных мини-курсов и мастер-классов в области дизайна также входило тщательное структурирование учебного материала на основе каскадирования учебных задач.

Студентами были разработаны модели образовательных продуктов по разным направлениям: технологии полиграфии, создание векторной и анимированной графики, проектирование упаковки, проектирование малотиражного журнала (Зина), курс по фотографии, создание раскадровок для мультимедийных проектов и других. В рамках подготовки образовательных продуктов осуществлялось коллективное обсуждение проектов, проводилась экспертная оценка контента курса и происходило активное взаимодействие между всеми участниками проектирования.

Практика также показала, что, освоение принципов педагогического дизайна в ходе проектирования авторских курсов и мастер-классов — это не

просто дополнительный навык, а инструмент, который может быть полезен в различных контекстах. Остановимся на рассмотрении некоторых из них.

1) Так как дизайнеры часто сталкиваются с большим объемом информации, знание основ педагогического дизайна и навыки его использования на практике, могут помочь эффективно разбивать сложные темы на логические блоки.
2) Проектирование учебных модулей способствует поиску эффективных подходов к работе в команде, так как понимание принципов педагогического дизайна позволяет четко распределять роли по сильным сторонам (визуализатор, исследователь, презентатор).
3) Знание и использование закономерностей педагогического дизайна помогают выстраивать сценарий подачи информации: от проблемы к решению и к её визуализации. При этом учитываются принципы когнитивной нагрузки.

Исходя из практического опыта, можно сделать вывод, что педагогический дизайн превращает изучение педагогики из трансляции знаний в процесс сотворчества, где студенты активно развивают и прорабатывают методические навыки. Для дизайн-дисциплин это особенно ценно, так как любое направление дизайна сочетает структуру проектной деятельности и креативный, творческий подход. Анализируя, какие методы подачи информации работают, а какие нет, студенты на практике могут протестировать прототипы образовательных продуктов в ходе педагогической практики.

Так как спрос на современные технологии образования (EdTech) растет, дизайнеры с пониманием принципов педагогического дизайна могут создавать:

- эффективные учебные курсы по изучению дизайна;
- удобные интерфейсы для онлайн-курсов;
- эффективные образовательные пособия и интерактивные тесты;
- обучающие проекты, направленные на объяснение сложных концепций;
- проводить воркшопы, используя интерактивные элементы, органично встроенные в программу обучения.

Вышеперечисленные аспекты положительных результатов изучения данного направления указывают на большой потенциал использования этой педагогической технологии в рамках подготовки магистров различных направлений дизайна.

Библиографический список

1.Gagne’s Conditions of Learning Theory. [Электронный ресурс] / Gagne’s Conditions of Learning Theory. – URL: https://www.simplypsychology.org/conditions-of-learning-gagne.html?roistat_visit=5781517

2.Merrill, M. David. Instructional Strategies that Teach // CBT Solutions. 1997. [Электронный ресурс] / Merrill, M. David. – URL: https://instructionaldesign.com.au/merrills-instructional-design-principles/ Абызова, Е.В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории [Текст] / Е. В. Абызова / / Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2010. № 3 (3). С. 12–16.

3.Демидова, И.А. Педагогический дизайн и его средства: теоретический анализ и опыт применения в педагогической практике [Текст] / И.А. Демидова // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2019. № 4. С. 25–32.

4.Кочурина Т.С. «Педагогический дизайн»: сущность и структура [Текст] / Т.С. Кочурина // Преподаватель XXI век. 2022. № 1. Часть 1. С. 21–29.

5.Тихомирова, Е. Обучение со смыслом: 13 правил для тех, кто учит взрослых [Текст] // Е. Тихомирова. – М.: Альпина ПРО, 2024. -336 с.

ГЛАВА 2
«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Chapter I «Design-engineering »

СТРУКТУРНО-ЛОГИЧЕСКАЯ СХЕМА ОСВОЕНИЯ ТЕМЫ «АССОЦИАЦИИ» В ПРОГРАММАХ ДИСЦИПЛИН СПО

Аккуратова Е.С.
к.п.н., профессор кафедры средового дизайна и интерьеров
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Статья посвящена вопросу развития ассоциаций у студентов направления подготовки «Дизайн» 54.02.01 (по отраслям). Проблема заключается в междисциплинарной природе ассоциаций. Это требует от преподавателей разработки программ с включением задач развития ассоциаций косвенно внутри заданий по дисциплине.

Ключевые слова: ассоциации, программы по направлению подготовки 54.02.01 «Дизайн», межпредметность.

STRUCTURAL AND LOGICAL SCHEME FOR MASTERING THE TOPIC «ASSOCIATIONS» IN THE PROGRAMS OF SECONDARY VOCATIONAL EDUCATION DISCIPLINES

Akkuratova E.S.
PhD, Professor of the Department of Environmental Design and Interiors
Autonomous Non-Commercial Organization of Higher Education
National Institute of Design

Abstract: The article is devoted to developing associations in students majoring in Design 54.02.01. The problem lies in the interdisciplinary nature of associations. This requires teachers to develop programs with the inclusion of association development tasks indirectly within the assignments for the discipline.

Key words: associations, programs in the field of training 54.02.01 “Design”, interdisciplinary education.

Сегодня дизайн ориентирован на художественно-образное осмысление предметного мира через его духовное освоение. По мнению исследователей развития художественного образа, он, как единство чувственного и смыслового в объекте дизайна, имеет предметное, смысловое и эмоционально-выразительное значение [1]. Художественный образ имеет тенденцию к развитию, так как все компоненты эмоционального содержания, такие, как личностно-временные, духовно-психологические, социальные и т.д., развиваются и видоизменяются.

Первостепенным в этом контексте является социальный компонент, так как его видоизменение, связанное с изменением парадигмы общества, особенно ощутимо в изменениях социокультурных предпочтений современного потребителя. Под влиянием социального компонента меняется жизненный опыт и субъективное восприятие, и потребителя, и самого дизайнера. Особенно это ощутимо в процессе проектирования общественных и жилых пространств. Однако такими качествами, как уникальность, индивидуальность, комфорт, экологичность, должен обладать любой продукт дизайн-деятельности, не только среда или интерьер. Инструментом создания такого продукта является методика образного подхода проектирования в дизайне с категориями деятельности композиционное формообразование, художественное моделирование и смыслообразование. Все они в той или иной мере связаны с ассоциированием.

Ассоциации — ключевая психическая категория в дизайн-образовании. Только сформированные и развитые навыки ассоциирования предоставляют возможность создания оригинального решения дизайн-объекта.

Развитие ассоциирования происходит в межпредметном режиме обучения. В результате анализа методик развития ассоциирования в образовании можно сделать вывод, что развитие ассоциативного психического аппарата у студентов ССУЗов и ВУЗов происходит в результате выполнения заданий по дисциплинам «Живопись», «Пропедевтика», «История искусства», «Проектирование», «Объемная пространственная композиция», «Формообразование», «Цветоведение», «Макетирование». Таким образом, необходимо рассмотреть, какие дисциплины позволяют формировать и развивать ассоциации у обучаемого ССУЗа и на какие дисциплины влияют сформированные ассоциативные процессы обучаемого [2,3,4,5,6].

Пропедевтика – основы композиции – основополагающий базовый курс в системе подготовки по направлению «Дизайн» 54.02.01 (по отраслям). Курс пропедевтики включает три тематические части, которые посвящены изучению стилизации объектов в различных видах композиции – плоской (графической), фронтальной (рельефной) и объемной. Закрепление навыков создания объемной композиции и знакомство с глубинной композицией происходит в рамках дисциплины «Проектирование» на 3 и 4 курсах СПО.

Первый блок дисциплины «Пропедевтика» в рамках плоской графической композиции (1 и 2 семестры) знакомит студента СПО с художественно-выразительными средствами построения формальной композиции, композиционными средствами гармонизации художественной формы. На данном этапе происходит формирование у студентов целостного композиционного

мышления, студент получает основные сведения и навыки создания пятновой, линейно-пятновой и линейной композиций. Навыки композиции закладываются в процессе работы над стилизацией натюрморта, сложной бионической формы. Хотя мы говорим о формальной композиции, студенту необходимо объяснять об эмоциональной характеристике конфигурации пятна или эмоциональной информации, которую несет линия. Это является введением в тему «Ассоциации».

Второй блок (3 семестр) связан с дальнейшим изучением стилизации в рамках фронтальной композиции - задание «Витрина магазина».

На данном этапе студент уже знаком с формальной композицией и средствами ее гармонизации. Однако для задания «Витрина магазина» в композицию добавляется образная составляющая и смыслообразование, связанное с темой. С багажом формальной композиции студент не может работать с данными категориями проектной деятельности. Образ связан с эмоциональным переживанием студента выбранной темы. Для раскрытия отношения студента к теме необходимо ассоциирование. В задании «Витрина магазина» ассоциация – ключевая в создании образа витрины.

Для решения этой проблемы в начале 3 семестра студенту предлагается выполнить ряд упражнений на развитие ассоциирования. Студенты создают ассоциативные беспредметные композиции на основе простых геометрических фигур. Формами для заданий на развитие ассоциирования являются эмоциональные, эмоционально-предметные и предметные ассоциации; темами – создание композиций по музыкальным произведениям различных жанров, стихам. В рамках разработанных упражнений студент учится создавать абстрактные ассоциативные композиции, которые будут сопровождать его профессиональную деятельность в виде мудбордов, художественно-образных концепций проектируемых объектов. Владение ассоциативным психическим аппаратом, который является инструментом воображения, заставляет переоценивать смыслы предметно-пространственной среды и создавать оригинальные авторские объекты.

Почему же только в третьем семестре студента знакомят с ассоциациями? Для ассоциирования необходимо знание композиции, воздействие цвета на человека, понимание форм предметного мира. Именно эти знания студент получает в течении 1 и 2 семестра по предметам специального и профессионального блоков. Это делает возможным освоение ассоциирования в третьем семестре.

Дидактические условия развития в СПО резко отличаются от дидактических условий школы. Большая ответственность, введение в профессию, мотивация к профессиональному обучению делают социализацию более успешной и эффективной для развития личности студента СПО. Это способствует тому, что студент уже готов анализировать свои эмоции, выражать их художественными средствами.

Третий блок пропедевтики (4 семестр) связан с изучением стилизации в объемном проектировании. Задание – кинетическая игрушка на основе изучения формообразования, поведенческих характеристик животного.

Рисунок 1. Структурная схема этапов формирования навыков ассоциирования в СПО

Данное задание, как и все последующие, включает ассоциации, так как сложная бионическая форма требует работы воображения. Особенно важен исследовательский этап, так как в набросках студент уже определяет свое отношение к животному, выбирает выразительные средства создания художественной формы. Для этого исследовательского этапа также разработаны упражнения, которые активируют процессы воображения студента. Это задание на ассоциирование «Несуществующее животное».

Пятый, шестой, седьмой и восьмой семестры посвящены освоению заданий по дисциплине «Проектирование» по отраслям. Каждое задание требует умений

ассоциирования, так как составление мудборда, эскизирование, разработка художественного образа строятся на ассоциативных образах.

При создании программ по дисциплине «Пропедевтика» с включением заданий для развития ассоциирования, необходимо следовать дидактическим принципам создания программы, таких как, принцип научности, доступности, целенаправленности, принцип систематичности и последовательности, наглядности, принцип воспитания и развития. Информацию следует представлять в программе в логической последовательности — от простого к сложному, что позволит студенту в полной мере усвоить достаточно сложный материал.

Библиографический список

1. Терещенко Г.Ф. Эволюция художественного образа в дизайне интерьера//Г.Ф.Терещенко, Культурная жизнь Юга России, No 3 (62), 2016
2. Биценко Р.Б., Научно-методические основы декоративной композиции в развитии художественно-эстетического потенциала будущих дизайнеров, //Ученые записки, Электронный научный журнал КГУ, 2021. №1(57)
3. Самоненко О. С. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения «Ассоциативно-образный метод проектирования костюма», С.-Пб.; 2011 – 23 с.
4. Чернийчук И.А. Ассоциативная объемно-пространственная композиция на основе анализа формообразования традиционных видов игрушек / И.А. Чрнийчук - М.: Ассоциации инструмент активизации проектного поиска в дизайне Сборник методических материалов для студентов направления подготовки 072500 «Дизайн». – М.: ФГБОУ ВПО Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г.Строганова, 2016, - с.112-118
5. Барышева Т. А. «Креативность. Опыт самопознания» - технология рефлексивной самоорганизации в информационной образовательной среде. // Сборник научных трудов VII Международной научно-практической конференции «Современные информационные технологии и ИТ-образование. М.: МГУ им. М.В.Ломоносова, 2012. -Т.2, - с. 4-14.
6. Е.С. Аккуратова. Методика развития ассоциирования, Ассоциации инструмент активизации проектного поиска в дизайне Сборник методических материалов для студентов направления подготовки 072500 «Дизайн». – М.: ФГБОУ ВПО Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2016. – с.139-155

ТИПОГРАФИКА КАК КЛЮЧЕВОЙ ЭЛЕМЕНТ ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ БРЕНДА

Александрова Е.И.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В условиях современного высококонкурентного рынка яркий визуальный образ бренда играет ключевую роль в идентификации товаров и услуг. Типографика, включая выбор шрифта, является одним из основных инструментов формирования восприятия бренда. В статье рассматривается влияние шрифтов на идентичность бренда в различных сферах: мода, IT, продукты питания и телекоммуникации. Результаты исследования могут быть полезны компаниям, стремящимся усилить свою идентичность и конкурентоспособность.

Ключевые слова: шрифт, брендинг, визуальная идентичность, типографика, коммуникация

TYPOGRAPHY AS A KEY ELEMENT OF A BRAND'S VISUAL IDENTITY

Alexandrova E.I.
National Institute of Design, Moscow

Abstract: In today's highly competitive market, a vivid visual image of a brand plays a key role in the identification of goods and services. Typography, including the choice of font, is one of the main tools for shaping brand perception. The article examines the influence of fonts on brand identity in different spheres: fashion, IT, food and telecommunications. The results of the study may be useful for companies seeking to strengthen their identity and competitiveness.

Keywords: font, branding, visual identity, typography, communication

В условиях современного рынка визуальная идентичность бренда становится ключевым конкурентным преимуществом. Типографика, как один из основных элементов брендинга, существенно влияет на восприятие компании и формирует эмоциональную связь с аудиторией [1, с. 107]. В статье анализируется роль шрифтов в создании идентичности бренда и разработка стратегий их эффективного использования.

Научная база исследования включает работы по типографике в брендинге [1],[2],[3],[4], тенденциям дизайна [5],[6],[7],[8], влиянию шрифтов на упаковку [9] и рекламную коммуникацию [10],[11].

Современный дизайн играет ключевую роль в формировании бренд-идентичности, где типографика выступает важнейшим инструментом визуальной коммуникации. Шрифт выполняет двойную функцию: обеспечивает передачу информации и служит эмоциональным маркером, формирующим восприятие ценностей бренда [5, с. 411]. Исследования подтверждают, что эмоциональные факторы часто преобладают при принятии потребительских

решений, что делает шрифтовые решения стратегически значимым элементом дизайна.

Эффективная типографика должна соответствовать трем ключевым критериям: обеспечивать читаемость во всех медиаформатах, точно отражать характер бренда (геометрические шрифты — надежность, округлые формы — дружелюбие) [3,7], и гармонично интегрироваться с другими элементами идентичности. Культурный контекст также требует особого внимания, так как восприятие шрифтов варьируется в разных странах.

Анализ отраслевых кейсов (мода, IT, FMCG, телекоммуникации) демонстрирует, как типографика влияет на позиционирование бренда. В каждой сфере выработались характерные шрифтовые решения: luxury-бренды используют классические антиквы, технологические компании — чистые гротески, продуктовые бренды делают акцент на эмоциональных рукописных формах. Эти закономерности подтверждают стратегическую роль типографики в создании устойчивого имиджа компании.

Анализ отраслевых практик демонстрирует ключевую роль типографики в формировании бренд-идентичности. В модной индустрии luxury-бренды (Dior, Louis Vuitton) используют классические антиквы, подчеркивающие эксклюзивность (рис.1), тогда как уличные марки (Supreme, Off-White) применяют агрессивные гротески (рис.1). Кастомизированные решения (Chanel Couture Bold, Burberry Sans) стали визуальными маркерами идентичности, сопоставимыми по значимости с логотипами [7].

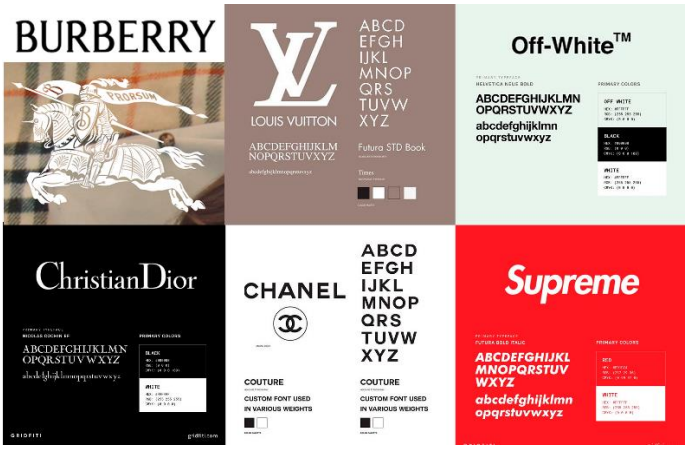


Рисунок 1 – примеры типографики брендов (Chanel, Off-white, Louis Vuitton, Gucci, Balmain, Burberry, Christian Dior, Supreme)

В IT-секторе доминируют геометрические гротески (San Francisco Pro, Product Sans), сочетающие функциональность с эмоциональной

привлекательностью (рис.2). Особое значение имеет адаптивность шрифтовых решений для различных цифровых платформ, обеспечивающая целостность пользовательского опыта.

Рисунок 2. Примеры типографики брендов (Apple, Microsoft, Google.)

FMCG-бренды используют типографику для создания вкусовых ассоциаций и эмоциональной связи. Рукописные формы (Coca-Cola Spencerian script) и bold-начертания (McDonald's (рис. 3)) решают задачи мгновенной

Рисунок 3 – примеры типографики брендов (McDonald’s, Milka, Evian, Burger king, Lay’s.)

идентификации на полке и формирования устойчивых ассоциаций. Кампания "Share a Coke" (рис. 4) продемонстрировала эффективность персонализации через фирменную типографику.

Рисунок 4 – рекламная компания Coca-Cola "Share a Coke", Типографика компании

Телекоммуникационные компании (Verizon, МТС (рис.5)) применяют строгие геометрические шрифты, визуализируя надежность услуг. Кастомизация (MTS Wide Medium) позволяет сохранять отраслевые стандарты читаемости при создании уникального визуального кода.

Рисунок 5 – примеры типографики брендов (Verizon, MTS)

Общей тенденцией среди разных индустрий стала разработка кастомных шрифтовых решений, соответствующих трем ключевым принципам: релевантность ценностям бренда, адаптивность к различным носителям и создание целостного пользовательского опыта. Такой подход трансформирует типографику в мощный инструмент дифференциации и формирования устойчивого конкурентного преимущества.

Анализ современных тенденций выявляет семь ключевых направлений для дальнейшего изучения роли шрифтов в брендинге. Нейромаркетинговые исследования эмоционального воздействия типографики (EEG, eye-tracking) [6,12-14] позволят объективно оценивать восприятие различных шрифтовых гарнитур. Культурологические исследования помогут выявить региональные особенности восприятия типографики, что особенно актуально для глобальных брендов [3,6,7].

Особый интерес представляет изучение роли шрифтов как инструмента дифференциации на насыщенных рынках. Разработка методик оценки уникальности шрифтовых решений может стать важным вкладом в теорию брендинга. В цифровой сфере требуют изучения вопросы адаптивности шрифтов к различным платформам и устройствам, включая анализ вариативных шрифтов.

Перспективным направлением является исследование мультисенсорного взаимодействия типографики с другими элементами брендинга [6,8]. Отдельного внимания заслуживает разработка инклюзивных шрифтовых решений, учитывающих потребности людей с ограниченными возможностями. В эпоху цифровой трансформации особую актуальность приобретает изучение возможностей ИИ для создания персонализированных шрифтовых решений.

При разработке айдентики для различных брендов необходимо учитывать ряд особенностей при использовании типографики: несогласованность шрифтов на разных платформах [2], согласованность между шрифтом и концепцией бренда, единая стилистика, высокая читаемость, учитывание культурного контекста и современные решения. Для решения необходим системный подход, учитывающий ценности бренда, адаптивность и особенности аудитории.

Если бренд применяет типографику комплексно, учитывая эмоциональное восприятие, культурные особенности и технологические требования, то это усиливает визуальную идентичность и конкурентное преимущество.

Типографика остается мощным инструментом формирования визуальной идентичности, требующим комплексного подхода, учитывающего эмоциональное восприятие, культурные особенности и технологические аспекты. Дальнейшие исследования должны быть направлены на разработку научно обоснованных методик выбора и применения шрифтовых решений в различных отраслях и на разных рынках.

Библиографический список

1. Самойленко И. С., Могутина М. Е. Роль типографики в формировании визуальной айдентики бренда // KANT: Social Sciences & Humanities. – 2024. – № 2(18). – С. 102-112.

2. Казанцева, Л. В., Акатьев Я. А., Хан А. А. Важность типографики на цифровом дизайне: влияние на восприятие и эффективность коммуникации // Научный аспект. – 2023.– Т. 17, № 6. – С. 2129-2145.

3. Бегалинов Т. Брендинг как неотъемлемая часть экосистемы компании: формирование идентичности, доверия и роста // Вестник науки. 2024. №4 (73)

4. Andrea Piovesan (Edge Hill University); Michele Sinico (Università Iuav di Venezia); Luciano Perondi (Università Iuav di Venezia) The Perception of Qualities in Typefaces: A Data Review // August 2023Visible Language 57(1):36-79.

5. Ягинова А. Р. Продуктовый брендинг в контексте социокультурных векторов рекламной коммуникации // Огарёв-Online. 2022. №5 (174).

6. Балдин А.С. Новые парадигмы дизайна, возникающие в свете актуальных мировых тенденций и модернизации современных цифровых технологий // Экономика и социум. 2023. №8 (111).

7. Zhipeng XIE, Tingting XIAO, Huanyu Qin. Typeface effect in marketing //January 2021 Advances in Psychological Science 29(2):365.

8. Beatriz Andrade, Rodrigo Morais, Edirlei Soares de Lima (Breda University of Applied Sciences). The Personality of Visual Elements: A Framework for the Development of Visual Identity Based on Brand Personality Dimensions //January 2024The International Journal of Visual Design 18(1):67-98.

9. Weilong Chen, Yang Jiqiang (Zhejiang Normal University), Yiluo Wang. The influence of Chinese typography on information dissemination in graphic design: based on eye-tracking data //Springer Nature. DOI:10.1038/s41598-024-64964-y. LicenseCC BY 4.0

10. Kristian Adi Nugraha; Sunu Wibirama; Fransiskus X Ivan; Suzayana Rosidah; Suatmi Murnani; Hafzatin Nurlatifa. Impact of Color, Shape, and Typeface on Visual Attention: An Eye Tracking Study on Brand Logo //January 2025ASEAN Journal on Science and Technology for Development 42(1):10-26.

11. Guillermo Rodríguez-Martínez. Can ocular fixations modulate the perception of a bistable logo? An eye-tracking study (in press). DOI:10.5565/rev/grafica.328. LicenseCC BY 4.0

12. Bo Yuan, Sakol Teeravarunyou. Evaluating Visual Flow Effectiveness in Layout Design Through The Lens Of Yi Graphic// Conference: 22 Triennial Congress of the International Ergonomics AssociationAt: JEJU, Republic of Korea.

13. Teodora Gvoka, Gojko Vladić, Gordana Bošnjaković, Magdolna Pál, Katarina Maričić. Identification of gaze patterns in the observation of font-weight and illustration size on the packaging using eye-tracking analysis// international symposium on graphic engineering and design/DOI:10.24867/GRID-2024-p5.

14. Gülhan Acar Büyükpehlïvan. The importance and use of typography in print and digital design // December 2024Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi. DOI:10.12981/mahder.1526320. LicenseCC BY-SA 4.0.

ЦИКЛИЧНОСТЬ СТИЛЕЙ В СОВРЕМЕННОМ АВТОМОБИЛЬНОМ ДИЗАЙНЕ

Магистрант: Алискантов М.А.
Научный руководитель: Портнова Т.В.
Московский политехнический университет

Аннотация: В статье рассматривается явление повторяемости стилей в автомобильном дизайне, особенности некоторых стилевых направлений, влияющих на определение тренда в настоящее время, а также некоторое сравнение с циклами трендов в мире моды. Цель исследования состоит в том, чтобы дать общее понимание стилей в автомобильном дизайне и характерных тенденций их развития.

Ключевые слова: циклы в дизайне, тренды в автомобильном дизайне, ретро-футуризм.

THE CYCLICITY OF STYLES IN MODERN AUTOMOBILE DESIGN

Master's student: Aliskantov M.A.
Scientific director: Portnova T.V.
Moscow Polytechnic University

Abstract: The article examines the phenomenon of repetition of styles in automobile design, the features of some style trends that influence the definition of a trend at the present time, as well as some comparison with the cycles of trends in the fashion world. The purpose of the study is to give a general understanding of styles in automobile design and the characteristic trends of their development.

Keywords: cycles in design, trends in automobile design, retro-futurism

В трудные времена человек часто "уходит в себя", ностальгирует о прошлом, о лучшем периоде в его жизни, и часто этим периодом является детство. Но вряд ли это причина цикличности в дизайне.

Свойство повторяться характерно для всякого культурного явления, будь то музыка, одежда, кино, и это говорит о том, что за каждым трендом стоит история и огромное наследие. И масштабы этого наследия ограничены лишь рамками нашего восприятия мира.

Однако важно понимать, что цикличность не сводится к простому копированию, мы берём философию предмета и пропускаем через призму реалий и своего видения или ощущения времени.

Автомобильный дизайн - очень регламентированная сфера, важно не

выходить за рамки и соблюдать множество параметров, таки как: габариты, вес, безопасность и множество другое. И, наверное, будет вполне корректно сравнить автомобильных дизайнеров практически всех эпох с художниками эпохи ренессанса или постмодернизма, которые обращались к прошлому в поисках вдохновения. Если в моде цикл повторения составляет порядка 5-9 лет[1], то с автомобилями всё сложнее. Жизненный цикл одной модели порой может составляет более 10 лет. Хороший пример этого – бренд Volvo. Конструирование автомобиля - это уровень престижа страны, это огромные финансовые и интеллектуальные ресурсы, и проводить параллели с модой – это будет некорректно, поэтому я только единожды вернусь к упоминанию этого явления чуть ниже и оставлю тему моды.

Я не буду углубляться в историю создания автомобилей, а возьму тот период времени, когда образ автомобиля уже вполне был сформирован, делять аэродинамике, это 20 век.

Ни одно поколение не осталось равнодушным к аэростилю (спасибо Харли Эрлу, который считается родоначальником этого стиля) [2].

Аэростиль 50-х был сменён геометризированным и угловатым стилем 70-х и пионером этого можно считать Lamborghini Countach рис.1) 1971 и этому шедевру авто дизайна мы обязаны Марчелло Гандини [3].

В 80-е и 90-е нас вновь возвращают в обтекаемые аэродинамические формы, но в фильтре цифровой эпохи.

2000-е это скорее первые попытки синтеза обоих стилей и, наверное, окончательно они сформировались в виде концепта Lexus LF - NX 2013 года. Где "надутые" напряженные формы имеют также резкие росчерки или словно вытянутые грани на поверхности, придавая поверхности острые очерченные линии. (Рис.1).

Рис.1. Lamborghini Countach

Но давайте дадим оценку дизайну сегодняшних дней, куда направлен вектор

автомобильного дизайна.

Дизайном различных моделей Lexus и других брендов, кто более или менее удачно копировал этот стиль, потерял новизну для потребителей, да и самим дизайнерам вновь нужен новый источник вдохновения.

Мир авто дизайна при всей своей новизне и технологичности перестал удивлять потребителя… и вот явился Tesla Cybertruck (рис.2).

Рис.2 . Tesla Cybertruck

И это не революция в авто дизайне, это тот же угловатый, геометризированный стиль 70-х, но только представлен в своей максиме и с небольшой щепоткой конструктивизма. Но на фоне других брендов Tesla определенно совершила революцию.

Cybertruck был глотком свежего воздуха в автомобильной промышленности, просто потому что он не был похож на все остальные автомобили. Сейчас его эстетика может быть спорной — некоторые люди любят его, некоторые ненавидят. Бесчисленные мемы были созданы на основе того факта, что он выглядит как низкополигональный рендер. Но он другой, и это большой шаг за пределы обычного стиля.

Ретро-футуризм уже некоторое время является трендом в научной фантастике, и, похоже, он проникает в автомобильную промышленность. Это означает, что автомобили представляют собой смесь стиля 60-х или 70-х годов с футуристическими современными экранами.

Еще один пример: undai Grandeur Heritage 2021 года (рис.3).

Рис.3. Hyundai Grandeur Heritage

Автомобиль — это концепт-кар Hyundai EV, который словно сошёл со страниц Cyberpunk 2077. Автомобиль избавился от круглой формы и вернул нам классический стиль 70/80-х годов, который мы все знаем и любим по многочисленным фильмам.

Hyundai не остановился на Grandeur. Pony — еще один прекрасный пример возвращения ретро-стиля!

FORD BRONCO 2023 года

Еще один прекрасный образец ретро-футуризма.

Конечно, можно привязать тренды в автоиндустрии к возрасту шеф дизайнеров, мол сейчас у руля то поколение, для которых авто из 70-х годов оказали огромное впечатление ещё в детстве, самом прекрасном периоде жизни, увидев авто вживую в фильме или на обложках журналов. Но шеф дизайнеры не одного возраста. Шеф дизанеру кадиллак Магали Дебеллис на данный момент нет и 50 лет, а президенту и шеф дизайнеру Hyundai Motors Люку Донкервольке 60 лет, шеф дизайнеру Jaguar Land Rover Гэрри Мак Говерну 71 год.

Как я указывал выше, я ещё раз возвращаюсь к моде. Мода, как мы знаем, постоянно обращается к прошлому. И сейчас переосмысление дизайнов Андре Куррежа, Пьера Кардена и Пако Рабана 60-х, 70-х годов принято называть ретро-футуризмом [4].

Эстетика играет важную роль при покупке автомобиля, поэтому чем больше у нас вариантов выбора, тем лучше как для покупателя, так и для производителя.

Это также благоприятно для отрасли, поскольку позволяет ей извлекать уроки и успешные приёмы из прошлого, но при этом продолжать внедрять инновации, что приносит пользу всем нам.

Таким образом, ввиду сокращения цикла производства автомобилей от

скетчинга до конвейерного образца (если 10 лет назад путь составлял порядка 5-7 лет, то сегодня менее 3-х лет) мы будем чаще наблюдать циклы смены стиля в автомобильном дизайне.

Автомобильные производители будут чаще радовать потребителей разнообразием своей продукции и умением виртуозно синтезировать различные стилевые подходы к проектированию автомобилей.

Библиографический список

1. Цикличность в моде. Скорость возвращения трендов. https://dzen.ru/a/Zh4UyjZT7FHAFSOP
2. «Небеса обетованные» Харли Эрла https://carstyling.ru/ru/article/quot_nebesa_obetovannye_quot_harli_erla/
3. Марчелло Гандини: «Феномен итальянского автомобильного дизайна в его исторических корнях» https://carstyling.ru/ru/article/marchello_gandini_fenomen_italyanskogo_avtomobilnogo_dizayna_v_ego_istoricheskih_kornyah/
4. Назад в будущее: (ретро)футуризм в моде — от Куррежа до Жескьера https://www.buro247.ru/fashion/trends/03-apr-2025-retro-futurism-fashion-trend.html

ВЛИЯЕТ ЛИ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ НА РАЗРАБОТКУ ВЕБ-САЙТА

Аль-Нами Б. А., Бузуртанова У. С., Маринина М.В.
Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича, г. Санкт-Петербург

Аннотация: Статья посвящена роли искусственного интеллекта в веб-разработке, как он влияет на создание сайтов и взаимодействие с пользователями. Мы рассмотрим его применение, преимущества и ограничения, а также проведём исследование какие инструменты самые популярные на сегодняшний день. А самое главное мы постараемся найти ответ на вопрос – «сможет ли искусственный интеллект заменить программистов, или он останется инструментом для эффективной разработки?».

Ключевые слова: web-сайт, интерфейс, ИИ, искусственный интеллект, веб-разработка, нейросети, персонализация.

DOES ARTIFICIAL INTELLIGENCE INFLUENCE WEBSITE DEVELOPMENT

Al-Nami B. A., Buzurtanova U. S., Marinina M. V
The Bonch-Bruevich Saint Petersburg State University of Telecommunications, Saint Petersburg

Abstract: The article is devoted to the role of artificial intelligence in web development, how it influences website creation and interaction with users. We will consider its application, advantages and limitations, and also conduct a study of which tools are the most popular today. And most importantly, we will try to find an answer to the question - "will artificial intelligence be able to replace programmers, or will it remain a tool for effective development?".

Keywords: website, interface, AI, artificial intelligence, web development, neural networks, personalization.

Искусственный интеллект кардинально меняет нашу жизнь, и не только у программистов, но и повседневной жизни, включая мессенджеры, поиск определенной информации, создание прикольных картинок или поиск свежих идей для вдохновения. ИИ способен выполнять задачи, которые занимали часы, а порой и дни, всего за считанные минуты!

Однако, «вместе с большой силой приходит и большая ответственность». Проблема заключается в том, что при всех преимуществах ИИ, его применение требует осторожного и внимательного подхода. Теперь появляются такие вопросы и вызовы как: «обеспечит ли безопасность нейросеть если ее внедрить

в программу?». «Можно ли полностью доверится ИИ в творческих процессах разработки?». «А не попадет ли сайт под санкции?». Важно понимать, где он действительно помогает, а где может навредить [1].

Веб-разработка и искусственный интеллект: примеры использования

Искусственный интеллект (ИИ) может значительно изменить веб-разработку в целом. Он повышает эффективность и может помочь расширить функционал сайтов, а также улучшить пользовательский опыт. Есть много разнообразных видов ИИ, которые открывают новые возможности для разработчиков для автоматизации и повышении безопасности цифровых решений. Например, чат-боты и виртуальные помощники (такие как Drift), ускоряют взаимодействие с пользователями, оперативно отвечая на их вопросы и помогая с навигацией. ИИ также автоматизирует создание контента, генерируя статьи, рекламные тексты и даже программный код, как это делают GPT-4 и Jasper AI. Кроме того, искусственный интеллект может анализировать поведение пользователей (его использует Google Analytics), также он проводит автоматизированное тестирование веб-приложений [2].

Внедрение ИИ делает веб-пространство более адаптивным, безопасным и ориентированным на потребности пользователей. Технологии продолжают развиваться, открывая перспективы для создания ещё более продвинутых цифровых решений [1].

Преимущества веб-разработки с использованием искусственного интеллекта. Уже сегодня искусственный интеллект решает основные задачи, давайте рассмотрим некоторые из них в таб.1.

Таблица1– Преимущества ИИ

Сбор технических требований	Это Ключевой этап в разработке ПО, он помогает определить, что нужно создать. Важно понять потребности пользователей и бизнеса, уточнить требования к системе. Нейросетям доверяют анализ документов. Они способны найти разногласия в тексте и ошибки в цифрах.
Генерация кода.	Конечно, чтобы нейросеть смогла писать код, ее надо заранее этому обучить. Но после этого нейросеть по заданному программистом описанию, создает фрагменты, а порой целые функции кода.
Поиск ошибок.	При отработке сложных сценариев тестирования и множества взаимодействий между функциями,

	следует проверить на некие ошибки. Нейросеть быстро и точно анализирует код и выявляет неточности.
Кибербезопасность.	Как и в поиске ошибок, нейросеть быстро обнаруживает проблемы и уязвимости в коде. Она устраняет их и повышает работоспособность системы, также ИИ помогает создавать регулярные отчеты о безопасности.

Конечно, искусственный интеллект решает намного больше задач чем описано выше, он во многом помогает и облегчает рутинные задачи программиста. На основе нашей таблицы можно сказать, что преимущества заключаются в повышение скорости разработке, в доступности и конечно в легкости применения даже начинающим разработчикам [3].

Ограничения использования ИИ в веб-разработке

Однако помимо тех преимуществ, которые были описаны выше, следует поговорить и о тех недостатках, а именно инструментах, которые еще не введены в данную область, к которым можно отнести следующие:

Трудности с пониманием контекста;

Безопасность. Хоть выше и было сказано про применение нейронных сетей в этой сфере, но, чтобы использовать искусственный интеллект в кибербезопасности нужны дополнительные меры защиты;

Ограничение креативности;

Санкции от поисковых систем. В последнее время сайты, написанные нейронными сетями, начали заполнять браузеры и конечно, крупные поисковые системы борются с данным контентом;

С учётом этих ограничений внедрение искусственного интеллекта в веб-разработку требует взвешенного подхода. Важно соблюдать этические нормы, контролировать качество генерируемого контента и внедрять надёжные меры защиты данных [4].

Лучшие ИИ-инструменты для веб-разработки

Внедрение искусственного интеллекта (ИИ) в веб-разработку существенно обогащает арсенал специалистов, предлагая решения для автоматизации стандартных операций, повышения эффективности и улучшения итогового качества продукта. Рассмотрим некоторые из наиболее востребованных ИИ-инструментов в веб-разработке (рис. 1).

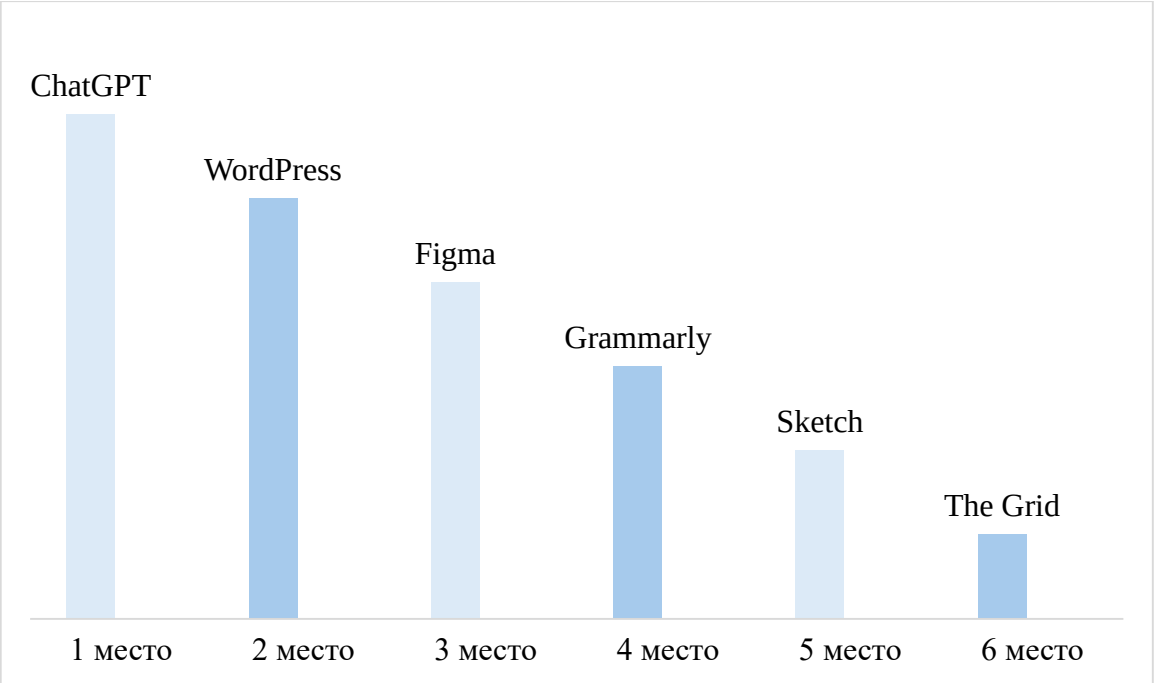


Рисунок 1 – Топ ИИ-инструментов по популярности, ориентируясь на их известность и использование в 2025 году

Мы провели исследование, использовав информацию из разных источников, и выяснили топ 6 популярных ИИ инструментов на 2025 год. Эти нейро-инструменты помогают веб-разработчикам оптимизировать рабочие процессы, повышать качество кода и дизайна, а также сокращать время вывода продуктов на рынок [3,5].

Будущее веб-разработки: может ли ИИ заменить инженеров-программистов?

В настоящее время наблюдается активное внедрение технологий искусственного интеллекта (ИИ) в сферу веб-разработки, что приводит к дискуссиям о потенциальной возможности замены программистов этими технологиями. Но все зависит от самих специалистов. Смогут ли они адаптироваться к новым технологиям и развивать соответствующие навыки?

Давайте рассмотрим варианты влияния ИИ на программирование приведённых на таб.2.

Таблица 2 – Варианты влияния ИИ на программирование

Изменение рынка труда	На данный момент ИИ вытесняет младших разработчиков. Google уже поручает нейросетям написание 25 % кода. Искусственный интеллект быстро справляется

	с исправлением багов, написанием шаблонного кода и решением мелких технических задач. Рынок труда уже нуждается в опытных программистах, которые умеют использовать ИИ в своей работе.
Правила и безопасность	Разработчики искусственного интеллекта занимаются созданием базы, которая определяет границы использования ИИ. Это позволит предотвращать утечки персональных данных и нести ответственность за создаваемые продукты.
Новые системы разработки.	Теперь программисты должны думать над созданием таких приложений, в которых при необходимости можно было легко заменить один ИИ-сервис на другой. Уже во многих сервисах мира, будь то просто сайт или приложение (игры, здоровье, банки и т.д.) активно используют ботов с искусственным интеллектом.

Вместо полной замены программистов, искусственный интеллект, скорее всего, станет хорошим инструментом и незаменимым помощником. Программисты в это время смогут сконцентрироваться на более сложных и творческих задачах разработки, оставляя на второй план ИИ выполнение рутинных и повторяющихся кодов [5,6].

Подводя итоги нашего рассуждения, мы можем отметить, что искусственный интеллект определённо прекрасный помощник для разработчиков веб-проектов. Он во многом помогает им облегчить задачу, исправляет ошибки, улучшает работу и многое другое. Но даже несмотря на все его плюсы, не стоит забывать, что искусственный интеллект всё ещё остаётся программой, которой необходим контроль человека. Ведь он не всегда может понимать конкретные задачи, из-за этого стоит пользоваться им точно и обдуманно. Без помощи человека, без его направления в нужное русло, искусственный интеллект может неправильно выполнить работу или вовсе не справиться с ней. Именно поэтому мы считаем, что будущее веб-разработки – это кооперативное сотрудничество человека и искусственного интеллекта. С помощью такого мощного инструмента, этот дует сможет достичь чего-то большего.

Библиографический список

1.Al-Nami B.A. The Problems and Obstacles Facing the Designers of the Virtual World // Информатика, управляющие системы, математическое и компьютерное моделирование (ИУСМКМ-2023): материалы XIV Междунар. науч.-техн. конф. – Донецк, 2023. – С. 367–371.

2.Al-Nami B.A. AI – The Future Entity // Информатика, управляющие системы, математическое и компьютерное моделирование (ИУСМКМ-2024): материалы XV Междунар. науч.-техн. конф. в рамках X Междунар. науч. форума Донецкой Народной Республики. – Донецк, 2024. – С. 230–234.

3.Аль-Нами Б.А., Михайлов Д.Д., Ярков М.Д. Брендинг и разработка фирменного стиля // Актуальные проблемы инфотелекоммуникаций в науке и образовании (АПИНО 2024): сб. науч. ст. XIII Междунар. науч.-техн. и науч.-метод. конф. – СПб., 2024. – С. 502–505.

4.Аль-Нами Б.А., Попова Е.В. Инновационные тенденции в веб-дизайне: будущее пользовательского опыта в цифровой среде // Актуальные проблемы инфотелекоммуникаций в науке и образовании (АПИНО 2024): сб. науч. ст. XIII Междунар. науч.-техн. и науч.-метод. конф. – СПб., 2024. – С. 506–510.

5.Al-Nami B.A. The Scary Algorithm of the TikTok Application and Its Impact on User Behavior // New Science Research: сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. – Петрозаводск, 2023. – С. 122–130.

6.Милкова Э.Г. Современные тренды в развитии искусственного интеллекта [Электронный ресурс]. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-trendy-v-razvitii-iskusstvennogo-intellekta (дата обращения: 25.06.2024).

ДИЗАЙН И ПРИМЕНЕНИЕ AR/VR-ТРЕНАЖЁРОВ ДЛЯ АВИАЦИОННЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Аль-Нами Б. А., Горковенко А.В.
Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича, г. Санкт-Петербург

Аннотация: В статье рассматриваются принципы дизайна пользовательского интерфейса и взаимодействия для обучающего симулятора сборки авиационного двигателя, использующего технологии дополненной и виртуальной реальности. Анализируются различные сценарии обучения, в которых используются возможности наложения цифровых объектов на реальный мир для непосредственной работы с физическим двигателем, и полное погружение в смоделированную среду для выполнения сложных процедур и отработки действий в ситуациях, недоступных в реальном мире. Статья обсуждает преимущества и недостатки каждого подхода, а также предлагает рекомендации по интеграции этих технологий для создания эффективного и гибкого учебного процесса.

Ключевые слова: Дополненная реальность, виртуальная реальность, смешанная реальность, авиационный двигатель, пользовательский интерфейс, пользовательский опыт, HoloLens 2, VR-шлем.

DESIGN AND APPLICATION OF AR/VR SIMULATORS FOR AVIATION SPECIALISTS

Al-Nami B. A., Gorkovenko A.V.
The Bonch-Bruevich Saint Petersburg State University of Telecommunications, Saint Petersburg

Abstract: The article discusses the principles of user interface design and interaction for an aircraft engine assembly-training simulator using augmented and virtual reality technologies. Various learning scenarios are analyzed, which use the possibilities of superimposing digital objects on the real world to work directly with a physical engine, and full immersion in a simulated environment to perform complex procedures and practice actions in situations inaccessible in the real world. The article discusses the advantages and disadvantages of each approach, as well as offers recommendations for integrating these technologies to create an effective and flexible learning process.

Key words: Augmented reality, virtual reality, mixed reality, aircraft engine, user interface, user experience, HoloLens 2, VR helmet.

Актуальность исследования. Обучение сборке и обслуживанию сложного оборудования, такого как авиационные двигатели, является дорогостоящим и рискованным процессом. Традиционные методы обучения, включающие в себя

учебники, чертежи и работу с реальным оборудованием, могут быть недостаточно эффективными для подготовки квалифицированных специалистов. Использование технологий AR и VR позволяет создать интерактивные и безопасные симуляторы, которые могут существенно улучшить процесс обучения, сократить затраты и повысить безопасность.

Предметом исследования является разработка дизайна пользовательского интерфейса (UI) и взаимодействия (UX) для обучающего симулятора сборки авиационного двигателя с использованием технологий дополненной (AR) и виртуальной реальности (VR). В рамках исследования рассматриваются: AR-компонент (на базе Microsoft HoloLens 2) для наложения цифровых инструкций на физический двигатель, VR-компонент (на базе шлемов виртуальной реальности, таких как Meta Quest 3 или Valve Index) для полного погружения в виртуальную модель двигателя, Гибридный подход (MR – Mixed Reality), позволяющий переключаться между AR и VR в зависимости от задач обучения [1].

Пример симулятора сборки авиационного двигателя

Обучающий симулятор сборки авиационного двигателя демонстрирует возможности как дополненной, так и виртуальной реальности, а также их интеграцию для создания комплексного и эффективного учебного процесса.

AR-обучение: Работа с физическим двигателем.

В сценарии AR-обучения, обучающийся использует очки дополненной реальности (рис.1), которые проецируют пошаговые инструкции непосредственно на реальные детали авиационного двигателя [2,6].

Рисунок 1 – AR-интерфейса HoloLens 2, как симулятора авиадвигателя для обучения

Система, оснащенная компьютерным зрением, распознает отдельные компоненты и в режиме реального времени подсказывает правильную последовательность сборки. В случае возникновения ошибки, AR-интерфейс динамически выделяет проблемную зону и предлагает корректирующие действия, обеспечивая немедленную обратную связь [3]. Основными преимуществами AR-обучения являются минимизация ошибок при работе с реальным оборудованием и возможность проведения обучения без остановки производственного процесса. К недостаткам относится ограниченность физическим пространством и зависимость от условий освещения, и качества камер []. Статистические данные, полученные в исследовании Boeing, подтверждают эффективность данного подхода: применение дополненной реальности в обучении механиков привело к сокращению времени сборки на 30% и уменьшению количества ошибок на 45% (рис.2) [1].

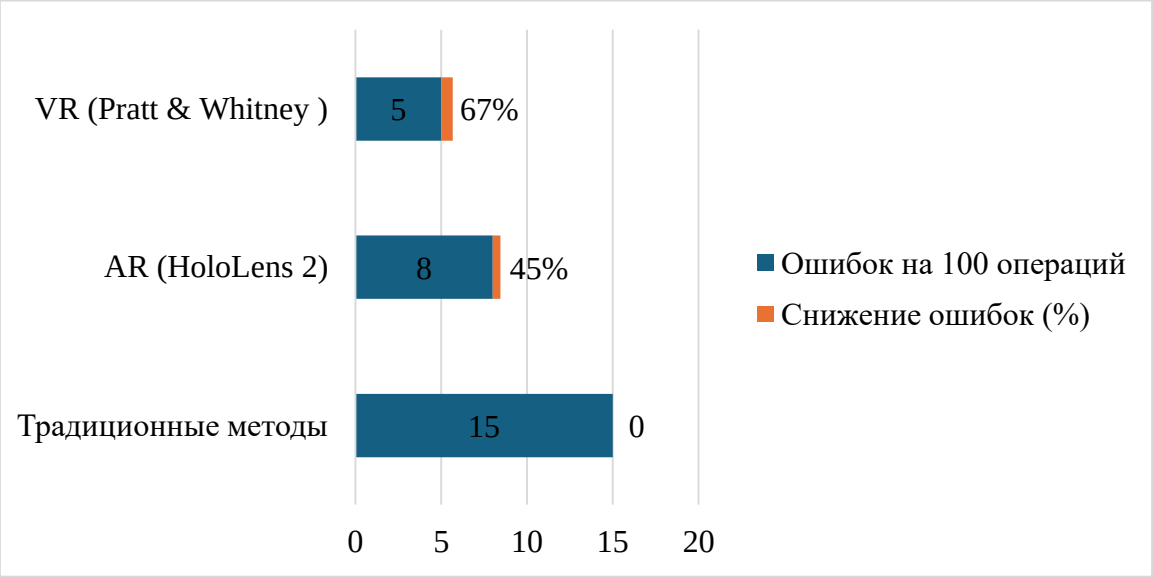


Рисунок 2 – Сравнение количества ошибок при обучении сборке авиадвигателя разными методами

График показывает, что традиционное обучение приводит к 15 ошибкам на 100 операций, AR (HoloLens 2) снижает их до 8, а VR (Pratt & Whitney) – до 5. VR эффективнее благодаря безопасной отработке сложных сценариев. Для базовых навыков подойдет AR, для сложных – VR. Оптимален гибридный подход: VR → AR → VR.

VR-обучение: Полное погружение в виртуальную среду.

VR-обучение предоставляет возможность полного погружения в цифровую среду, где обучающийся, надев VR-шлем, оказывается в виртуальной копии авиационного двигателя [4].

В этой среде можно безопасно разбирать и собирать детали, не рискуя повредить дорогостоящее оборудование. Более того, система позволяет моделировать нештатные ситуации, такие как поломка лопатки турбины, что является практически невозможным в реальных условиях. Среди преимуществ VR-обучения выделяют безопасность и возможность моделирования редких и опасных сценариев. Основным недостатком является отсутствие тактильной обратной связи, которая, однако, может быть частично решена с помощью использования haptic-перчаток. Также необходимо учитывать высокие требования к вычислительной мощности оборудования [5,6].

Рисунок 2 – VR-симулятор сборки двигателя Pratt & Whitney

В качестве примера можно привести VR-симулятор сборки двигателя Pratt & Whitney (рис.3), который демонстрирует возможности обучения в иммерсивной виртуальной среде.

Гибридный подход (MR): Интеграция AR и VR.

Гибридный подход, объединяющий AR и VR, предлагает наиболее гибкий и эффективный метод обучения. Он состоит из нескольких этапов:

- Этап 1 (VR): Обучающийся осваивает базовые принципы сборки в виртуальной среде, знакомясь с компонентами и их расположением;

- Этап 2 (AR): происходит переход к работе с реальным двигателем, используя подсказки и инструкции, проецируемые AR-очками;

- Этап 3 (VR): после приобретения базовых навыков работы с реальным оборудованием, обучающийся возвращается в VR-среду для отработки нештатных ситуаций и сложных процедур [4].

Преимущества гибридного подхода очевидны: гибкость обучения и максимальная приближенность к реальным условиям работы. Сочетание AR и VR позволяет обучающимся получить как практические навыки работы с физическим оборудованием, так и возможность безопасно отрабатывать сложные и редкие сценарии.

Для дальнейшего улучшения эффективности гибридного подхода можно рассмотреть интеграцию элементов геймификации, таких как награды за успешное выполнение задач, рейтинги и соревнования между обучающимися. Также перспективным направлением является разработка адаптивных алгоритмов обучения, которые будут автоматически корректировать сложность задач и темп обучения в зависимости от прогресса обучающегося [2,5]. Интеграция данных о производительности обучающегося в AR и VR режимах позволит создать персонализированную учебную программу, оптимизированную для достижения максимальных результатов.

В заключение, использование технологий дополненной и виртуальной реальности в обучении сборке авиационных двигателей представляет собой перспективное направление, позволяющее существенно сократить затраты на обучение, уменьшить риск повреждения дорогостоящего оборудования и повысить общую эффективность за счет интерактивных и увлекательных симуляций. AR и VR дают возможность безопасно отрабатывать сложные и редкие сценарии, которые невозможно воспроизвести в реальном мире. Дальнейшие исследования и разработки в этой области могут быть направлены на улучшение тактильной обратной связи в виртуальной реальности и интеграцию искусственного интеллекта для персонализации обучения, что позволит создать еще более эффективные и адаптивные учебные программы.

Библиографический список

1.Al-Nami B.A., Musaeva T. Modern Methods to Solve the Problems of Adapting Images in Web Pages and the Possibility of Using Artificial Intelligence to Do So in the Future // Актуальные проблемы инфотелекоммуникаций в науке и образовании (АПИНО 2023): сборник научных статей XII Международной научно-технической и научно-методической конференции: в 4 т. / под ред. С.И. Макаренко; сост. В.С. Елагин, Е.А. Аникевич. СПб., 2023. Т. 1. С. 180–185.

2.Al-Nami B.A. The Problems and Obstacles Facing the Designers of the Virtual World // Информатика, управляющие системы, математическое и компьютерное моделирование (ИУСМКМ-2023): материалы XIV Междунар. науч.-техн. конф. – Донецк, 2023. – С. 367–371.

3.Microsoft. HoloLens 2 in Industrial Training, 2023. [Электронный ресурс]. URL: https://www.softwebsolutions.com/resources/industrial-training-with-hololens.html (дата обращения: 28.04.2025).

4.Parsons D. Pratt & Whitney Launches Percept, an AI-Powered Automatic Engine Inspection System, 2023. [Электронный ресурс]. URL: https://www.aviationtoday.com/2023/06/23/pratt-whitney-launch-percept-an-ai-powered-automatic-engine-inspection-system/ (дата обращения: 28.04.2025).

5.Аль-Нами Б.А., Попова А.А. Разработка виртуальной инструкции для обслуживания и ремонта различных устройств и оборудования с использованием технологий дополненной реальности // Актуальные проблемы инфотелекоммуникаций в науке и образовании (АПИНО 2023): сборник научных статей XII Международной научно-технической и научно-методической конференции: в 4 т. / под ред. С.И. Макаренко; сост. В.С. Елагин, Е.А. Аникевич. СПб., 2023. Т. 1. С. 199–202.

6.Виртуальная и дополненная реальность: как VR и AR будут использоваться в образовании, медицине, развлечениях и других сферах, 2024. [Электронный ресурс]. URL: https://dzen.ru/a/Zh6EWdPlrQF0mUU_ (дата обращения: 28.04.2025).

WEB3 И ДИЗАЙН: КАК БЛОКЧЕЙН МЕНЯЕТ ПОДХОД К СОЗДАНИЮ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА

Аль-Нами Б. А., Феденко А. А.
Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М.А. Бонч-Бруевича, г. Санкт-Петербург

Аннотация: Сегодня мы видим, как технологии Web3 кардинально меняют подход к дизайну цифровых продуктов. В этой статье разбирается, какие новые вызовы стоят перед создателями интерфейсов в эпоху децентрализации. Исследование позволит выявить и разобраться в проблемах, таких как: слишком сложная терминология, неочевидные процессы взаимодействия, недостаток подсказок с помощью сравнения популярных Web3-приложений (такие как MetaMask) с привычными Web2-сервисами.

Ключевые слова: Web3, UX-дизайн, блокчейн-интерфейсы, удобство использования, цифровая собственность.

WEB3 AND DESIGN: HOW BLOCKCHAIN CHANGES THE APPROACH TO CREATING USER EXPERIENCE

Al-Nami B. A., Fedenko A. A.
The Bonch-Bruevich Saint Petersburg State University of Telecommunications, Saint Petersburg

Abstract: Today we see how Web3 technologies are radically changing the approach to the design of digital products. This article examines the new challenges that interface designers face in the era of decentralization. The study will help identify and understand problems such as: overly complex terminology, non-obvious interaction processes, lack of hints by comparing popular Web3 applications (such as MetaMask) with familiar Web2 services.

Keywords: Web3, UX design, blockchain interfaces, usability, digital property.

Введение. Web3 — новая эра интернета, и она набирает обороты. В отличие Web2, Web3 построен на блокчейне: это значит, что информация находится у пользователей, а необходимость в каких-либо посредниках отпадает.

Такой подход полностью меняет многое. Уже недостаточно просто сделать красивый и удобный дизайн — нужно продумывать, как обеспечить прозрачность операций, безопасность данных и дать пользователям реальный контроль над своей информацией. Старые решения больше не работают. Дизайнерам приходится изобретать новые подходы, которые соответствуют духу децентрализации, но при этом остаются понятными для обычных людей [1].

Предыдущие исследования. Исследования UX-дизайна и блокчейна в основном обостряют внимание на проблемах, связанных с доступностью и восприятием децентрализованных интерфейсов (Fritsch, 2022; Pfeiffer, 2021). Tapscott & Tapscott (2016) акцентируют потенциал Web3 для расширения цифровой идентичности. Однако они также и подчеркивают вызовы, которые связаны с обучением и навигацией. В работах В. Бутерина и Г. Вуда поднимаются вопросы архитектурной сложности, уделяя внимание необходимости повышения прозрачности взаимодействия для конечного пользователя. В то же время, интерфейсы очень часто создают, не учитывая поведенческие паттерны пользователей Web2 – из-за этого дизайнерские практики отставать от технологических достижений, что может сделать переход на Web3 более сложным [2].

Основная часть. Эволюция пользовательского взаимодействия в контексте Web3

Сейчас меняется само понимание цифрового взаимодействия при переходе к Web3: пользователь – больше не пассивный участник. Он становится активным агентом и может сам управлять своими данными, цифровыми активами и транзакциями. От этого усиливается чувство ответственности и ощущение контроля, но это требует новых знаний и навыков.

Одна из главных проблем — это отсутствие адаптивных стратегий в UX-дизайне, которые могли бы уменьшить разрыв между уже привычным и новым опытами. Многие Web3-приложения предполагают наличие нужных технических знаний, а среднестатистический пользователь ориентируется на интуицию, что создает серьезный барьер [3].

Теоретический анализ UX-дизайна и его адаптация к Web3

В Web3 хороший UX-дизайн — это не просто про технологии. Нужно еще и разбираться, как люди думают и что ими движет. Обычно UX-дизайн — это про выстроенный пользовательский путь: всё логично, понятно и без лишней сложности. Но Web3 всё ломает — теперь человеку приходится разбираться в приватных ключах, токенах и DAO, как будто он технический специалист, а не обычный юзер.

Решением этой проблемы может стать создание новой и единой технологии, например создание дизайн-фреймворка. Для него будут характерны прозрачность действий, поэтапное раскрытие функций, общий для всех словарь терминов, а также модульная структура для интерфейсов [4,5]. Эти принципы можно формализовать, и они могут быть адаптированы под пользователей Web2.

Интерфейсный анализ: сравнительный подход. Нужно проверить теорию на практике: были разобраны популярные Web3-приложения — MetaMask и Uniswap — и сравнены их с привычными Web2-сервисами вроде Google Pay и Binance. Внимание было уделено эти пунктам: насколько легко разобраться в интерфейсе, понятны ли термины, как выстроена визуальная структура и есть ли подсказки для новичков [6].

В результате, Web3-платформы пока сильно проигрывают в удобстве. В них слишком много технического жаргона, навигация часто запутанная, а обучение пользователей оставляет желать лучшего [7]. В то же время, Web2-сервисы следуют проверенным принципам: минимум лишнего, интуитивно понятный дизайн и продуманная подача информации (результаты сравнения по пятибалльной шкале представлены на рисунке 1).

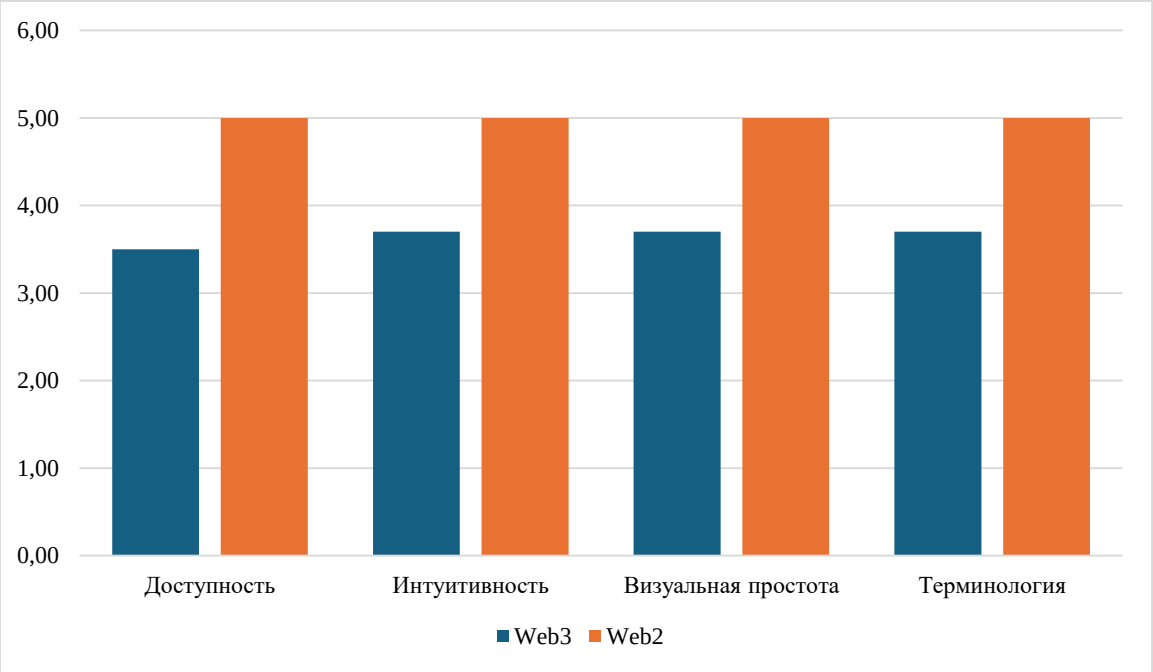


Рисунок 1 – Сравнение Web2 и Web3-интерфейсов

На рисунках 2 и 3 представлены примеры плохого и хорошего интерфейсов Web3-приложений Curve.fi и Foundation.app.

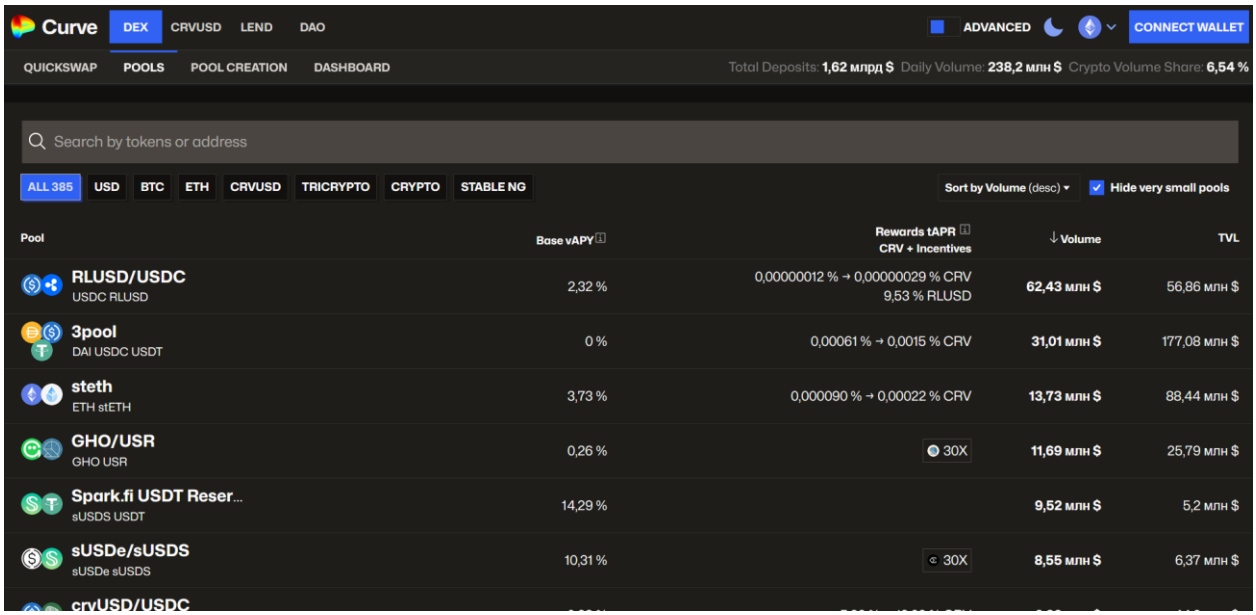


Рисунок 2 – Пример плохого интерфейса (Curve.fi)

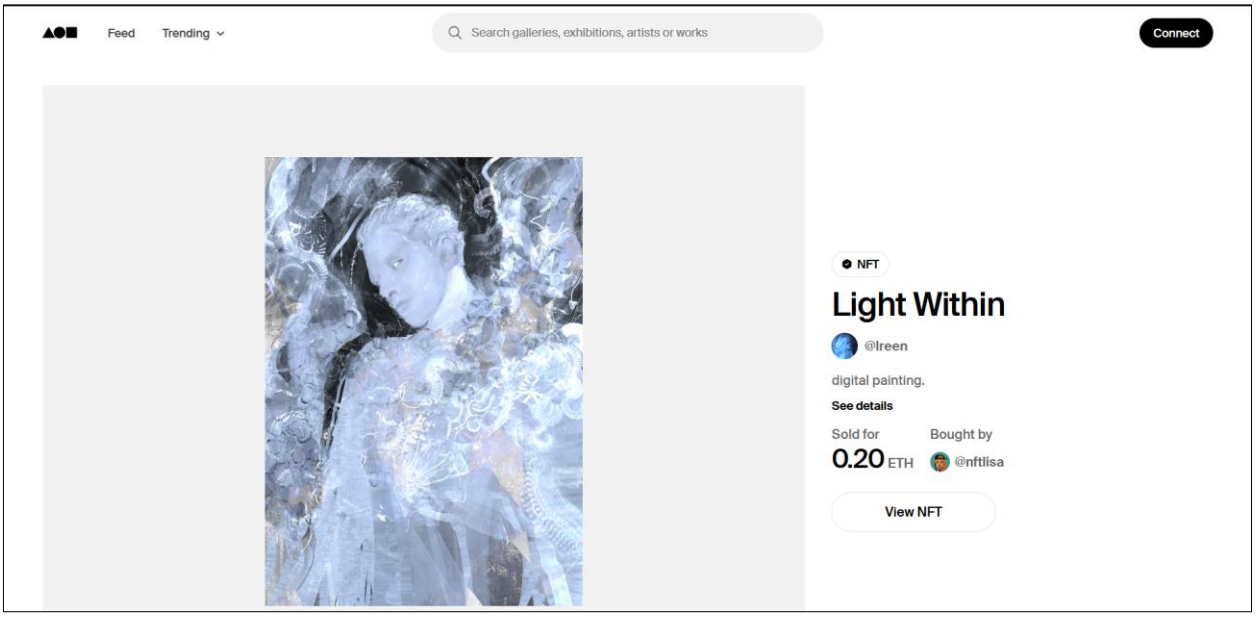


Рисунок 3 – Пример хорошего интерфейса (Foundation.app)

Пути адаптации и перспективы. Один из главных способов сделать Web3 понятнее — визуальный сторителлинг. Метафоры, иконки, анимации и микровзаимодействия могут объяснять сложные вещи вроде транзакций или работы со смарт-контрактами на интуитивном уровне.

Другое важное направление — гибкие интерфейсы, которые подстраиваются под опыт пользователя. Новичок видит упрощённую версию, а продвинутый пользователь — все возможности Web3 без ограничений [8]. В будущем это может привести к появлению гибридных решений, где простота Web2 сочетается с функционалом Web3.

Отдельная задача — адаптация под разные культуры. Web3-сервисы используются по всему миру, а значит, должны учитывать языковые особенности и региональные сценарии взаимодействия. Без этого массового адаптации не добиться.

Заключение. Web3 — революция в цифровом взаимодействии. Тем не менее, большинство децентрализованных приложений остаются слишком сложными для обычных пользователей. Чтобы технология стала массовой, дизайнерам нужно найти баланс между возможностями блокчейна и простотой Web2.

Ключевые проблемы — запутанная терминология, неочевидная навигация и отсутствие обучения — требуют системного решения. Гибридные интерфейсы, визуальные метафоры и адаптивный UX могут помочь снизить порог входа. Но главное — создание единых стандартов, которые сделают Web3 интуитивным и удобным.

Web3 открывает новую эру цифровой свободы, но её реализация зависит от того, насколько понятным будет дизайн для пользователя. Простота и доступность — вот что превратит технологический прорыв в повседневную реальность.

Библиографический список

1.Al-nami B.A. Converting Images from One Extension to Another Without Losing Its Quality, Problems and Solutions // Big Data и анализ высокого уровня: сб. науч. ст. IX Междунар. науч.-практ. конф.: в 2 ч. – Минск, 2023. – Ч. 1. – С. 51–61.

2.Al-Nami B.A. The Problems and Obstacles Facing the Designers of the Virtual World // Информатика, управляющие системы, математическое и компьютерное моделирование (ИУСМКМ-2023): материалы XIV Междунар. науч.-техн. конф. – Донецк, 2023. – С. 367–371.

3.Buterin V. Ethereum White Paper: A Next-Generation Smart Contract and Decentralized Application Platform. – 2018. – 36 p.

4.Fritsch M. Designing for Web3: User Experience in Decentralized Applications. – 2022. – 210 p.

5.Pfeiffer L. NFT UX: The Rise of Digital Ownership and Its Impact on Design. – 2021. – 150 p.

6.Tapscott D., Tapscott A. Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin and Other Cryptocurrencies is Changing the World. – 2016. – 368 p.

7.Wood G. Ethereum: A Secure Decentralised Generalised Transaction Ledger. – 2014. – 32 p.

8.Аль-Нами Б.А., Попова Е.В. Инновационные тенденции в веб-дизайне: будущее пользовательского опыта в цифровой среде // Актуальные проблемы инфотелекоммуникаций в науке и образовании (АПИНО 2024): сб. науч. ст. XIII Междунар. науч.-техн. конф. – СПб., 2024. – С. 506–510.

КОМПОЗИЦИЯ В ЛАНДШАФТНОЙ АРХИТЕКТУРЕ. ТУРИСТИЧЕСКИЕ МАРШРУТЫ

Аринина О.Ю.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва
Василенко Е.В.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: В статье исследуется композиционная составляющая в ландшафтной архитектуре в сфере туризма, которая играет важную роль в создании туристических маршрутов. Ландшафтно-архитектурная композиция включает в себя гармоничное взаимодействие природных и искусственных элементов, которое притягивает туристов, создает комфортные условия для прогулок и способствует эстетическому восприятию ландшафта.

Ключевые слова: композиция, ландшафтная архитектура, туристические тропы, природные и искусственные элементы

COMPOSITION IN LANDSCAPE. TOURIST ROUTES

Vasilenko E.V.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow
Arinina O.Y.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The article explores the compositional component in landscape architecture in the field of tourism, which plays an important role in creating tourist routes. The landscape and architectural composition include a harmonious interaction of natural and artificial elements, which attracts tourists, creates comfortable conditions for walking and promotes the aesthetic perception of the landscape.

Keywords: composition, landscape architecture, hiking trails, natural and artificial elements

Ландшафтная архитектура объединяет человека с природой, и является для них основой для гармоничного существования — это один из видов искусства, что объединяет в себе архитектуру (градостроительство) и природу. Туристическая сфера в России с начала 2000-х гг. переживает новый этап развития. Сегодня для ряда российских территорий туризм выступает значимым фактором ускорения социально-экономических процессов и развития региональной экономики. В условиях современных реалий особенно актуализируется вопрос организации внутреннего и въездного туризма, где

значимые позиции могут занять регионы российской глубинки. Важную роль в создании туристических маршрутов играет архитектурно - ландшафтная композиция. Композиция включает в себя гармоничное взаимодействие природных и искусственных элементов, которое притягивает туристов, создает комфортные условия для прогулок и способствует эстетическому восприятию ландшафта. Создание увлекательных туристических маршрутов требует комплексного подхода, который состоит из множества параметров: от выбора интересных мест до создания комфортных условий для передвижения туристов.

Рассмотрим ключевые аспекты для создания привлекательных туристических маршрутов:

Первый шаг, который необходимо выполнить при проектировании маршрута – выполнить анализ территории. Необходимо изучить природные особенности региона, культурные объекты, памятники истории и прочие достопримечательности, которые могут заинтересовать туристов. Также необходимо исследовать инфраструктуру: наличие асфальтированных дорог, проездов, парковок, мест для питания и отдыха. Необходимо предусмотреть возможность создания функциональной тропы, с возможностью ее круглогодичного использования, но с различным набором сезонных услуг. Определение целевой аудитории – необходимо понять, кто в большей степени будет пользоваться данным маршрутов. Это могут быть семьи с детьми, пожилые люди, любители активного отдыха или люди с ограниченными возможностями. От этого сильно зависит выбор достопримечательностей и уровень сложности маршрута. В зависимости от заинтересованной аудитории маршруты делятся на: тематические – с преобладанием экскурсионного обслуживания и познавательной направленности; походные – маршруты с активными способами передвижения; физкультурно-оздоровительные – с преобладанием спортивных мероприятий; комбинированные – сочетание всех перечисленных маршрутов [1].

Также необходимо проработать концепцию территории. Концепция территории разрабатывается на основе проведенного анализа и задает тематику маршрута, это может быть исторический, экологический, паломнический и другой тип маршрута. На основе концепции подбирается цветовая палитра территории, разрабатываются малые архитектурные формы, прорабатывается дизайн навигации [2]. Композиционное решение – выбирается тип построения трассы маршрута, он может быть линейным – с посещением одного или нескольких пунктов, находящихся на маршруте; радиальным – из одной точки

посещение нескольких объектов; кольцевым – с посещением нескольких пунктов и совпадением точек начала и конца маршрута. При создании композиции маршрута определяются ключевые точки притяжения, последовательность их посещения и продолжительность пути [3]. Размещается информационные знаки, указатели и карты, чтобы туристы могли легко ориентироваться. Если маршрут проходит через лес или парк, необходимо предусмотреть площадки для пикников и барбекю. Также важно учесть визуальные акценты и перспективы, чтобы каждый участок маршрута был интересен и запоминающимся. Необходимо соблюдать гармонию и не нагружать природный ландшафт искусственными элементами [4]. Следующим шагом является разработка маркетинга и продвижение для привлечения туристов. Создание сайта с описанием маршрута, фотографиями достопримечательностей, отзывами первых посетителей, организация фестивалей, конкурсов и акций – все это поможет привлечь потенциальных туристов [5].

Тропа здоровья в Сочи – это популярный маршрут, проходящий через живописные горные леса Кавказского заповедника. Маршрут начинается у Мацестинского моста, до которого легко добраться на любом общественном транспорте. Протяженность маршрута – 5 километров. На всем протяжении тропы установлены информативные таблички с указанием количества пройденных километров [6]. Маршрут оборудован деревянными настилами мостиками и лестницами, которые специально рассчитаны так, чтобы не сбивалось дыхание при спусках и подъемах. На маршруте установлены скамейки, урны для мусора, обустроены беседки для отдыха. В вечернее время включается освещение. В среднем тропу можно пройти за 1,5–2 часа. Всё зависит от темпа ходьбы или бега. Конец маршрута — у Центра парусного спорта.

Маршрут паломничества Эль-Каминьо-де-Сантьяго, также известный как Путь святого Иакова, является одним из самых знаменитых и значимых паломнических путей в Европе. Он ведет к гробнице апостола Иакова в соборе Сантьяго-де-Компостела в Галисии, на северо-западе Испании. Этот маршрут имеет богатую историю, уходящую корнями в Средние века, и сегодня он остается популярным как среди религиозных паломников, так и среди туристов, ищущих духовные и физические испытания [7]. Существует несколько вариантов маршрута, но самым известным и традиционным является Французский путь (Camino Francés), начинающийся в Сен-Жан-Пье-де-Порт на границе Франции и Испании и продолжающийся через Пиренеи в Сантьяго-де-Компостела. Другие популярные маршруты включают Португальский путь (Camino Portugués), Северный путь (Camino del Norte) и Приморский путь

(Camino Primitivo). Продолжительность пути - Французский путь занимает примерно 30-35 дней пешком, хотя многие люди выбирают более короткие сегменты. Вдоль маршрута расположены альберги (общежития для паломников), гостиницы и рестораны [8]. В каждом крупном городе есть магазины и медицинские учреждения. Для подтверждения своего статуса паломника необходимо получить паспорт паломника (credencial), который штампуется в каждом пункте остановки. Эль-Каминьо-де-Сантьяго продолжает привлекать тысячи людей ежегодно, становясь символом путешествия к самому себе и поиску смысла жизни [9].

Заповедник Кивач, маршрут «Сопохский бор — Железистые ключи». Проходит по берегам реки Суны, по древнему сосновому бору, через водопад и выводит к болоту с железистыми источниками. Тип маршрута кольцевой, а длина маршрута — 7 км. Маршрут начинается у информационного центра заповедника Кивач. Здесь можно получить карту и информацию о маршруте. Путь проходит через сосновый бор, известный своими вековыми деревьями. Пройдя через бор, вы выходите к болотистой местности. Болото оборудовано деревянными настилами, что делает передвижение безопасным и удобным. На этом участке можно встретить разнообразные виды растений и животных, характерных для болотистых экосистем [10]. Ключевая достопримечательность маршрута — железистые ключи. Вода в них содержит высокую концентрацию железа, что придает ей необычный красноватый оттенок. Источники окружены живописным лесом, создающим атмосферу спокойствия и уединения [11]. После осмотра ключей маршрут продолжается обратно к информационному центру. В ходе проведенного анализа, можно сделать вывод о том, что развитие туризма в России имеет хорошие перспективы, однако требует последовательного решения обозначенных проблем, разработки долгосрочных программ и их реализации.

Развитие и популяризация туризма для России может стать эффективным инструментом территориального развития, распространения культурных ценностей, повышения уровня экологической грамотности и общих знаний о природе родной страны.

Библиографический список

1.Васюков М.М. К вопросу формирования зеленых насаждений вдоль экологических троп на особо охраняемых территориях Москвы / М.М. Васюков, В.С.

2.Василенко Е.В., Василенко П.Г., Лопасова В.С. Ландшафтная архитектура и дизайн городской среды - лондонские сады //В сборнике: Молодежь и наука. материалы

международной научно-практической конференции старшеклассников, студентов и аспирантов. Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Нижнетагильский технологический институт (филиал). 2020. С. 219-221.

3.Зайкова Е.Ю. Экологический взгляд на семантические и декоративно-художественные черты ландшафтного объекта. Вестник РУДН - 2015.

4.Зайцева Е.И., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Японский национальный стиль в дизайне//В сборнике: Грани культуры: актуальные проблемы истории и современности. Материалы XVI всероссийской научной конференции с международным участием. Сборник статей. Москва, 2021. С. 190-197.

5.Каверина Э. В. От сложности к простоте: Причины возникновения новых форм в ландшафтной архитектуре. Сборник трудов Всероссийской научно-практической конференции, «Проблемы и перспективы развития современной ландшафтной архитектуры»/ «Ариал», Симферополь. - 2017

6.Колбовский Е.Ю., Кулаков А.В. Экология рекреации и туризма: ландшафтно-географический анализ на примере Верхневолжья. Ярославль: Изд-во ЯГПУ, 2002, 170 с.

7.Лопасова Е.В. Формирование композиционного мышления у обучающихся изобразительному искусству в системе дополнительного образования//автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Адыг. гос. ун-т. Майкоп, 2015

8.Мареева Ю.С., Василенко Е.В. Национальная культура в дизайне России//Вестник Института мировых цивилизаций. 2019. Т. 10. № 1 (22). С. 44-49.

9.Оборин М.С. Туристская инфраструктура: социально-экономический анализ основных понятий и определений // Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки, 2014. No5. С. 87-93

10.Савельева Е.О., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Рельеф как художественное декорирование в современном дизайне архитектуры//В сборнике: Зажги свою звезду. Сборник научных статей молодых ученых, посвященный Дню российской науки. Научный редактор В.В. Пучкова. Москва, 2021. С. 14-17.

11.Pallotta V.I., Vasilenko E.V., Vasilenko P.G. Socio-cultural aspect of design and construction of modern orthodox churches// В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. International Science and Technology Conference (FarEastCon 2020) 6th-9th October 2020, Russky Island, Russia. 2021. С. 042090.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ В ПРЕДМЕТНОМ ДИЗАЙНЕ

Асташкина М.А.
Академия архитектуры и искусств Южного федерального университета, г. Ростов-на-Дону

Аннотация: В статье рассматриваются принципы экодизайна в современном проектировании. В данной статье будут обозначены основные экологические подходы, актуализирована проблема вторичной переработки, рассмотрен потенциал экодизайна в формировании новой экологической культуры и устойчивом развитии.

Ключевые слова: экодизайн, экологические принципы, экологические подходы, предметный дизайн, вторичная переработка, устойчивое развитие, экологическая культура.

ECOLOGICAL APPROACHES IN SUBJECT DESIGN.

Astashkina M.A.
Academy of Architecture and Arts of the Southern Federal University, Rostov-on-Don

Abstract: The article discusses environmental principles in modern design and highlights the main environmental approaches. The problem of waste recycling is also touched upon and the potential of ecodesign in the formation of a new ecological culture and sustainable development is considered.

Keywords: eco-design, ecological principles, environmental approaches, sustainable design, recycling, ecological culture, sustainable development.

Дизайн как научно-проектная эстетическая деятельность становился актуальным при активном развитии промышленности, экодизайн начал формироваться, когда человечество почувствовало угрожающие последствия отрицательного влияния современной цивилизации на окружающую среду. То есть актуализация экодизайна реализовалась на основе формирования экологической культуры в рамках усовершенствования проектной культуры.

Экологический дизайн как направление в проектировании представляет собой синтез подходов, где основная задача заключается в гармоничном сосуществовании человека и природы. Это вызывает необходимость учета ценностей, достигнутых предшествующими поколениями в сфере взаимоотношений человека и природы.

Анализируя современные тенденции в дизайне и проектной деятельности, становится ясно: четкие рамки экологического проектирования отсутствуют. Нет единого набора критериев для классификации продуктов как "эко-дизайн". Вместо этого — разнообразие подходов к интеграции природосберегающих принципов в самые разные сферы деятельности человека.

Можно выделить несколько существующих принципов экологического дизайна, которые также можно обозначить как экологические подходы [1]:

1) Использование экологически чистых материалов и вторсырья.
2) Создание долговечных и легко ремонтируемых изделий.
3) Оптимизация процессов производства для сокращения потребления энергии
4) Повышение возможностей для переработки и вторичного использования.

Реализация этих принципов в дизайне может стать ключевым шагом к созданию более устойчивого будущего.

Выделенные принципы используются в разных сферах дизайна. Исследование сконцентрировано на применение данных подходов в предметном дизайне. Экологические подходы в предметном дизайне направлены на создание продуктов, которые минимизируют негативное воздействие на природу и способствуют устойчивому развитию производства. Создание продуктов предметного дизайна с экологическими подходами — это не только способ применить принципы такого проектирование, но и возможность привлечь внимание к проблеме вторичного использования и помочь развитию новых технологий производства и переработки.

На данный момент проблема вторичной переработки в России очень актуальна. Объемы отходов постоянно возрастают, а методы переработки используются с минимальной эффективностью. Отсортировать мусор практически невозможно. Во многих случаях его относят к комбинированному, то есть к неопасному [2]. Подвергается переработке всего лишь 4% от общего объема ТКО. Оставшуюся часть отправляют на полигоны. Их площадь постоянно увеличивается. Ежегодный прирост составляет 0,4 млн. га. В 2018 году полигоны занимали 5 миллионов га. По подсчетам Росприроднадзора, к 2026 году эти цифры увеличатся до 8 миллионов.

По результатам 2023 года в России более 53% всех твердых коммунальных отходов уже проходят сортировку, а 13,9 % от общего числа образуемых отходов

используются повторно. Для сравнения, в 2018 году в стране сортировались 3% ТКО, а на утилизацию направляли всего 1% [3].

Совсем другая ситуация обстоит в странах Европы, на эту проблему из-за территориальных возможностей государства обратили внимание много лет назад и на данный момент ведётся политика способствующая развитию «круговой экономики» [4]. В статье указываются такие данные: 68% (5,38 Гт) сырья, перерабатываемого в ЕС (7,92 Гт), поступает из внутренней добычи, 19% из импорта (1,60 Гт) и 13% из переработки и засыпки (1,03 Гт), в то время как 60% переработанного сырья используется для производства продукции (4,75 Гт). Остальное в основном экспортируется или используется для производства энергии.

Данные представлены для сравнения подходов к проблеме сортировки мусора и его вторичного использования для производства. Поэтому использование такого подхода, как проектирование на основе вторичного использования сырья, имеет свою актуальность.

Были проанализированы проекты, в которых в качестве вторсырья выступает макулатура. Выбор данного материала обусловлен двумя причинами. Первая, доступность в использовании для последующей реализации подобного проекта. Вторая, по статистике в России в год образуется около 8 млн тонн макулатуры, из них 7 млн тонн пригодны к переработке. По данным, которые существуют на сегодняшний день, сейчас собирают и отправляют на переработку примерно 4,5 млн тонн [5].

Примеры успешных проектов в предметном дизайна с использованием вторичной переработки макулатуры:

компания решила повернуть вспять процесс изготовления бумаги из дерева – они делают деревья из бумаги. Этот эффект достигается путём спрессовывание газетных листов, смазанных клеем. По характеристикам «газетные деревья» тоже близки к своим собратьям. Их можно пилить, сверлить и обрабатывать наждачной бумагой. Проект реализован в Нидерландах, их разработанный материал используются для заказов различных предметов мебели [6].

Полина Милиу - дизайнер из Афин. Создала коллекцию предметов мебели и интерьерных украшений из переработанной бумаги. Часто Милиу использует вспомогательные материалы – деревянную, металлическую, пенопластовую

основу, а к бумажной массе добавляет краску (акриловую или порошковую), штукатурную пасту или клей [7].

Дизайнер Дебби Вийскэмп начала работу с переработанной бумагой ещё 2009 г и до сих пор реализуют продажу таких изделий. Она придумала смесь, в основе которой – макулатура и связующее на водной основе. Из нее Дебби делает шкафы, комоды, этажерки, вазы и столовые предметы [8].

Дизайнер Майк Руис-Серра из Бруклина. Его коллекция PULP начиналась с исследования структурных характеристик гипса, армированного бумажной массой. Как результат — причудливая мебель, в которой следов бумаги почти не видно. В серии Серры — журнальный столик, стул и стереосистема [9].

Ин Чанг - лондонский дизайнер, он покрывает листы бумаги специальным клеем, а затем превращает их в мебель и предметы домашнего обихода. Как и в случае с папье-маше, влажная смесь клея и бумаги становится податливым, похожим на глину композитом, которому можно придать различные формы. Силуэты деталей соответствуют уникальной текстуре бумаги. Мебель Чанг часто имеет скомканную структуру. После высыхания прочность материала может сравниться с прочностью дерева [10].

Проекты успешны на сегодняшний день, многие представленные дизайнеры не ограничиваются использованием только вторсырья, они так же работают с более традиционными материалами, такими как глина, дерево, металл. Но проекты с использованием переработанной бумаги привлекли много внимание к самим дизайнерам. Например, стереосистема из гипса и бумаги сделали дизайнера Майка Руис-Серра очень популярным, это был один из первых его проектов [11].

Таким образом, экологические подходы в предметном дизайне становятся все более актуальными и востребованными, что создает новые возможности для дизайнеров и производителей.

Экологические подходы в дизайне актуальны и представляют собой большую значимость для современности. Сейчас проблема переработки и утилизации до сих пор не решена, и для большинства людей не является частью жизни. Основной же задачей экологического дизайна, является формирование соответствующих мировоззренческих установок, таких, как: осознание человеком себя, как неотъемлемой части природы, которые способствуют укреплению позиции экологической культуры и компетентности, поиск баланса между совершенствованием формы и функции объектов дизайна и соблюдением принципов экологического подхода; пересмотр материалов и технологий с точки

зрения экологических норм; формирование новой культуры потребления, структуры потребностей, основанных на сокращении избыточного количества продуктов.

Библиографический список

1.Савончак Д.Н., Данильян Л.В. ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: ПРИНЦИПЫ СОЗДАНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ И УСТОЙЧИВЫХ РЕШЕНИЙ В ДИЗАЙНЕ // Дизайн: теория и практика. Материалы XV Международной заочной научно-практической интернет-конференции. . - Донецк: Донецкий национальный университет, 2024. - С. 203-207.

2.Проблемы утилизации мусора // ТРАНСТЕХРЕСУРС URL: https://teh-eco.com/o_kompanii/staty/problemi-utilizatsii-musora/ (дата обращения: 06.04.25).

3.Комплексная система обращения с твердыми коммунальными отходами // Национальные проекты URL: https://xn--80aapampemcchfmo7a3c9ehj.xn--p1ai/projects/ekologiya/utilizatsiya_br_i_pererabotka_musora/ (дата обращения: 07.04.25).

4.Circular economy - material flows // Eurostat URL: https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Circular_economy_-_material_flows (дата обращения: 07.04.25).

5.Как нарастить объемы переработки макулатуры в России // РБК URL: https://www.rbc.ru/industries/news/651fc16d9a79476386445630 (дата обращения: 10.04.25).

6.NewspaperWood меняет традиционный производственный процесс: не от древесины к бумаге, а от (газетной) бумаги к древесине. // NewspaperWood URL: https://newspaperwood.com/ (дата обращения: 15.04.25).

7.Q&A / Polina Miliou // Design Mate URL: https://design-mate.ru/read/people/anketa/polina-miliou-questionnaire (дата обращения: 15.04.25).

8.Debbie Wijskamp // Inspirewetrust URL: http://www.inspirewetrust.com/en/2013/02/15/debbie-wijskamp/ (дата обращения: 16.04.25).

9.American Design Hot List 2020 Mike Ruiz-Serra // Sight Unseen URL: https://www.sightunseen.com/designers/mike-ruiz-serra/ (дата обращения: 16.04.25).

10.Ying Chang creates furniture out of paper for Malleable State collection // Dezeen URL: https://www.dezeen.com/2020/08/31/malleable-state-ying-chang-paper-furniture/ (дата обращения: 17.04.25).

11.Furniture designer Mike Ruiz Serra wants his work to last forever // i-d URL: https://i-d.co/article/furniture-designer-mike-ruiz-serra-interview/ (дата обращения: 17.04.25).

ОСОБЕННОСТИ, МЕТОДЫ И ОТЛИЧИЯ СОЗДАНИЯ ДИПЛОМНОГО И КОММЕРЧЕСКОГО ИНТЕРЬЕРНОГО ДИЗАЙН-ПРОЕКТА

Афанасьева А. И.,
член Союза дизайнеров России, дизайнер
Герасимова С.Б., доцент «Техническая эстетика и дизайн»,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Статья нацелена на то, чтобы проанализировать различия и уникальные особенности каждого типа проектирования, а также методы, применяемые в процессе их создания. Рассматриваются указания к выполнению практических работ студентами в рамках дисциплины «Дизайн-проектирование» как будущих дизайнеров, методы освоения учебной программы, важность задач, которые наиболее полно удовлетворят социально–экономические и эстетические требования современного общества. Рассматриваются указания к выполнению дизайн-проектов практикующими дизайнерами жилых и коммерческих объектов, методы использования проектирования, важность задач, которые наиболее полно удовлетворят социально–экономические и эстетические требования современного общества.

Ключевые слова: методика, дипломный проект, знания, умения, объект, исследование, визуализация, планировка, чертежи, графическая подача, методы, техническое задание, авторский надзор, концепция.

PECULIARITIES, METHODS AND DIFFERENCES OF CREATING A DIPLOMA AND COMMERCIAL INTERIOR DESIGN PROJECT

Afanasyeva A. I.,
member of the Union of Designers of Russia, designer
Gerasimova S.B., Associate Professor «Technical Aesthetics and Design»,
Associate Professor of the National Design Institute

Annotation: The article aims to analyze the differences and unique features of each type of design, as well as the methods used in the process of their creation. The guidelines for the implementation of practical work by students within the framework of the discipline "Design Engineering" as future designers, methods of mastering the curriculum, the importance of tasks that most fully satisfy the socio–economic and aesthetic requirements of modern society are considered. The guidelines for the implementation of design projects by practicing designers of residential and commercial facilities, methods of using design, and the importance of tasks that will most fully satisfy the socio-economic and aesthetic requirements of modern society are considered.

Key words: methodology, graduation project, knowledge, skills, object, research, visualization, layout, drawings, graphic presentation, methods, terms of reference, author's supervision, concept.

Создание дипломного и рабочего дизайн-проекта интерьера — это процессы, имеющие свои уникальные особенности, технологии и цели.

Дипломный проект включает в себя более широкие концептуальные аспекты и требует учета теоретических основ дизайна, которые были изучены в процессе обучения и выполняется под руководством опытного преподавателя.

Методология в дипломном проектировании интерьеров помещений играет ключевую роль в формировании компетентных и креативных специалистов.

Целью проектирования является развитие творческого мышления, овладение теоретическими знаниями, практическими навыками и умениями в проектировании объектов предметно–пространственной среды различного назначения. Дипломная работа является итоговым показателем свода, полученных студентами знаний и умений за весь период обучения, новым этапом получения компетенций исследовательской и командной работы [1].

В качестве основные задач проектирования можно перечислить следующие:
– освоить теоретические знания в соответствии с заданной темой;
– научиться формировать художественно-конструктивное решение проектного задания;
– научиться выполнять 3D моделирование проектного объекта;
–развить творческую инициативу, самостоятельность, ответственность и интерес к разработке дизайн-проекта;
–уметь выполнять проекты объектов различного типа и назначения, и интерьерного, экстерьерного пространства жизнедеятельности человека;
–уметь применять в процессе дизайн-проектирования современные инновационные методы и средства.

Методически можно выделить основные этапы создания учебного дизайн-проекта: анализ объекта и предмета проектирования, подготовку дизайн-концепции, технико-экономические показатели проектирования, подготовка чертежей, графическая подача проекта.

При разработке дипломного проекта студенты должны изучить творческие источники, нормативные, правовые и законодательные акты, существующую справочную литературу и проектные материалы по выбранной тематике [2].

Дипломная работа выполняется обучающимся самостоятельно, обучающийся должен уложиться в сроки, отведенные на выполнение курсового проекта в соответствии с учебным планом и графиком учебного процесса и пройти процедуру защиты проекта.

Дипломный дизайн-проект должен быть продуктом глубокого проработанным и насыщенным смыслами, отличаться значительной визуальной

оригинальностью, быть эстетически гармоничным и целостным, отражать современные и прогностические элементы и тенденции, соответствовать требованиям заказчика, включать возможности материальной и технической базы. Проекту необходимо соответствовать аспектам комфорта, быть благоприятной средой для обитания и деятельности человека, соответствовать функциональному типу среды микроклимата и гигиеничности, быть конструктивно и коммуникационно надежным, учитывать эргономику и психофизиологическую обстановку.

Разработка концепции – ключевой момент в создании дизайна интерьера. При формировании идеи необходимо учитывать целый ряд факторов, включая функциональное назначение, визуальную привлекательность и технические требования. Для определения отправной точки полезно обратиться к различным источникам вдохновения: местоположение, культурные особенности, исторический фон, особенности местности, климатические условия, исходные данные заказчика и желаемый стиль. Тщательное изучение этих аспектов позволит получить глубокое понимание специфики объекта и эффективно использовать их при разработке проекта [3].

Интерьерная концепция – это фундаментальная идея, которая служит основой для всего дизайна. Она определяет дальнейшую стратегию работы и является отправной точкой для всех последующих действий.

Эта основная идея служит связующим звеном между всеми компонентами будущего интерьера, превращая их из отдельных элементов в единое целое. Без продуманной концепции сложно создать целостное и сбалансированное пространство. Наличие четкой концепции стимулирует появление новых идей и решений, позволяя визуализировать конечный результат.

Первоначальным действием проектного этапа являются анализ и синтез проектируемого, который включает в себя: типологический анализ, конструктивно-технологический анализ аналогов, инженерно-психологический и эргономический анализ, функциональный анализ, экономический анализ, стилистический анализ, эстетический анализ, обобщение материалов проектного анализа и внесение корректировок в содержание идеального проектного решения.

Основными этапами проектирования должны включать в себя:

– функциональное зонирование пространства;

– планировочное решение. Этот этап включает в себя расположение мебели и оборудования во всех помещениях. Расстановка мебели осуществляется

с учетом функционального назначения помещения или зоны, специфики, требований [4];

– концепцию стилистики интерьера. После утверждения планировки разрабатывается концепция стиля интерьера. На этом этапе дизайнер формирует общее представление о будущем пространстве, подбирает стилистику, цветовую гамму, фактуры и основные материалы.

– визуальная подача. Заключительным этапом разработки дизайн-проекта является создание фотореалистичной визуализации. Визуализация представляет собой 3D-модель будущего интерьера, которая позволяет наглядно увидеть, как будет выглядеть пространство после завершения всех работ.

Овладение экспозиционным методом представления проекта требует особых навыков, поэтому планшетный ряд является одним из необходимых элементов учебного проектирования. Поскольку основное назначение планшетного ряда – публичная (экспозиционная) демонстрация всех основных особенностей проекта, то его размеры могут быть значительными. Объем и содержание планшетного ряда зависят от конкретной задачи.

В презентационных материалах используются следующие основные элементы:

– Заголовок. Название проектной темы;

– Планировочное решение, включающие планы помещений с расстановкой мебели и оборудованием. Планы сопровождаются спецификацией, в которой приводятся назначения помещений, площади, возможно указание мебели и оборудование;

– 3D визуализация. Качественная графика представляемых интерьеров (несколько основных ракурсов);

– Пояснительная записка. Проект должен сопровождаться исследовательской частью, проектной частью, раскрывающим концепцию, особенности проекта и содержать комплект чертежей.

Таким образом одним из важных аспектов является акцент на исследовательскую деятельность. Студенты должны уметь анализировать существующие тренды, изучать потребности пользователей и учитывать контекст среды, в которой будет реализован проект. Это способствует созданию функциональных, эстетически привлекательных и социально значимых интерьеров.

Важным элементом является развитие у студентов навыков коммуникации и сотрудничества. Работа в команде, умение презентовать свои идеи

и аргументированно отстаивать свою точку зрения необходимы для успешной профессиональной деятельности.

Кроме того, дизайн-педагогика предполагает интеграцию в учебный процесс современных технологий и инструментов. Студенты должны быть знакомы с новейшим программным обеспечением, материалами и технологиями, чтобы создавать инновационные и конкурентоспособные проекты.

В заключение, педагогические методы дизайн-образования в дипломном проектировании интерьеров помещений нацелена на формирование специалистов, способных не только решать практические задачи, но и вносить вклад в развитие индустрии, создавая комфортные, функциональные и эстетически привлекательные пространства для жизни и работы.

Создание дизайн-проекта интерьера для заказчика – процесс многогранный, требующий не только творческого видения, но и четкого понимания потребностей, предпочтений и образа жизни клиента. Это симбиоз искусства и практичности, где эстетика гармонично сочетается с функциональностью.

Целью создания дизайн–проекта для заказчика являются: раскрыть объемно–пространственный потенциал помещения, найти гармоничное композиционное решение, соблюсти правильные пропорции пред метов, подобрать эффектные цветовые сочетания и создать благоприятную для жизни людей среду.

В качестве основные задач проектирования можно перечислить следующи е:

- создание красоты, уюта и гармонии для будущего жилого пространства.

- подбор цветов, фактур, материалов и прочего;

гарантирование соответствия бюджета, времени и остальных параметров п роекта;

- определение блоков работ, включенных в проект и их последовательной реализации;

- упрощение связи и взаимодействия между участниками проекта;

- оптимизация используемых ресурсов при реализации проекта.

При разработке дизайн–проекта дизайнеры должны использовать техническое задание, согласованное с заказчиком, учитывать нормативные, правовые и законодательные акты. Дизайн–проект должен быть продуктом глубокого проработанным и насыщенным смыслами, отличаться значительной визуальной оригинальностью, быть быть эстетически гармоничным и целостным, отражать современные и прогнос тические элементы и тенденции, соответствовать требованиям заказчика, включ ать возможности материальной и технической базы. Проекту необходимо соответствовать аспектам комфорта, быть благоприятной средой для обитания и деятельности человека, соответствовать функциональному типу среды микроклимата и гигиеничности, быть конструктивно и коммуникационно надежным, учитывать эргономику и психофизилогическую обстановку.

Разработка концепции – ключевой момент в создании дизайна интерьера. При формировании идеи необходимо учитывать целый ряд факторов, включая функциональное назначение, визуальную привлекательность и технические требования. Для определения отправной точки полезно обратиться к различным источникам вдохновения: местоположение, культурные особенности, исторический фон, особенности местности, климатические условия, исходные данные заказчика и желаемый стиль. Тщательное изучение этих аспектов позволит получить глубокое понимание специфики объекта и эффективно использовать их при разработке проекта [1].

Первый этап разработки дизайн-проекта – это анализ потребностей. Он направлен на изучение основных задач, которые должны быть выполнены при создании проекта. На этом этапе важно определить, какие ресурсы будут необходимы для успешного завершения проекта.

Анализ потребностей включает в себя следующие задачи:

– разработка проекта в соответствии с требованиями клиента. Важный этап, с него все начинается.

– определение потребностей клиента. Дизайнер должен учитывать все важные нюансы и ничего не упустить.

– определение функциональных возможностей проекта. Чертежи, цифры, рассчеты.

Второй этап – изучение рынка, который направлен на отслеживание тенденций и прогрессивных методов, которые могут быть использованы в разработке проекта, определение сроков проекта.

Самым сложным этапом является проектирование.

Основные этапы создания дизайн-проекта:

– обмер помещений проектируемого интерьера;
– составление технического задания согласно пожеланиям заказчика;
– создание планировочных решений;
– 3D визуализация;
– составление технической части проекта;
– формирование спецификаций с указанием материалов, типов освещения;
– подбор мебели и оборудования будущего интерьера.

Дизайн-проект является неотъемлемой частью разработки любого проекта, и он играет важную роль в его реализации. Он позволяет убедиться в том, что разработчики следуют плану и заданным параметрам. Это важно, как для дизайнера, так и для клиента.

Готовый дизайн–проект передается заказчику вместе с подробной сметой и спецификациями. Проект должен быть максимально понятным и удобным для строителей и других специалистов, участвующих в реализации. Важно помнить, что успешный дизайн-проект – это результат совместной работы дизайнера и заказчика, где каждый вносит свой вклад в создание комфортного и стильного пространства [5].

Таким образом, эффективное создание дизайн– проекта интерьера, удовлетворяющего потребности заказчика, требует комплексного подхода и применения следующих методов: анализ потребностей и предподчений, концептуальное проектирование с 3д визуализацией, детальная проработка, коммуникация и согласование, авторский надзор.

В заключении, можно сделать вывод, что успешное создание дизайн–проекта интерьера – это результат сочетания профессиональных знаний творческого подхода и эффективной коммуникации с заказчиком.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что дипломный проект и рабочий проект интерьера играют важные, но разные роли в профессиональной деятельности дизайнера. Первый сосредоточен на творчестве и индивидуальном подходе, а второй — на практических аспектах реализации и строгих требованиях. Находя баланс между этими двумя подходами, дизайнеры могут успешно разрабатывать качественные и оригинальные интерьеры, которые будут соответствовать самым высоким стандартам. Выводы подчеркивают значимость как творческого, так и аналитического мышления в процессе проектирования, создавая основы для будущих исследований в области дизайна, которые могут соединить лучшие практики обоих подходов и расширить горизонты профессиональной деятельности.

Библиографический список

1. Евгения Николаевна Кузинер, Дарья Сергеевна Петрунина. Креативные пространства как «третьи места» в регионах России. DOI 10.14515/monitoring.2022.6.2316 // Monitoring obŝestvennogo mneniâ: èkonomičeskie i social′nye peremeny. 29.12.2022 URL: https://www.monitoringjournal.ru/index.php/monitoring/article/view/2316 (дата обращения: 18.04.2025).

2. И. В. Кузнецова, Екатерина А. Юмкина, Владислав Доминяк, Татьяна Казанцева. Предпочтение стильевого оформления комнаты в связи с личностными особенностями у женщин. DOI 10.12731/2218-7405-2018-4-5-21 // Sovremennye issledovaniya sotsialnykh problem. 29.08.2018 URL: http://journal-s.org/index.php/sisp/article/view/10852 (дата обращения: 18.04.2025).

3. Т. А. Волошина. Разработка практико-ориентированной образовательной программы в области дизайна. DOI 10.15393/j5.art.2018.3968 // Lifelong education the XXI century. 01.06.2018 URL: http://lll21.petrsu.ru/journal/atricle.php?id=3968 (дата обращения: 18.04.2025).

4 Елена Алексеевна Кузина, Анастасия Игоревна Петрова. ИСТОРИЧЕСКИЕ И ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ФОРМИРОВАНИЯ ДИЗАЙНЕРСКИХ НАВЫКОВ У СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ. DOI 10.37972/chgpu.2021.110.1.018 // Bulletin of the Chuvash State Pedagogical University named after I Y Yakovlev. 30.03.2021 URL: http://vestnik.chgpu.edu.ru/upload/fil.php?id=1187 (дата обращения:18.04.2025).

5. Андрей Ефимов. Дизайн архитектурной среды – архитектурная профессия. DOI 10.22337/2077-9038-2019-3-18-27 // SCIENTIFIC JOURNAL “ACADEMIA ARCHITECTURE AND CONSTRUCTION”. 24.09.2019 URL: http://aac.raasn.ru/article/view/142 (дата обращения: 18.04.2025).

ВЛИЯНИЕ КОЛОРИСТИКИ СТИЛИЗОВАННЫХ РАСТЕНИЙ НА КОМПОЗИЦИОННОЕ РЕШЕНИЕ ГРАФИЧЕСКОЙ РАБОТЫ

Ахмедова К.С.,
студент 1 курса магистратуры
направления подготовки «Руководство дизайн проектами»
ФГБОУ ВО «МГУТУ им. К.Г. Разумовского (ПКУ)», Москва, РФ

Аннотация: Одной из главных проблем начинающих графических дизайнеров состоит в пробелах понимания композиции, недостаточном развитии композиционного мышления и колористики. На примере графических работ со стилизованными растениями рассматривается важность цветового решения и его значении в составлении композиции.

Ключевые слова: композиция, колористика, цветовое решение, стилизация, растения, стилизованные растения.

THE INFLUENCE OF THE COLORISTICS OF STYLIZED PLANTS ON THE COMPOSITIONAL SOLUTION OF GRAPHIC WORK

Akhmedova K.S.,
student of the 1st year of Master's
program direction of preparation «Management of design projects»
FGBOU VO «K.G. Razumovsky MSUTU (PKU)», Moscow, RF

Abstract: One of the main problems of beginning graphic designers is the gaps in understanding of composition, insufficient development of compositional thinking and colorism. On the example of graphic works with stylized plants the importance of color solution and its significance in composition is considered.

Key words: composition, coloristics, color solution, stylization, plants, stylized plants.

Стилизованные растения в графическом дизайне представляют собой изображения растений, которые были упрощены или трансформированы для достижения художественного эффекта, а не точного отображения. Они часто используют геометрические формы, яркие цвета и абстракции.

Растительные мотивы в графическом дизайне чаще всего применяют в сферах, имеющих связь с экологией, натуральностью и красотой (косметика, здоровое питание). Также стилизованные растения используются как декоративный элемент (обложки книг, посуда, типография, текстиль, канцелярия).

Природные мотивы, в том числе и растительные, дают широкий простор для дизайнера своим многообразием форм, размеров, расцветок. Однако бывают случаи неудачных дизайнерских решений. Это может сопровождаться

неудачным цветовым решением или использованием растений, не подходящих по смыслу или назначению, что расходится с главной задачей дизайна – преподнести достоверную информацию, используя образы, композицию и цветовое решение (рис.1).

Обращаясь к истории, флористические мотивы с давних пор присутствуют в изобразительном искусстве. Они могли исполнять декоративную и информативную функцию. Говоря о ранних упоминаниях, растительность окружала человечество с самого начала их жизни, в которой активно участвовала в роли лекарств, приправ, домашних растений. Первые зарисовки растений зародились в Древней Греции в качестве иллюстрации к описанию лекарственных растений. Рисунки имели исключительно ознакомительный характер, поэтому рисовались с натуры, максимально реалистично.

В эпоху Средневековья и Ренессанса изображение растений уже получило широкое распространение в роли символики, олицетворения и сравнения. Это было особенно заметно в молитвенных книгах — рисунки плодоносящих деревьев, садовых и полевых цветов наполняли их христианской символикой. Так белая лилия символизировала чистоту и непорочность Девы Марии, синий ирис — символ материнской скорби, фиалка — смирение, клевер — Святую Троицу.

С XVI века ботаническая иллюстрация стала развиваться как самостоятельный жанр. В этот период изображения растений приобрели не только научный, но и художественный аспект. Средневековые рукописные травники и гербарии были заменены типографскими изданиями, иллюстрированными гравюрами, что стало результатом плодотворного сотрудничества ботаников и художников. Так ботанические иллюстрации стали изображать точно в плане структуры и колористики. (рис.1)

Уже в эпоху модерна растительные мотивы помимо гравюр и картин начали становиться основой дизайна, которые распространялись на мебель, интерьеры, фасады, графическое творчество. Индустриализация, которая уже активно развивалась в те годы, предписывала упрощение ради функционала или эффективности разработки, поэтому здесь уже ключевую роль играет стилизация – преобразование реалистического изображения в символ чтобы оно освободилось от лишних деталей, но при этом сохранялась основная суть исходного объекта [3].

Цветы и растения использовались на протяжении всей истории человека, а также отразились в искусстве, начиная с простой сводки о лекарственных травах и прогрессируя до символического значения, тесно связанного с жизнью

человека. Символизм имеет место в сознании людей до сих пор посредством СМИ, художественной и научной литературы, поэтому графическому дизайнеру необходимо учитывать смысловые и цветовые особенности первоисточников, с которыми он работает чтобы его работа помимо эстетической составляющей создавала нужную атмосферу.

Главный залог успеха помимо продумывания концепции дизайна состоит в его реализации, которая состоит в качестве композиционного и цветового решения. Для художника, дизайнера наиболее важными разделами науки о цвете являются эстетическая, эмоциональная сторона цвета, гармония цветовых отношений и выразительность колорита в произведении. Знания о цветовой культуре, языке цвета, а также путях приведения цветовых отношений в гармонию являются предметом колористики. Колористика изучает художественно-эстетическую (основанную на символике цвета, цветовой культуре) и функционально-утилитарную (основанную на психофизиологических особенностях восприятия) функции цвета. Для дизайнера компетентность в области колористики, в частности умение составлять грамотные, гармоничные цветовые композиции, приводить цветовые отношения в гармонию, – важнейшая составляющая профессионализма [1].

Формирование творческих способностей в области цветоведения и композиции – процесс интересный и сложный, связанный с развитием таких качеств, как наблюдательность, зрительная память, чувство формы, линии и цвета. Эффективность учебного процесса зависит не только от внешних условий, но и от внутренних условий, к которым относятся уровень способностей и отношение к учебе, организованность и нацеленность на урок самого студента колледжа. От внутренней личностной позиции обучающегося зависит и его восприятие объектов изображения, предметов окружающего мира[2].

Цветовое решение стилизованных растений кардинально меняет восприятие графической работы, что связано с особенностями цветовых комбинаций. Растения делятся на виды, которые имеют характерные им цвета, однако в графической работе необязательно учитывать такие формальности и стоит сконцентрироваться на том, как художник интерпретирует свою идею.

Колористическое решение может быть принято на основе гармоничного сочетания цветов. Любое выбранное сочетание имеет свою специфику, что облегчает процесс создания целостной композиции. Нюансные сочетания подразумевают собой сочетание смежных, родственных цветов. Монохроматические сочетания цветов подразумевают собой использование

одного цвета с различной светлотой и насыщенностью (рис.3). Работа, выполненная в подобном формате, выглядит минималистично, сдержанно и лаконично. Восприятие рисунка будет зависеть от выбранного цвета и вида стилизации. Так синие оттенки выглядят спокойными. Красные придадут картине теплоты и активности.

Сочетание двух родственных цветов (рис.3). Предполагает собой сочетание одного основного цвета и одного дополняющего, который расположен на одной четверти цветового круга с основным. Комбинация усложняется сочетанием уже двух цветов, которые расположены недалеко друг от друга по цветовому кругу, отчего их сочетание смотрится обобщенно.

Аналогичная триада состоит из одного основного цвета и двух смежных с ним (рис.3). Здесь можно наблюдать плавный переход между тремя родственными цветами, которые усложняют работу, но не нагружая глаз человека слишком разными оттенками.

Контрастные сочетания цветов – это комбинация цветов, которые расположены друг напротив друга по цветовому кругу. Такие сочетания играют на различиях, выделяя друг друга и вызывая у зрителя смешанные чувства. В этой подгруппе выделяют предельно контрастные сочетания, состоящие из двух противоположенных цветов; родственно-контрастную триаду, состоящую из одного основного и двух дополнительных, которые являются смежными для диаметрально противоположенного основного цвета; классическую триаду, которая составлена по принципу равностороннего треугольника и включает в себя три основных цвета.

Многоцветное сочетание представляет собой широкую палитру, составленную согласно гармонизации цветов друг с другом. Это могут быть четыре основных тона, две или три пары дополнительных тонов. Такое колористическое решение подойдет для пестрых, детализированных работ (рис.4).

На примере экспозиции с выставки «Парадокс береговой линии» можно увидеть какую значимость имеет цветовое решение композиции. Палитра полна ярких, светлых и темных цветов, подобранных по схеме тетрада (четыре цвета, пары контрастов).

Заключение: начиная карьеру графического дизайнера важно научиться выстраивать композицию, так как это важный ключ к развитию творческой деятельности. Цветовое решение является одной из составляющих композиционного мышления, которая играет большую роль в оформлении работы. Поэтому колористическое решение требует от дизайнера умения

работать с сочетаниями цветов, а также наглядности. Примеры графических работ со стилизованными растениями дают понять, что колорит придает работам большую выразительность, делает ее полноценной, поможет расставить акценты.

Библиографический список

1.Долгих Н.Н. Колористика в дизайн-образовании // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2016. – №8 (173). – С. 57–63.

2.Трошкова С. А. Формирование творческих способностей у студентов колледжа в процессе дизайн-образования на примере курса «Цветоведение и композиция»: сборник трудов конференции. // Актуальные вопросы гуманитарных и социальных наук: от теории к практике : материалы II Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участ. (Чебоксары, 5 июня 2023 г.) / редкол.: Ж. В. Мурзина [и др.] – Чебоксары: ИД «Среда», 2023. – С. 157-158. – ISBN 978-5-907688-39-1.

3.Шайхулов Р. Н. Стилизация природных форм в графическом дизайне [Электронный ресурс]: сборник тезисов докладов на конференции. / Р. Н. Шайхулов, А. В. Иващенко // Научный диалог: вопросы гуманитарных исследований – Чебоксары: Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс». Режим доступа: https:/interactive-plus.ru/ru/article/555416/discussion_platform (дата обращения: 15.03.2025).

4.Основы цветоведения и колористики. Цвет в живописи, архитектуре и дизайне: курс лекций / А.П. Рац ; М-во образования и науки Росс. Федерации, Моск. гос.строит. ун-т. Москва : МГСУ, 2014. 128 с.

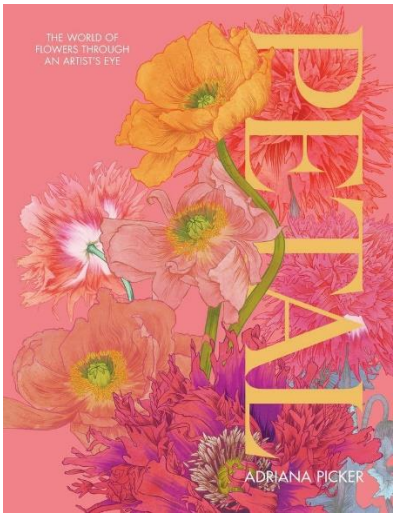


Рис. 1. Пример неудачного цветового решения
https://www.logobook.ru/make_nimage.php?uid=14785881

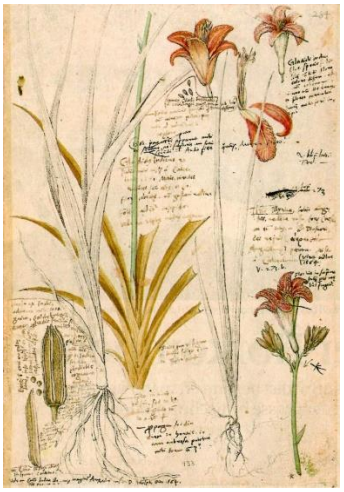


Рис. 2. Иллюстрация Конрада Геснера, хранящаяся в Дарвиновском музее
https://naked-science.ru/wp-content/uploads/2020/01/Conrad_Gessner_Taglilie-1067x1536.jpg

Рис. 3. Монохромоматическое сочетание, сочетание двух цветов, аналогичная триада
https://i.pinimg.com/550x/dd/bd/d1/ddbdd19c77402fd9b194a5e9d76733a8.jpg
https://ru.pinterest.com/pin/watercolor-and-ink--549439223300933749/
https://in.pinterest.com/pin/painted-rocks--3940718419003376/

Рис. 4. Два противоположенных цвета, родственно-контрастная триада, классическая триада, многоцветное сочетание
https://ru.pinterest.com/pin/the-happiest-flowers--704320829244596920/
https://ru.pinterest.com/pin/600104719086706975/
https://ru.pinterest.com/pin/7459155625353062/

Рис. 5. Композиция №2, Беспредметная композиция
https://adindex.ru/files2/publications/2014/11/116933_21.jpg

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ УСЛОВИЙ ПРОЖИВАНИЯ СОТРУДНИКОВ ВАХТОВОГО МЕТОДА РАБОТЫ В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ

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

Аннотация: Принципы проектирования мебельного оборудования жилых пространств в условиях вахтового метода работы приобретает особую значимость в контексте стремления к повышению качества жизни трудовых мигрантов и, как следствие, их трудовой производительности. Так же это обусловлено растущей важностью обеспечения комфорта и функциональности проживания для работников, занятых на вахтовых методах работы.

Ключевые слова: проектирование мебельного оборудования жилых пространств, вахтовый метод.

COMPARATIVE ANALYSIS OF LIVING CONDITIONS FOR ROTATIONAL METHOD OF WORK IN RUSSIA AND ABROAD

Bikulova A.F.
Akkuratova E.S.
Russian State University of Art and Industry named after S. G. Stroganov
S. G. Stroganov Russian State University of Art and Industry, Moscow

Abstract: The principles of designing furniture equipment for living spaces in the conditions of the rotational method of work acquire special significance in the context of striving to improve the quality of life of labor migrants and, as a consequence, their labor productivity. It is also conditioned by the growing importance of providing comfort and functionality of living for workers engaged in rotational methods of work.

Key words: design of furniture equipment for living spaces, rotational method.

Translated with DeepL.com (free version)

Вахтовый метод работы широко применяется в таких отраслях, как добыча полезных ископаемых, строительство и энергетика, системообразующие для экономики страны, где трудовые процессы требуют значительных временных ресурсов и специфических условий. Вахтовая работа представляет собой специфическую форму занятости, широко используемую в удаленных и труднодоступных районах для выполнения важных промышленных задач.

В России и за рубежом данный метод имеет как сходства, так и значительные различия, которые обусловлены характером трудовой деятельности, требованиями отрасли, климатическими, социальными и экономическими условиями труда. Однако условия проживания вахтовиков варьируются не только в зависимости от региона, но и от культурных, экономических и социальных факторов, что делает сравнение этих условий в России и за рубежом особенно важным.

Кроме того, улучшение условий проживания вахтовиков может способствовать формированию положительного имиджа работодателя, что в свою очередь будет способствовать развитию устойчивых отношений между работниками и руководством. Это напрямую влияет на операционную эффективность предприятий и способствует социальной стабильности в регионе.

В рамках данной статьи мы рассмотрим ключевые аспекты, такие как уровень комфорта, доступность инфраструктуры, социальные гарантии и психологические факторы, влияющие на качество жизни работников. Ниже приведены основные схожие черты:

1. Организация рабочего времени: Вахтовый метод предполагает чередование периодов активной работы и отдыха. Обычно рабочие смены длятся от нескольких недель до нескольких месяцев, после чего работники получают длительный отпуск. Это позволяет эффективно использовать рабочую силу в условиях удаленности от постоянного места жительства.

2. Географическая удаленность: Вахтовые сотрудники часто работают в удаленных и труднодоступных регионах, таких как северные территории, горные районы или морские платформы. Это общая черта как для российских, так и для зарубежных вахтовиков, что требует создания специализированной инфраструктуры и обеспечения транспортных связей.

3. Условия проживания: Вахтовики, как правило, располагаются в специально оборудованных общежитиях, которые могут варьироваться по уровню комфорта. В обоих случаях важным аспектом является обеспечение минимально необходимых условий для жизни, включая питание, медицинское обслуживание.

4. Социальные гарантии и безопасность: важно обеспечить соблюдение трудовых прав и социальных гарантий для вахтовиков. Это касается как вопросов оплаты труда, так и безопасности на производстве. Во многих странах существуют законодательные нормы, регулирующие условия труда вахтовиков.

5. Психологические аспекты: Работа вахтовым методом может оказывать влияние на психологическое состояние сотрудников из-за длительного

пребывания вдали от семьи и привычной среды. Как в России, так и за границей работодатели осознают необходимость внедрения программ поддержки психического здоровья и адаптации работников.

6. Требования к квалификации: Вахтовые работы часто требуют высокой квалификации и специализированных навыков, что делает обучение и подготовку работников важным аспектом как в российских, так и зарубежных компаниях.

7. Экономические факторы: Вахтовый метод работы часто используется в отраслях с высокой добавленной стоимостью, таких как добыча полезных ископаемых, энергетика и строительство. Это приводит к схожим экономическим условиям, где компании стремятся оптимизировать затраты на труд и повысить эффективность производства.

Но в то же время существуют различия условий вахтового метода работы в России и за рубежом:

1. Правовая регламентация

• Россия: Вахтовый метод работы регулируется Трудовым кодексом Российской Федерации, который устанавливает нормы по организации труда, продолжительности рабочих смен и условиям отдыха. Однако на практике существует значительная вариативность в интерпретации этих норм, что может приводить к нарушениям трудовых прав работников.

• Зарубежные страны: В большинстве развитых стран также существуют законодательные акты, регулирующие вахтовую работу, но они могут быть более жесткими и детализированными. Например, в странах Европейского Союза действуют строгие нормы по охране труда и минимальным стандартам проживания, что обеспечивает более высокую защиту прав работников.

2. Условия труда и проживания

• Россия: Условия проживания в вахтовых лагерях могут варьироваться от простых общежитий до более комфортных условий, однако часто встречаются случаи недостаточного обеспечения санитарных норм и комфорта.

• Зарубежные страны: В странах с высоким уровнем жизни (например, Канада, Австралия, Норвегия) вахтовые комплексы обычно предлагают более высокие стандарты проживания, включая отдельные комнаты, доступ к интернету и разнообразные услуги для досуга. Это связано с высокими требованиями к обеспечению благосостояния работников.

3. Социальные гарантии и компенсации

• Россия: Социальные гарантии для вахтовиков могут быть ограничены, и наличие компенсаций за работу вахтовым методом часто зависит от

конкретного работодателя. В некоторых случаях работники сталкиваются с проблемами получения положенных выплат.

• Зарубежные страны: В большинстве развитых стран социальные гарантии для работников, работающих вахтовым методом, более развиты. Работодатели обязаны предоставлять медицинскую страховку, оплачиваемый отпуск и другие социальные льготы, что способствует привлечению квалифицированных специалистов.

4. Культура труда и отношения между работниками и работодателями

• Россия: В российских компаниях традиционно наблюдается более иерархическая структура управления, что может приводить к меньшей открытости в коммуникациях между работниками и руководством. Это может негативно сказываться на моральном состоянии сотрудников.

• Зарубежные страны: В западных странах чаще наблюдается более горизонтальная структура управления и культура открытого общения. Работодатели стремятся создавать условия для обратной связи от сотрудников, что позволяет повышать уровень удовлетворенности работой.

5. Образование и квалификация работников

• Россия: В России вахтовый метод часто применяется для привлечения рабочей силы с низким уровнем квалификации, хотя в некоторых отраслях требуются высококвалифицированные специалисты.

• Зарубежные страны: За границей вахтовый метод чаще используется для привлечения высококвалифицированных специалистов, что связано с высокой стоимостью проектов и необходимостью соблюдения строгих стандартов безопасности.

Таким образом, ключевые различия в вахтовом методе работы в России и за рубежом заключаются в правовой регламентации, условиях труда и проживания, социальных гарантиях, культуре труда и уровне квалификации работников. Эти аспекты влияют на общую эффективность организации труда и уровень удовлетворенности работников как в России, так и за рубежом. В России основными характеристиками являются экстремальные климатические условия и продолжительные периоды работы и отдыха, в то время, как например, в США акцент делается на развитые социальные гарантии и условия труда.

Разумеется, одним из главных преимуществ является достойное финансовое вознаграждение – вахтовый метод работы обеспечивает высокий уровень заработной платы, который зачастую превышает средний уровень по аналогичным отраслям. Это позволяет компенсировать трудности, связанные с удаленностью рабочих мест и специфическими условиями труда.

Возможность карьерного роста – работа в условиях вахты предоставляет уникальные возможности для приобретения профессионального опыта и навыков, что способствует ускоренному продвижению по карьерной лестнице и улучшению профессиональной квалификации.

Так же не всегда высокий стандарт охраны труда. Несмотря на существующие нормативные требования, уровень охраны труда на местах вахты не всегда соответствует высоким стандартам. Это увеличивает риск травматизма и профессиональных заболеваний, что требует усиленного контроля и улучшения условий безопасности. Несмотря на эти различия и схожесть условий, во многих странах вахтовый метод остается эффективным способом выполнения важных промышленных задач в удаленных регионах. А одним из главных недостатков является отсутствие возможности постоянного проживания с семьей – длительные периоды разлуки с близкими могут оказывать негативное влияние на семейные отношения и психоэмоциональное состояние работников, что требует дополнительной психологической поддержки и адаптационных механизмов.

Библиографический список

1."Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 07.04.2025)

2.ПРОБЛЕМЫ ВАХТОВОГО МЕТОДА РАБОТЫ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ Оспичев Игорь Михайлович кандидат юридических наук, доцент кафедры государственно-правовых дисциплин, Югорский государственный университет

3.Хаснулин В.И., Хаснулина А.В., Безпрозванная Е.А. Адаптационно-восстановительный потенциал человека в условиях вахтового труда и психоэмоциональный стресс на севере // VII Сибирский съезд физиологов: Материалы съезда / Под ред. Л.И. Афтанаса, В.А. Труфакина, В.Т. Манчука, И.П. Артюхова. Красноярск, 2012.

4.Лобова В.А., Логинов С.И., Ковешников А.А. Психофункциональное состояние и работоспособность у работников вахтовых бригад // Вестник угроведения. - 2014. -№ 4 (19).

ПРИНЦИП ДИНАМИКИ И ВИДЫ МИКРОАНИМАЦИИ В ЦИФРОВЫХ ИНТЕРФЕЙСАХ

Балтахинова И.С.
Юркина В.Ю.
Московский политехнический университет
Институт графики и искусства книги имени В.А.Фаворского

Аннотация: в данной статье исследуются основные принципы динамики и разнообразные виды микроанимации, применяемые в цифровых интерфейсах. Актуальность темы обусловлена увеличением роли микроанимации в создании интуитивно понятных и привлекательных пользовательских интерфейсов. В статье рассматриваются теоретические основы анимации, включая такие принципы, как ускорение, замедление и взаимодействие, а также их влияние на восприятие пользователя.

Ключевые слова: микроанимации, пользовательский опыт, интерфейс, интерактивность, динамика анимации, обратная связь.

THE PRINCIPLE OF DYNAMICS AND TYPES OF MICROANIMATION IN DIGITAL INTERFACES

Baltakhinova I.S.
Yurkina V.Y.
Moscow Polytechnic University
V.A. Favorsky Institute of Graphics and Art of Books

Annotation: this article examines the basic principles of dynamics and various types of microanimation used in digital interfaces. The relevance of the topic is due to the increasing role of microanimation in creating intuitive and attractive user interfaces. The article discusses the theoretical foundations of animation, including principles such as acceleration, deceleration, and interaction, as well as their impact on user perception.

Keywords: microanimations, user experience, interface, interactivity, animation dynamics, feedback.

Современные цифровые интерфейсы развиваются в сторону улучшения пользовательского опыта (UX), стремясь к интуитивности, удобству и визуальной привлекательности. Одним из ключевых инструментов для этого стала микроанимация – небольшие анимационные эффекты, которые помогают направлять внимание пользователя, обеспечивать обратную связь и создавать эффект «живого» интерфейса.

Несмотря на широкое распространение микроанимаций, их влияние на восприятие, удобство использования и когнитивную нагрузку остается недостаточно изученным. Необходимы систематизированные принципы

разработки и классификация видов микроанимации, учитывающие динамику взаимодействия пользователя с цифровыми интерфейсами.

Выявление наиболее эффективных видов микроанимации и их оптимальных параметров определяют их влияние на внимание пользователей, уровень удовлетворенности и вовлеченности, а также прогнозирование перспективы развития микроанимации в веб-дизайне.

Микроанимации определяют как небольшие визуальные анимации, которые помогают привлечь внимание к определённым элементам или действиям на странице. Они могут подчеркнуть изменение состояния кнопки или указать на загрузку страницы. Эти анимации делают взаимодействие с пользователем более качественным и интерактивным [4].

Микроанимации улучшают пользовательский опыт (UX) веб-приложений, делая взаимодействие интуитивным и удобным. Они способствуют вовлечённости, создают эмоциональный эффект и влияют на поведение пользователей через малозаметные, но эффективные визуальные элементы. Однако отсутствие точных данных о наиболее действенных видах и параметрах микроанимации делает их исследование актуальным.

Микроанимации — это небольшие визуальные эффекты, которые оживляют интерфейс и делают взаимодействие с веб-страницей более динамичным. Эти анимации, как правило, настолько малозаметны, что пользователи могут не осознавать их существование, но они оказывают значительное влияние на восприятие и удобство использования сайта. В отличие от крупных анимаций, которые привлекают внимание и создают акцент на определённых элементах, микроанимации работают на уровне интуитивного взаимодействия, помогая пользователю лучше ориентироваться и понимать происходящее на экране [8].

Эти небольшие целенаправленные анимации повышают общее удобство использования веб-сайта, направляя пользователей по интерфейсу, обеспечивая обратную связь и добавляя элемент удовольствия во взаимодействия [5]. Таким образом, микроанимация для современного цифрового продукта это способ налаживания эффективного взаимодействия с пользователем. Анимация может передать тональность бренда и оживить сторителлинг на веб-странице. [2]

Принципы и правила динамики определяют, как небольшие анимационные элементы в интерфейсе должны двигаться, чтобы улучшить пользовательский опыт. Эти принципы включают скорость, типы и траекторию движения, хореографию элементов и их взаимодействие. Их соблюдение делает интерфейс интуитивным и удобным. [8]

Микроанимации в цифровых интерфейсах можно классифицировать по их функциональному назначению, так как каждая из них выполняет определённую задачу, улучшая пользовательский опыт. [1]

Влияние микроанимации на пользовательский опыт

Эффективность микроанимации в привлечении внимания

Микроанимация играет важную роль в привлечении и удержании внимания пользователей на веб-сайтах, улучшая восприятие информации и взаимодействие с интерфейсом. Рассмотрим ключевые аспекты влияния микроанимации на внимание пользователей:

- Анимация переходов

Этот вид анимации используется для обеспечения плавного перехода между экранами или разделами сайта. Она помогает пользователям легче ориентироваться и понимать структуру контента.

- Анимация взаимодействия

Эта категория микроанимации связана с реакцией элементов интерфейса на действия пользователя, такими как наведение курсора или клики. Анимация взаимодействия делает интерфейс более интерактивным и увлекательным, повышая вовлеченность пользователей.

- Декоративная анимация

Этот тип анимации предназначен для украшения сайта и создания визуального интереса. Декоративная анимация включает в себя анимированные фоны, иллюстрации и другие элементы. [6]

Преимущества анимации на сайте

Анимация на сайте обладает множеством преимуществ:

1. Улучшение понимания.
2. Привлечение и удержание внимания.
3. Упрощение навигации.
4. Повышение привлекательности сайта.

Оптимальные параметры микроанимации в интерфейсах

Одним из важнейших аспектов успешного проектирования пользовательских интерфейсов является грамотное применение микроанимации.

Скорость анимации играет ключевую роль в восприятии пользователем изменений на экране. Слишком быстрая анимация может вызвать ощущение резкости и дискомфорта, тогда как медленная анимация может казаться затянутой и раздражающей.

Продолжительность анимации также важна для создания гармоничного восприятия. Если анимация длится слишком долго, пользователи могут потерять интерес или почувствовать задержку в работе приложения. Оптимальное время для большинства микроанимированных элементов составляет около 0,3–0,7 секунды. [3]

Типы и направления движений в микроанимации оказывают большое влияние на восприятие информации. Горизонтальные перемещения часто ассоциируются с изменением состояния или сменой контекста, вертикальные — с раскрытием или сворачиванием элементов.

Синхронизация нескольких анимированных элементов требует особого внимания. Несинхронные движения могут вызывать ощущение хаоса и дезорганизации.

Влияние микроанимации на удовлетворенность и вовлеченность пользователей

Современный дизайн пользовательских интерфейсов активно интегрирует микроанимацию, что становится важной частью создания удобных и привлекательных продуктов. Микроанимация относится к небольшим анимационным элементам, которые выполняют функции улучшения восприятия, облегчают навигацию и поддерживают взаимодействие с системой. В данной части статьи мы рассмотрим влияние микроанимации на такие аспекты пользовательского опыта, как удовлетворенность и вовлеченность. [3]

Для эффективного использования микроанимации в интерфейсах необходимо учитывать несколько факторов:

1. Функциональность.
2. Умеренность.
3. Соответствие ожиданиям.
4. Время и длительность.

Микроанимация является мощным инструментом для улучшения пользовательского опыта. Ее правильное применение может повысить удовлетворенность пользователей, делая продукт более удобным и современным, а также увеличить вовлеченность, поддерживая активность

и заинтересованность пользователей. Однако важно помнить, что успех микроанимации зависит от соблюдения принципов умеренности, функциональности и соответствия ожиданиям пользователей.

Наиболее эффективные виды микроанимации включают в себя интерактивную анимацию, анимации взаимодействия и отклика, изменения состояния интерфейса, такие как плавные переходы между экранами, навигационные анимации. Оптимальные параметры для таких анимаций обычно заключаются в использовании короткой продолжительности, не превышающей 300-700 миллисекунд, и минимальной задержке, чтобы сохранить пользовательский интерес, но не отвлекать от основного контента.

Микроанимации улучшают восприятие интерфейсов, делая взаимодействие более интуитивным и приятным, что повышает внимание и вовлеченность пользователей. Они также способствуют снижению когнитивной нагрузки, улучшая общее впечатление от продукта и увеличивая удовлетворённость. Благодаря визуальной обратной связи, микроанимации помогают пользователям лучше ориентироваться в приложении и быстрее достигать целей. Определены факторы влияния на внимание пользователя, выражающаяся в следующих характеристиках: функциональность, умеренность, соответствие ожиданиям, время и длительность.

Библиографический список

[1] Борисова, К. С. Как улучшить пользовательский опыт через эффективный веб-дизайн / К. С. Борисова, Е. И. Тулин // Реклама, PR и дизайн в бренд-коммуникациях : Сборник научных трудов III Международной научно-практической конференции, Москва, 25–26 апреля 2024 года. – Москва: Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова, 2024. – С. 273-283. – EDN PQOOFE.

[2] Букина. П. О. Роль веб-дизайна в формировании визуальной идентичности бренда / П. О. Букина, Д. В. Сидорова, Е. И. Тулин // KANT: Social Sciences & Humanities. – 2024. – № 2(18). – С. 62-73. – DOI 10.24923/2305-8757.2024-18.9. – EDN RLMUJG.

[3] Булатов Р., Тапал А. UX/UI-дизайн в веб разработке: современные тенденции и влияние на конверсии //Academics and Science Reviews Materials. – 2024. – №. 8.

[4] Веселова А. А. ЭФФЕКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АНИМАЦИИ НА ВЕБ-САЙТИХ //WORLD OF SCIENCE 3. – 2024. – С. 56.

[5] Малахов Юрий Антонович, Галанова Ирина Сергеевна Эргономические принципы построения анимации пользовательского интерфейса // Эргодизайн. 2020. №1 (7). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ergonomicheskie-printsipy-postroeniya-animatsii-polzovatelskogo-interfeysa (дата обращения: 22.02.2025)

[6] Гусаров А. Микроанимации в веб-дизайне: как маленькие детали могут улучшить UX. / Гусаров А. [Электронный ресурс] // Маркетинговое агентство в Минске, маркетинг от

GUSAROV : [сайт]. — URL: https://gusarov-group.by/mikroanimatsii-v-veb-dizajne-kak-malenkie-detali-mogut-uluchshit-ux/ (дата обращения: 09.03.2025).

[7] Skytskyi, T. (Sep, 2018) The ultimate guide to proper use of animation in UX / Skytskyi, T. (Sep, 2018) [Электронный ресурс] // Medium : [сайт]. — URL: https://uxdesign.cc/the-ultimate-guide-to-proper-use-of-animation-in-ux-10bd98614fa9 (дата обращения: 09.03.2025).

[8] Soegaard, M. (2024, 5 декабря) The Role of Micro-interactions in Modern UX. Interaction Design Foundation / Soegaard, M. (2024, 5 декабря) [Электронный ресурс] // Interaction Design Foundation - IxDF : [сайт]. — URL: https://www.interaction-design.org/literature/article/micro-interactions-ux (дата обращения: 09.03.2025).

ДВИЖЕНИЕ КАК СРЕДСТВО ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ В МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ГРАФИКЕ

Барис П.В.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются параметры и методы внедрения движения в качестве средства выразительности в мультимедийный проект для достижения максимальной эффективности итогового продукта дизайна.

Ключевые слова: анимация, движение, мультимедиа, дизайн, средства выразительности

MOVEMENT AS A CREATIVE TOOL IN MULTIMEDIA GRAPHICS

Baris P.V.
National Design Institute, Moscow

Abstract: This article is concerned with characteristics and methods of incorporating movement as a creative tool into a multimedia project for achieving the highest effectiveness of a finished design product.

Keywords: animation, motion, multimedia, design, creative tool

Мультимедиа дизайн – это отрасль дизайна, основной задачей которой является проектирование медиафайлов различного функционала и содержания. При реализации медиапроекта дизайнер должен быть способен интегрировать не только технические, но и художественные решения, что является необходимым требованием, поскольку мультимедиа дизайн является видом художественного творчества [1; 36,38]. Следует учитывать, что среди характеристик его художественного языка определены динамичность и изменяемость [1;38].

На кафедре графического дизайна НИДа уделяется достаточно внимания освоению студентами различных техник, которые расширяют диапазон пластических решений для последующей реализации в их профессиональной работе [2;121]. В частности, подготовка по направлению обучения «Мультимедиа дизайн» направлена на эффективное освоение навыков по созданию гармоничной визуально-коммуникационной среды [3;67]. Данное направление требует постоянного совершенствования, что актуализирует исследования по освоению отдельных аспектов работы с продукцией медиа дизайна.

Поскольку основным продуктом мультимедиа дизайна является какой-либо видеоролик, то каждый опробовавший себя в этой отрасли столкнулся с необходимость перехода от статичной графики к динамичной. Для этого

необходимы как минимум базовые знания основ анимации и владения программами для анимации и работы с видео, которые решают главную задачу – заставляют объект в кадре двигаться.

При работе над медиапроектом движение зачастую является ничем иным, как инструментом перемещения объекта из точки А в точку Б. Используя движение исключительно для выполнения данной функции и игнорируя его потенциал в качестве средства выразительности, дизайнер заведомо понижает экспрессивность своего объекта проектирования. Он намеренно сокращает количество информации, получаемой зрителем, и тем самым рискует не донести определенное сообщение до зрителя, то есть не выполнить свою задачу как дизайнер.

Так как же наделить движение в кадре информативностью и достаточной экспрессивность, чтобы это подчеркивало основное сообщение мультимедийного проекта?

В первую очередь стоит определить каким именно бывает характер движения и какими параметрами он определяется. В рамках работы над статьей было выявлено несколько классификаций характера движения, в общей сумме по трем признакам: по скорости, по геометричности, по вектору. По скорости виды движения можно охарактеризовать спектром от медленного к быстрому (см. рис.1). Геометричность описывает плавность или угловатость движения объекта (см. рис.2). Вектор определяет двигается объект по прямой из одной точки в другую или же скорее хаотично (см. рис.3).

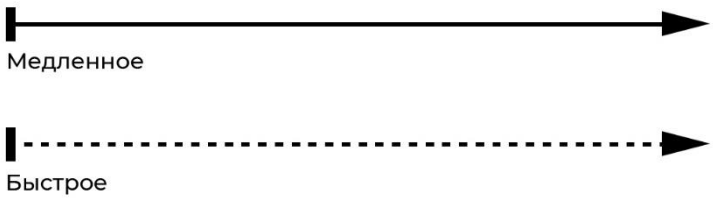


Рисунок 1 – Скорость движения

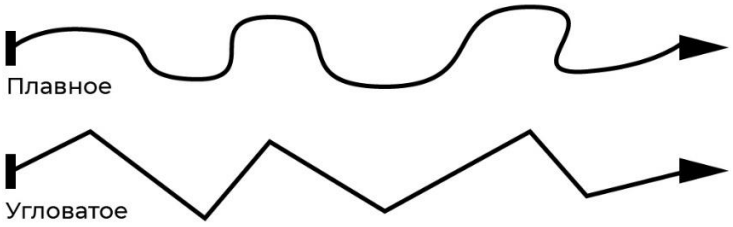


Рисунок 2 – Геометричность движения

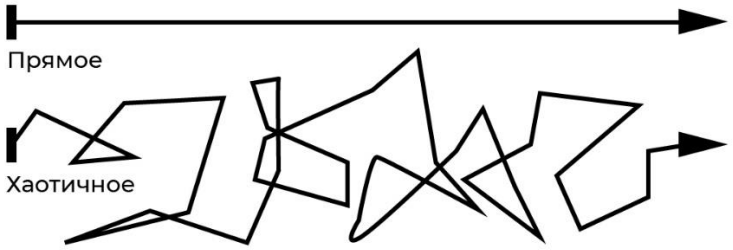


Рисунок 3 – Вектор движения

Таким образом, у нас есть шесть параметров, которые определяют характер движения и могут варьироваться между собой. Однако, этого недостаточно, чтобы подобрать наиболее удачную комбинацию этих параметров по отношению к анимируемому объекту.

Чтобы наиболее удачно сочетать два объекта графики, желательно обозначить те параметры, которые могут повлиять на это решение. В нашем случае недостает характеристик анимируемого объекта, которые в первую очередь влияют на определение подходящего объекта движения – а именно масса, подробность и эмоция объекта.

Масса как параметр определяет то, какой процент формата кадра занимает анимируемый объект. Масса может варьироваться от малой к большой соответственно. Под подробностью подразумевается сложность графики объекта, степень его детальности. От этого зависит, классифицируется ли он как простой объект анимации или, скорее, как сложный. Эмоция объекта не всегда непосредственно отражена в его дизайне, особенно если идет речь о примитивных и абстрактных формах. Тут в первую очередь играет роль закадровая цель дизайнера: стремится ли он сделать так, чтобы объект анимации воспринимался как грустный или как более радостный? В случае с эмоциями классификация ограничивается только количеством эпитетов, существующими в русском языке.

Теперь, когда параметры объекта анимации и движения как составляющих анимационного проектирования определены, стоит вспомнить о средствах гармонизации композиции, которые используются в графическом дизайне, а именно о контрасте, нюансе и тождестве. Термин контраста подразумевает яркое подчеркивание разницы между двумя объектами композиции. В случае с движением и объектом анимации получается, что простой по графике объект может иметь довольно сложную, непрямолинейную траекторию. Либо объект, имеющий монументальный характер, двигаться быстро, не соответствуя своей визуальной массе.

При применении нюанса между переменными графики имеются различия, но несущественные. Например, лист дерева, имеющий плавную графику исполнения знака, двигающийся также плавно, однако по непрямой траектории и с периодическим ускорением (см. рис.4).

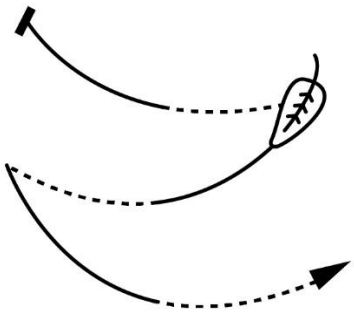


Рисунок 4 – Характер движения листа дерева

Тождество подразумевает полноценное соответствие параметров объекта анимации и характера движения. Яркий и энергичный объект анимации, который по массе чувствует себя «свободно» в кадре, будет двигаться хаотично, угловато, с большой скорость. В то же время объект «печальный», будет двигаться плавно, медленно, и вполне возможно иметь большую массу, чтобы передать вес эмоций объекта.

Перечислив методы сочетания движения и объектов анимации, мы можем наконец определить еще один немаловажный фактор, который влияет на гармонизацию движения и анимируемого объекта. И это – функция.

Функция диктует дизайн объекта и соответственно его графику движения.

Здесь становятся наиболее актуальны параметры объекта анимации, которые мы затронули раньше, параллельно с функцией, которые они за собой несут в кадре. Если масса объекта относительно формата экрана велика, то для его анимации стоит выбрать плавное и медленное действие, с меньшей хаотичностью траектории движения, если мы хотим как следует рассмотреть его.

С другой стороны, если же основная функция этого объекта в данный момент – отразить быстрое движение на переднем плане, то и его скорость будет выше предполагаемой без учета функции.

Реализация программы «Основы анимации» и полученные результаты работы позволяют продемонстрировать как ошибочные, так и удачные решения студентов при реализации подобных дизайнерских задач. Рассмотрим немного неудачный пример реализации функции объекта из-за неверно подобранно характера движения. Ранний этап работы над видеороликом с правилами поведения на волейбольной площадке, авторства студентки 4 курса М.Н. Главной задачей было показать, что героиня ролика усвоила правило и стоит лицом к мячу, а не спиной, и смогла вовремя его поймать. В сцене, где мы должны четко увидеть движение мяча, оно слишком хаотично, и креативная композиция движения нарушает логику повествования и чрезмерно усложняет восприятие. В данном случае пожертвовать нестандартной композицией движения и подобрать более простую аранжировку кадров, которая эффективнее донесет до зрителя информацию.

Рассмотрим другую анимационную работу в рамках дипломного проекта, посвященную якутскому фольклору, авторства Михайловой Даны [4]. В рамках работы над проектом в первую очередь была сделана ставка на детальную векторную графику, вдохновленную работами якутских мастеров линогравюры. С таким подробным дизайном персонажей движение было упрощено и минимально, чтобы не нарушать целостность восприятия картины. Помимо этого, в подробности движений отпала надобность, так как анимация сопровождается озвучкой и субтитрами, раскрывающими смысл происходящего. Однако, это не помешало наделить персонажей экспрессивностью и уникальностью, а также отобразить их характер. Например, походка бабушки во вступительной сцене смешная и угловатая, в то время как появление главной героини плавное и почти летящее, чтобы отобразить ее изящество.

В рамках некоторых мультимедийных проектов можно столкнуться с тем, что функция движения диктует дизайн объекта, а не наоборот. Например, в рамках магистерского мультимедийного проекта, посвященного методическим материалам по основам анимации [5]. Так как основной задачей роликов было продемонстрировать максимально наглядно разнообразный характер движения, объект анимации был выбран максимально абстрактный и простой, как по форме, так и по цвету. Такое решение помогает сфокусировать внимание зрителя на главных аспектах методических материалов, которые и посвящены изучению движения.

Изложенный выше анализ подтверждает, что движение в мультимедийном дизайне не ограничивается перемещением объекта из одной точки в другую, но и является эффективным средством выразительности, подчеркивающем графику объекта и усиливающим ощущение от нее. Благодаря приоритизации функциональности итогового продукта, движение и объект анимации наиболее успешно поддерживают коммуникацию между зрителем и дизайнером.

Библиографический список

1. Яцюк, О. Мультимедиа: становление новой проектной культуры / О. Яцюк // Вопросы культурологии. – 2008. – № 1. – С. 35-38.

2. Солтан, С.Л. Принцип формирования программы обучения студентов высшей школы на кафедре «Графический дизайн» в Национальном институте дизайна / С.Л. Солтан // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой. – М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. – С. 118-123.

3. Буровкина, Л.А. Особенности преподавания профильных дисциплин в дизайн-образовании студентов-бакалавров / Л.А. Буровкина, Д.В. Сидоров // Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна: сборник материалов IX Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (19-20 мая 2023 г.) / под общей редакцией: к.п.н. Г.А. Кувшиновой, д.п.н. И.В. Кичевой. – М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. – С. 66-72.

4. Михайлова, Д. Дизайн анимационного ролика по якутскому эпосу: ВКР (бакалавриат) по специальности 54.03.01 Дизайн / Д. Михайлова. - М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2024. – 53 с.

5. Барис, П.В. Проектирование мультимедийных методических материалов по дисциплине «Основы анимации»: ВКР (магистратура) по специальности 54.04.01 Дизайн / В.П. Барис. – М.: АНО ВО «Национальный Институт Дизайна», 2023. – 86 с.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МОДНОЙ ИНДУСТРИИ: НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ДИЗАЙНА КОСТЮМА

Белорусова Я. С.
Магистрант
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Влияние цифровой среды на креативные способности в дизайне одежды. Подчеркнута важность правильного подхода, разумного использования искусственного интеллекта в мире моды, затронуты этические вопросы и новые горизонты развития.

Ключевые слова: искусственный интеллект, дизайн одежды, индустрии моды, нейросеть, цифровая мода.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE FASHION INDUSTRY: NEW HORIZONS OF COSTUME DESIGN

Belorusova Y. S.
1st Master's student of the 1st year
National Design Institute, Moskow

Abstract: The influence of the digital environment on creative abilities in fashion design. The importance of the right approach and the reasonable use of artificial intelligence in the fashion world was emphasized, ethical issues and new horizons of development were touched upon.

Keywords: artificial intelligence, fashion design, fashion industry, neural network, digital fashion on.

Современная мода известна быстро меняющимися тенденциями, что пагубно влияет на индивидуализацию личности. Дизайнеры, стремясь выпустить как можно больше коллекций, теряют свою уникальность. Искусственный интеллект открывает новые горизонты в дизайне костюма, предлагая возможности для повышения эффективности, расширения творческого потенциала и улучшения взаимодействия с потребителями.

Технологии современного искусственного интеллекта в дизайне костюма будут полезны модельерам. ИИ способен генерировать множество идей, учитывая заданные параметры, такие как ткани, стиль, размеры фигур. Так же алгоритмы нейросети могут анализировать текущие тенденции в моде и создавать уникальные комбинации вещей, что способствует прогнозированию будущих трендов. Одним из свойств в помощи дизайнерам служит создание аватаров для виртуальных примерок [1]. ИИ подбирает различные телосложения, типы фигур и размеры, что позволяет визуализировать свои

креативные проекты на различных типах людей, облегчая работу в индивидуальных примерках. Более того нейросеть служит прекрасным инструментом для вдохновения. ИИ может анализировать большие объемы данных об истории моды, культуре и текущих показов для генерации новых, нестандартных сочетаний тканей, цветов и кроя, которые станут отправной точкой для модельеров [2]. ИИ сокращает время разработки костюмов на 50-70% и оптимизирует раскрой материалов, сокращая отходы на 15-25% (таб. 1). Особенность работы с нейросетью заключается в том, что дизайнеры способны расширять границы своего творчества, реализуя проекты, которые невозможно создать традиционными методами, и тем самым открывая новые горизонты для футуристического дизайна.

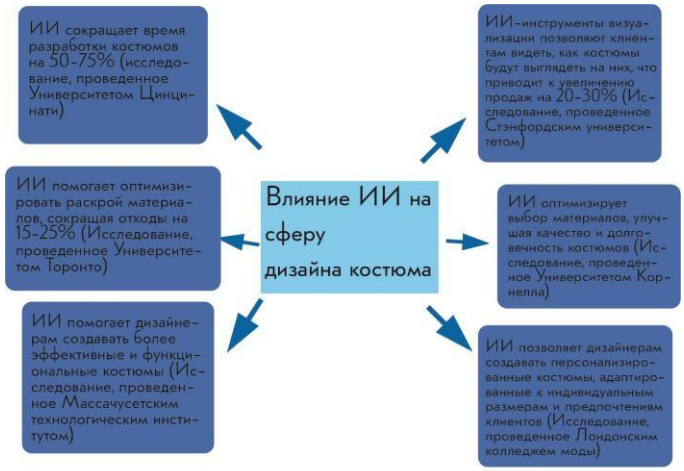


Таблица 1 - схема влияния ИИ

Многие дизайнеры до сих пор бояться использовать ИИ, потому что думают он заменит их в ближайшем будущем. «Искусственный интеллект расширит наши способности, позволит стать экспертами во всем, что только есть в мире, даст нам возможность контролировать собственный организм и природу, превратит нас в волшебников.»- говорил Митио Каку японский физик - теоретик. В эту эпоху цифровизации и быстро меняющихся предпочтений потребителей модные бренды все чаще обращаются к решениям на основе ИИ, чтобы оставаться конкурентоспособными и удовлетворять своих клиентов. [3]. Однако, пока одни предпочитают традиционные способы в создании коллекций, другие идут в ногу со временем и активно используют нейросети для новых дизайнов. Например, модный дом Balenciaga использовал ИИ для создания уникальных паттернов на своих вещах. В их коллекцию вошла толстовка с принтом, разработанная с помощью алгоритма искусственного интеллекта, основанного на культовых логотипах Balenciaga (рис. 1).

Рисунок 1 - Сгенерированная искусственным интеллектом толстовка

Такой же эксперимент провела компания H&M, сгенерировав по текстовому запросу изображение для принта. Созданные с помощью искусственного интеллекта изображения печатаются на специальной линейке одежды True Blanks от Creator Studio [3] (рис. 2).

Рисунок 2- Сгенерированный искусственным интеллектом принт на толстовке

Искусственный интеллект также выступил вдохновителем для коллекции мужской одежды осень-зима 2020 Acne Studios. Робби Баррато обучил нейросеть на базе старых коллекций бренда, после чего система генерировала новые изображения, и на их основе дизайнеры изготовили реальные модели [4] (рис. 3,4). «Удивительно видеть, что искусственный интеллект может быть освобождающим творческим инструментом. Я хотел, чтобы коллекция была живой, с новыми возможностями для того, как мы носим одежду, и в то же время основывалась на странной реальности» - сказал директор Acne Studios Джонни Йоханссон.

Рисунок 3, 4 - Костюмы осень-зима 2020 Acne Studios

Однако, нейросети могут не только генерировать изображения для вещей. Модные бренды проводят цифровые показы, где все участники — виртуальные модели, полностью контролируемые с помощью ИИ. К примеру, в 2020 году в эпоху карантина, бренд Hanifa произвел модную революцию, организовав цифровой показ. По подиуму дефилировала только одежда без моделей, что позволило сосредоточиться на деталях каждого образа (рис.5). Благодаря этому эксперименту, пока большинство компаний находились в убытке от продаж, бренд Hanifa смог привлечь внимание к коллекции и собрать предзаказы несмотря на кризис. В общем и целом, искусственный интеллект развивается в дизайне костюма, представляя большие возможности в творческой реализации.

Рисунок 5 - цифровой показ Hanifa

Параллельно развитию искусственного интеллекта возникает ряд этических

вопросов, требующих тщательного рассмотрения. К примеру, кому принадлежит авторство в проекте, большую часть выполняла нейросеть. Кто должен нести ответственность за плагиат? И существует ли в этой сфере плагиат? Может ли использование ИИ заменить человеческих дизайнеров или дополнить их творческие способности? Каким образом нейросеть будет влиять на отношение к модельерам, если генерировать идеи может каждый? Решением данных проблем может быть установление четких принципов работы с ИИ, а это прозрачность в соавторстве и указания нейросети. Нужно понимать, что это лишь алгоритм, инструмент для дизайнеров костюма и всю ответственность за реализацию они должны брать на себя. Следовательно, при реализации совместного проекта необходимо указывать разработчика алгоритма и сам ИИ, для того чтобы часть прав принадлежала ему. Рассмотрение указанных этических аспектов является ключевым для ответственного и добросовестного применения искусственного интеллекта в сфере дизайна костюмов. Только посредством обсуждения люди способны обеспечить использование ИИ на благо творческих процессов, а не для их ограничения.

В заключении, проведенный анализ показал потенциал искусственного интеллекта в трансформации модной индустрии, особенно в области дизайна одежды. Говоря о перспективе развития ИИ, нельзя не отметить его потенциал. Это могут быть не только виртуальные примерки и инновационные ткани, но и помощь в видении бизнеса: искусственный интеллект сможет оптимизировать расход материалов, сокращая отходы. Возможно, в скором будущем, применение ИИ станет обыденным делом для модельера, сначала как источник вдохновения, а потом как верный компаньон. Главное помнить, что это совместная работа человека и алгоритмов во благо искусству. По мере дальнейшего развития ИИ дизайнеры могут ожидать еще большего преобразования модной индустрии [5]. Он будет продолжать расширять возможности персонализации, автоматизации и инноваций, создавая захватывающие новые возможности для брендов и потребителей. Таким образом, ИИ становится частью будущего дизайна костюма, открывая новые горизонты для творческого поиска, оптимизации производства и адаптации к меняющимся потребностям современного общества.

Библиографический список

1.Дергилева, Е. Н. Как искусственный интеллект изменит дизайн / Е. Н. Дергилева//Дизайн, технологии и инновации в текстильной и легкой промышленности (ИННОВАЦИИ-2020). – Москва, 2020. – №. 3. – С. 192-194.

2.Гильмутдинова, Е. В. Новации и дизайн костюма в эпоху искусственного интеллекта / Е. В. Гильмутдинова, Е. В Кутлуярова

3.//Инновации и технологии к развитию теории современной моды," Мода (Материалы. Одежда. Дизайн. Аксессуары)", посвящённая Фёдору Максимовичу Пармону. – Москва, 2022. – С. 400-405.

4.Сингх, С. (2024) «Искусственный интеллект в индустрии моды и одежды», Tekstilec , 67(3), стр. 225–240.

5.Стерелюхина, Д. А. Использование технологий искусственного интеллекта в проектировании костюма / Д. А. Стерелюхина, А. Н. Тимохович // Всероссийская научно-практическая конференция

6.«ДИСК-2022»: сборник материалов Всероссийской научно- практической конференции, в рамках Всероссийского форума молодых исследователей «Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века». – Москва, 2022. – С. 220-223.

7.Голованева, А. В. Нейромода: использование нейросетей в эскизировании и создании модных изделий / А. В. Голованева, М. И. Алибекова // Инновации и технологии к развитию теории современной моды, «Мода (Материалы. Одежда. Дизайн. Аксессуары)», посвящённая Ф.М. Пармону: Сборник материалов II Международной научно-практической конференции. – Москва, 2022. – С. 318-321.

8.Гусева, М. А. Искусственный интеллект как инструмент в проектировании модного образа / М. А. Гусева [и др.] //Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета. – Москва,2024. – Т. 16. – №. 2. – С. 151-160.

9.Михалева А. Как искусственный интеллект меняет модную индустрию. [Электронный ресурс] / А. Михалева – URL: https://trends.rbc.ru/trends/industry/6720bb5d9a7947638317dce6 (дата обращения 20.11.2024).

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЯХ РОССИИ: АНАЛИЗ, ТЕНДЕНЦИИ

Борисенко А.А
Научный руководитель:
Гумерова Г.И.
Финансовый университет при Правительстве РФ, Москва

Аннотация: Статья посвящена исследованию влияния внедрения искусственного интеллекта в креативных индустриях в сфере дизайна. Автором рассматриваются вопросы, которые помогают выявить тенденции сравнительного анализа развития креативных индустрии в Москве и регионах России, а также зарождение и развитие новых профессий.

Ключевые слова: креативные индустрии, дизайн, искусственный интеллект.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE CREATIVE INDUSTRIES OF RUSSIA: ANALYSIS, TRENDS

Borisenko A.A.
Scientific supervisor:
Gumerova G.I.
Financial University under the Government of the Russian Federation, Moscow

Abstract: The article is devoted to the study of the impact of the introduction of artificial intelligence in the creative industries in the field of design. The author discusses issues that help identify trends in the comparative analysis of the development of the creative industry in Moscow and the regions of Russia, as well as the emergence and development of new professions.

Keywords: creative industries, design, artificial intelligence.

Креативные индустрии приобрели в условиях цифровой экономики стремительное развитие, сформировав новый ресурс роста экономик ведущих стран. Информационно-коммуникационные технологии предоставили креативным индустриям безграничные возможности развития, учитывая их характеристику: опору на творческое начало индивида или группы, создание, развитие и использование в деятельности объектов интеллектуальной собственности, формирование ценности продукта (товара или услуги), которые способны оказывать влияние на развитие окружающих, благополучателей в течение продолжительного времени [1].

За последние шесть лет российский рынок креативных индустрий, особенно в сфере дизайна, претерпел глубокие изменения под влиянием искусственного интеллекта (ИИ). Внедрение ИИ стало драйвером роста, трансформации рабочих процессов и появления новых профессий, а также обострило различия между Москвой и регионами [2-3].

В Москве сформировалась наиболее прогрессивная система регулирования применения ИИ в дизайне. Здесь действуют специализированные стандарты, такие как ГОСТ Р 59276–2023 «ИИ в цифровых медиа», отраслевой стандарт «Автоматизированные системы дизайна» (2022), а также регламент Московской торгово-промышленной палаты по использованию генеративного ИИ (2023). За период с 2019 по 2024 год доля дизайн-студий, использующих ИИ, выросла с 12% до 68%, а доля AI-контента - с 5% до 35%. В 45% крупных компаний столицы внедрены стандарты ИИ.

В регионах ситуация менее равномерная. Лидируют Санкт-Петербург (стандарт по ИИ в промышленном дизайне, 2021), Казань (регламент по digital-дизайну, 2022) и Екатеринбург (положение о 3D-моделировании с ИИ, 2023). Однако только 22% региональных студий используют ИИ, доля AI-контента - 12%, стандарты внедрены лишь в 15% компаний. Это указывает на существенный разрыв между Москвой и регионами. В таблице 1 представлена сравнительный анализ внедрения ИИ в дизайне в Москве и регионах.

Показатель	**Москва (2024)**	**Регионы (2024)**
Доля дизайн-студий, использующих ИИ	68%	22%
Доля AI-контента в общем объеме	35%	12%
Внедрение стандартов ИИ в компаниях	45%	15%
Ключевые стандарты и регламенты	ГОСТ Р 59276–2023, отраслевые стандарты, регламент МТПП	Локальные стандарты (СПб, Казань, Екатеринбург)
Темпы роста внедрения ИИ (2019–2024)	Высокие	Умеренные

Таблица 1. Сравнительный анализ внедрения ИИ в дизайне: Москва и регионы
Источник: составлено автором на основе материалов [4]

На федеральном уровне ключевыми документами стали Стратегия развития ИИ до 2030 года, Закон о цифровых правах (2022) и Национальный стандарт по этике ИИ (2023). Они формируют базовые рамки для легитимного и этичного использования ИИ, однако требуют дальнейшей детализации и адаптации к быстро меняющимся технологиям.

ИИ активно внедряется в генеративный дизайн, цифровое искусство, музыку, кино, анимацию, рекламу, видеоигры и моду. Ведущие российские AI-стартапы, такие как Artsofte и Sber AI, разрабатывают решения для автоматизации создания визуального и аудиоконтента. В Москве студии используют нейросети для иллюстраций, киностудии тестируют AI-монтаж, а Яндекс.Музыка внедряет персонализированные рекомендации.

В регионах также реализуются заметные проекты: в Санкт-Петербурге театр «Балтийский дом» внедрил виртуальные декорации, в Эрмитаже нейросети применяются для реставрации, а в Татарстане AI-лаборатория поддержала более 50 стартапов. Новосибирск выделяется образовательными инициативами и AI-фестивалями.

С 2022 года появились принципиально новые направления: нейроарт (создание искусства на основе мозговых импульсов), виртуальные продюсеры, генеративный сторителлинг. К 2026 году прогнозируется, что до 40% креативного контента в России будет создаваться с помощью ИИ, а число AI-стартапов в медиа и дизайне продолжит расти [5].

Направление	**Примеры внедрения и стартапы**	**География лидеров**
Генеративный дизайн и искусство	Artsofte, Sber AI, MidJourney, Stable Diffusion	Москва, Санкт-Петербург
Музыка и звук	Яндекс.Музыка, AI-композиторы	Москва, Новосибирск
Кино и анимация	AI-монтаж на «Мосфильме», deepfake-дубляж	Москва, Екатеринбург
Реклама	AI-таргетинг, генерация текстов	Москва, Казань
Видеоигры	Процедурная генерация миров, AI-персонажи	Москва, регионы

Мода и дизайн	FashionGen, 3D-моделирование одежды	Москва, ВДНХ
Виртуальные продюсеры	AI-ассистенты для творческих проектов	Москва, регионы
Нейроарт	Искусство на основе мозговых импульсов	Москва, Екатеринбург

Таблица 2. Новые области применения ИИ в креативных индустриях
Источник: составлено автором на основе материалов [5]

Объем рынка ИИ в России в 2023 году достиг 150 млрд рублей, ожидается удвоение к 2026 году, при этом доля креативных индустрий составляет около 15%. ИИ позволяет компаниям экономить до 50% времени на создание контента и увеличивать доходы на 20–30%. Инвестиции в креативные индустрии с 2019 по 2025 год выросли с 3 млрд до 20,2 млрд рублей, причем темпы роста в регионах выше, чем в столице России [6].

Год	**Общий объем инвестиций, млрд руб.**	**В Москве, млрд руб.**	**В регионах, млрд руб.**	**Количество проектов/стартапов**
2019	3	2,1	0,9	70
2025	20,2	12,7	7,5	304

Таблица 3. Инвестиции и динамика проектов в креативных индустриях
Источник: составлено автором на основе материалов [6]

ИИ не только создает новые профессии, но и трансформирует существующие. В Москве, как центре инноваций, формируется спрос на такие профессии как Prompt engineer, AI-арт-директор, AI-композитор, специалист по этике ИИ. В регионах востребованы такие профессии как ИИ-ассистент креативного специалиста. специалист по автоматизации креативных процессов, куратор контента на основе ИИ.В Москве зарплаты выше на 30–50%, конкуренция за специалистов острее, а требования к квалификации - выше.

Государственные программы, такие как Фонд культурных инициатив и гранты для AI-стартапов, стимулируют развитие индустрии. ИИ автоматизирует рутинные задачи, позволяет создавать персонализированный контент, выявлять тренды и оптимизировать стратегии, что повышает конкурентоспособность российских компаний.

ИИ трансформирует креативные индустрии России, ускоряя производство контента, снижая издержки и открывая новые горизонты для творчества. Москва остается главным центром инноваций, однако развитие ИИ постепенно распространяется на регионы. Для превращения России в лидера AI-креативной экономики требуется системный подход к интеграции технологий, выравнивание нормативного поля и поддержка талантов на всей территории страны.

Библиографический список

1.Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 г. (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 20.09.2021 № 2613-р. — URL : http://static.government.ru/media/files/HEXNAom6EJunVIxBCjIAtAya8FAVDUfP.pdf

2.Гумерова, Г. И. Менеджмент организаций креативных индустрий в цифровой экономике: Учебник / Г. И. Гумерова, Э. Ш. Шаймиева. – Москва: Общество с ограниченной ответственностью "Издательство «КноРус», 2025. – 272 с. – ISBN 978-5-406-13645-4. – EDN MKLSIL.

3.Gumerova, G. I. Virtual organisation of the digital economy as an object of the study of management theory / G. I. Gumerova, E. Sh. Shaimieva // Azimuth of Scientific Research: Economics and Administration. – 2018. – Vol. 7, No. 1(22). – P. 108-110. – EDN LBNSYH.

4.Искусственный интеллект в креативной экономике: тренды и перспективы/ Аналитический обзор PwC Russia. – М., 2022. – 45 с. — URL: https://www.pwc.ru (дата обращения: 08.04.2024).

5.Отчет НАИРИТ «Рынок искусственного интеллекта в России – 2023»/ Национальная ассоциация искусственного интеллекта. – М., 2023. – 120 с. — URL: https://nairit.org (дата обращения: 08.04.2024).

6.Статистические данные об инвестициях в проекты на базе ИИ в КИ Москвы. — URL : https://www.tadviser.ru/index.php (дата обращения: 08.04.2024).

ДИДЖИТАЛ ОДЕЖДА КАК СПОСОБ СНИЖЕНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ ПРИ ПРОИЗВОДСТВЕ ОДЕЖДЫ В XXI ВЕКЕ

Булычева И.В.,
преподаватель кафедры дизайна костюма,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва
Васильева Т.С.,
кандидат искусствоведения, заведующая кафедрой дизайна костюма, АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В данной статье рассматриваются современные технологии, помогающие не только ускорить процессы производства одежды, но и уменьшить негативное влияние на экологию.

Ключевые слова: дизайн костюма, экология, трехмерное моделирование, нейросети, мода, технологии, CLO 3D, Marvelous Designer, 3D сканирование, цифровая одежда

DIGITAL FASHION AS A WAY TO REDUCE ENVIRONMENTAL IMPACT IN FASHION INDUSTRY IN XXI CENTURY

Bulycheva I.V.,
teacher of Costume Design Department, National Design Institute, Moscow
Vasilieva T.S.,
PhD in Art History, Head of Costume Design Department, National Institute Design

Abstract: This article explores an influence of modern technologies on fashion industry. Nowadays many steps could be performed digitally in order to minimize environmental impact as well as optimize production.

Keywords: fashion design, environment, 3D modeling, AI, technology, CLO 3D, Marvelous Designer, 3D scanning, digital fashion

В современном мире модные тенденции меняются очень быстро: в каждом сезоне возникают не только тренды, но и микротренды. Это побуждает покупателей приобретать больше новой одежды, а производителей — выпускать ее. При этом не все бренды придерживаются экологичных способов производства, а переработка одежды все еще не стала частью жизни обычного

человека. Несомненно, такая тенденция увеличивает нагрузку на экологию. Современные технологии позволяют уменьшить количество отходов и, в некоторых случаях, заменить реальную одежду виртуальной. Использование диджитал технологий в производстве одежды – это один из способов снижения нагрузки на окружающую среду.

Цифровая одежда – это предметы гардероба и аксессуары, которые были созданы в компьютерной программе и, в большинстве случаев, применяются в виртуальной среде. К цифровой моде, помимо одежды, относятся также аватары, скины инфлюенсеров, цифровая среда, изображения и видео с использованием наложения виртуальных объектов, фильтры дополненной реальности, NFT и цифровые близнецы (виртуальные версии реальных предметов одежды). Цифровая мода существует в цифровой среде и не ограничена физическими свойствами материальных объектов и окружающей среды [1]. В процессе её производства не используются ткани, красители, а утилизация не требует никаких ресурсов. При этом человек может примерить на себя самые разнообразные предметы гардероба, даже такие, которые не могут существовать в реальном мире.

Переход моды из физического мира в виртуальный начался в 1980-х годах в связи с появлением и быстрым развитием e-commerce (электронная торговля). Бренды одежды начали продавать свои товары через интернет. Это было первым шагом изменения всей индустрии: развивались новые способы представления товаров покупателю, новые виды рекламы, новые бизнес-модели, что привело к цифровизации моды.

Международная консалтинговая компания «The McKinsey Apparel» в 2017 году опубликовала отчет, в котором говорится о том, что 3D-дизайн, виртуальное прототипирование, цифровая печать, RFID (радиочастотная идентификация), автоматизированное производство и планирование спроса окажут сильное влияние на индустрию моды к 2022 году [2]. Действительно, компьютерные технологии активно применяются в индустрии моды.

В отчете 2022 года «The Business of Fashion and McKinsey & Company» ожидает, что инвестиции компаний, связанных с модой, в технологии увеличатся вдвое [3]. К этому моменту цифровые медиа стали встроены в практику и направление деятельности многих компаний по производству и продаже одежды, что увеличило присутствие брендов и профессионалов в медиа пространстве.

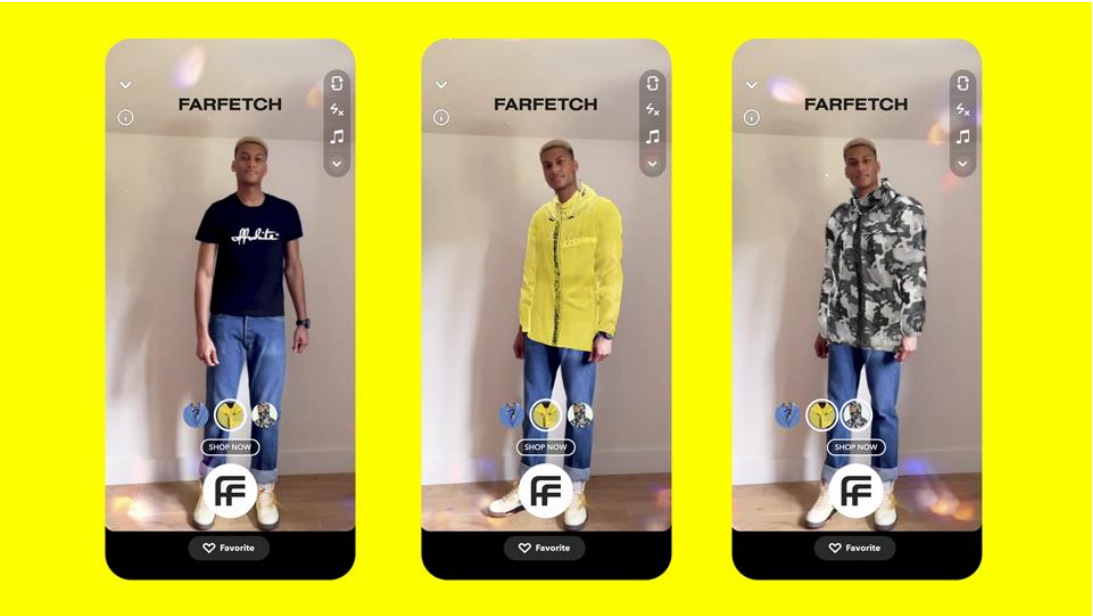


Рис. 1. Коллаборация приложения «Snapchat» и онлайн-магазина «Farfetch» позволяет пользователям примерить одежду виртуально. Фото: «Forbes» [4]

Сегодня невозможно недооценивать роль интернета при выборе и покупке одежды. На это повиляла пандемия COVID-19, в течение которой приобретение одежды в магазинах было приостановлено, большая часть продаж перешла в цифровое пространство, что в свою очередь привело к адаптации интернета и социальных сетей к новым реалиям. Дальнейшее развитие технологий привело к тому, что индустрия моды подстраивается под социальные сети.

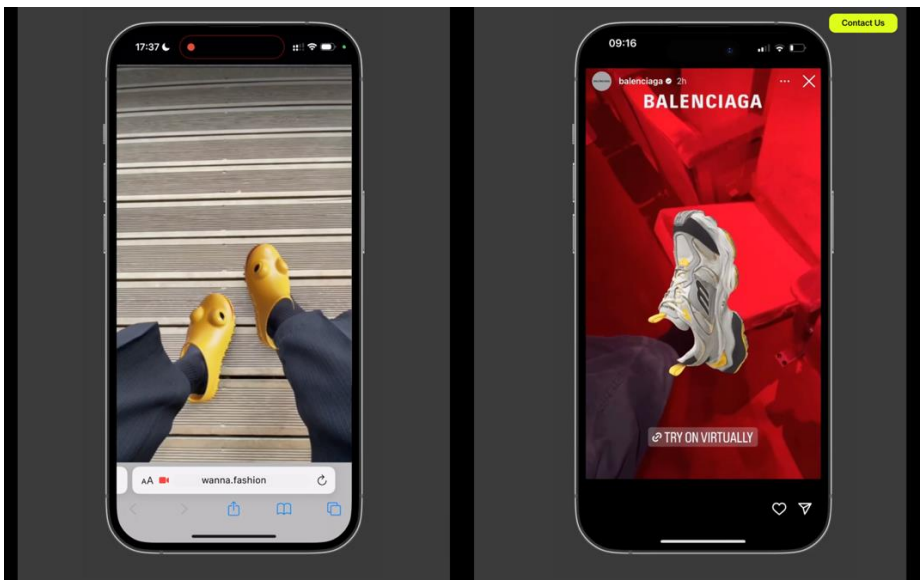


Рис. 2. Виртуальная примерка обуви на белорусской платформе «Wannaby» [5]

Одним из направлений усовершенствования онлайн-шопинга является разработка и внедрение виртуальных примерочных. Виртуальная примерка – это технология соотнесения параметров человека или пространства с товаром, доступная при помощи смартфонов, компьютеров или цифровых устройств, поддерживающих технологию дополненной реальности и оснащенных камерой. Результатом такой примерки является изображение или видео, позволяющее увидеть, как товар будет выглядеть на нем или в том пространстве, для которого планируется его приобретение. Виртуальная примерка может быть основана на фотографии, на аватаре или при помощи 3D моделей и дополненной реальности [6].

Для осуществления виртуальной примерки необходимо создание товаров в цифровом пространстве, и это еще один вектор развития индустрии моды. Одежда, обувь и аксессуары могут быть созданы несколькими способами:

- при помощи сканирования существующих в реальности образцов;
- при помощи программ, создающих 3D модели, таких как «Blender», «Autodesk 3ds Max»;
- при помощи программ, полностью имитирующих создание физической одежды, но в цифровом пространстве – «CLO 3D», «Marvelous Designer»;
- при помощи нейросетей.

Для презентации коллекции осень-зима 2021 бренд «Balenciaga» создал онлайн-игру «Afterworld: The Age of Tomorrow», которая приглашает пользователей в интерактивное путешествие по миру будущего [7]. Данный проект – сочетание технологий 3D сканирования, дизайна одежды, видеоигр и онлайн-платформ, который в 2020 году открыл новые возможности для презентаций коллекций и развития моды. Компания выпустила видеоролик и лукбук, доступный на отдельном сайте.

Рис. 3. Кадры из видео «Afterworld: The Age of Tomorrow» бренда «Balenciaga». Одежда создана при помощи 3D сканирования [7]

В 2021 году компания «Balenciaga» выпустила коллаборацию с компанией «Epic Games», запустив линейку скинов и цифровых аксессуаров в компьютерной онлайн-игре «Fortnite». Одновременно в бутиках бренда продавались физические вещи из данной коллаборации. Креативный директор бренда Демна Гвасалия отметил, что данная работа являлась естественным продолжением игры «Afterworld: The Age of Tomorrow», выполненной на базе «Unreal Engine» [7].

Рис. 4. Коллаборация «Balenciaga» и «Fortnite» [8]

Другим методом работы является создание одежды на основе традиционного метода, но в цифровой среде. Пионером этой отрасли является программное обеспечение «Marvelous Designer», изначально созданное для разработки одежды для видеоигр. Сейчас в списке клиентов компаний не только создатели игр, такие как «Guerrilla Games» и «Bethesda», но и крупные

киностудии, например, «HBO» и «Warner Brothers», разработчики программного обеспечения, производители техники [9].

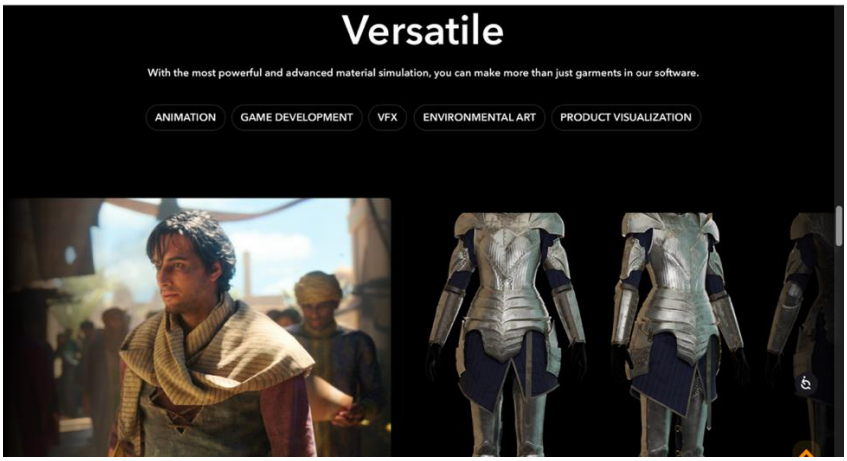


Рис. 6. Портфолио программного обеспечения «Marvelous Designer», рекламирующее широкую область применения [9]

Несмотря на успех программы «Marvelous Designer», в 2009 году компания выпустила новую программу, названную «CLO». Основатель компании изначально задумывал разработать программу специально для швейной промышленности. Были проведены многочисленные встречи с профессионалами модной индустрии: дизайнерами, конструкторами, технологами для того, чтобы проверить концепцию и создать программу, отвечающую потребностям модельеров. Разработчики стремились создать программу максимально точной и реалистичной, чтобы виртуальная одежда, созданная в CLO, выглядела и функционировала точно так же, как физическая одежда.

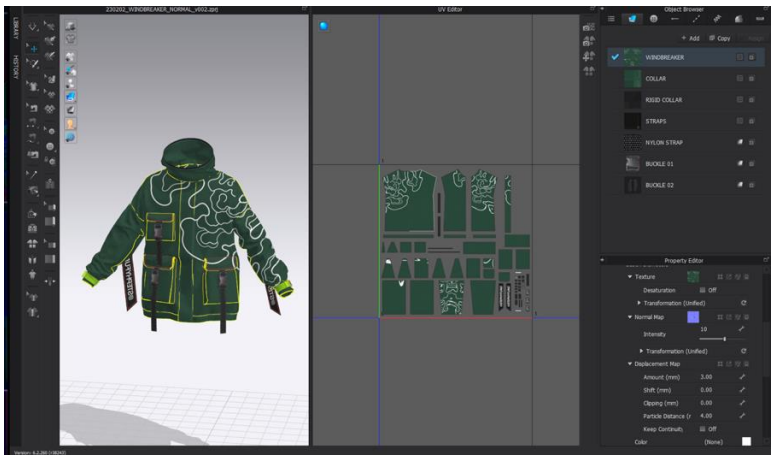


Рис. 7. Интерфейс программы «CLO». Источник: сайт Стефани Фанг [10]

По данным аналитической компании «Their Stack», которая собирает данные о работодателях, ищущих определенных сотрудников, 383 компании в мире используют программу CLO 3D в своем бизнесе. В число таких предприятий входят британский бренд товаров класса люкс «Burberry», немецкая компания миддл-сегмента «Hugo Boss», один из крупнейших американских производителей кэжуал одежды и аксессуаров «The North Face» и французский бренд спортивной одежды «Solomon» [11].

Российские компании используют CLO в производственных процессах. Бренд «Love First» (англ. «Вначале любовь») применяет программу для разработки и проверки лекал [12].

В 2019 году было создано и впервые в мире продано первое диджитал-платье под названием «Iridescence». Компания The Fabricant выступила разработчиком и платформой для продажи, дизайнер образа – Amber Jae Slooten, а покупателем стала Мери, которая заплатила за цифровой наряд 9500 долларов США. Создатели платья отмечают, что этот момент стал поворотным для мира моды: для людей стал доступен кутюр онлайн [13].

Рис. 8. Мери в костюме «Iiridescence» [13]

Диджитал дизайнер из Великобритании Стефани Фанг создает одежду в рамках коллабораций и рекламных кампаний для таких брендов как «Dell», «Lenovo», «Jo Malone» и «Paco Rabanne». Дизайнер часто обращается к китайской культуре в своей работе, активно использует цвет и свет. В 2023 году для мероприятия NFT в Париже, куда она была приглашена в качестве спикера, Стефани разработала AR фильтр, позволяющий примерить диджитал одежду участникам конференции [10].

Рис. 9. AR-примерка одежды, созданной в программе «CLO» Стефани Фанг

Первым российским дизайнером, который продал цифровую одежду, стала Регина Турбина в 2020 году. Покупателем был медиадиректор «Яндекса» – Даниил Трабун. Образ состоял из свитшота и брюк, выполненных по индивидуальному заказу Даниила [14]. В последствии Регина основала онлайн-магазин для торговли цифровой одеждой «Replicant» [15], где продаются как ее собственные работы, так и изделия других дизайнеров. В 2021 году дизайнер запустила новый проект, платформу «Artisant». В отличии от ее предыдущей компании, здесь продаются уникальные, коллекционные диджитал-образы. Все вещи можно приобрести, а некоторые возможно использовать в дополненной реальности. Предметы гардероба доступны для покупки в виде NFT [16].

Рис. 10. Даниил Трабун в образе от Регины Турбиной

Созданием и реализацией цифровой одежды занимается и известный российский дизайнер Алена Ахмадуллина. На сайте ее компании есть раздел с диджитал-одеждой [17]. Свою первую цифровую коллекцию бренд выпустил в честь 20-летнего юбилея компании. В основу этой коллекции был заложен образ дымковской игрушки, перенесенной в будущее. В онлайн-магазине Алены Ахмадуллиной также представлены диджитал бестселлеры бренда в новых, актуальных версиях.

Наиболее новым методом получения изображений и видео одежды в цифровой среде являются нейросети и искусственный интеллект. Их принцип работы основан на анализе данных, словесных описаний или промтов, а также референсов и формировании цифрового изображения в компьютерной среде. Нейросети можно использовать на этапе поиска идей, например, для создания мудборда или для превращения 2D эскизов в реалистичные изображения, наполненные текстурами и светотенью, а также для доработки уже существующих цифровых моделей одежды или их презентации [18].

Дизайнер Хосе Собраль из Португалии создает коллекции с помощью искусственного интеллекта. Его коллекция «Футуристическая старая душа» была представлена на «Неделе моды искусственного интеллекта» в Нью-Йорке 2023 [19].

Рис. 11. Коллекция одежды, созданная с помощью нейросети [19]

На данный момент существует множество инструментов для создания одежды в цифровом пространстве, каждый из которых имеет свои преимущества. Выбор программы зависит от того, какой результат необходимо получить. Все технологии, описанные в данной статье, уже применяются в индустрии моды и способствуют снижению экологической нагрузки, а также ускорению процесса разработки изделий. Цифровые визуализации помогают увидеть реалистичное изображение одежды, примерить ее на цифровую или реальную модель, создать рекламную кампанию и даже продать виртуальную версию костюма покупателю.

Быстро меняющиеся тренды и неэкологичные способы производства и утилизации одежды наносят вред экологии. На основе проведенного исследования был сделан вывод об актуальности цифровых технологий в современном мире. Данная тема легла в основу выпускной квалификационной работы «Коллекция цифровой женской одежды Luonto». Проект был выполнен в 2024-2025 году на кафедре дизайна костюма Национального института дизайна Булычевой Ириной Владимировной под руководством кандидата искусствоведения, профессора Васильевой Татьяны Сергеевны. Коллекция вдохновлена путешествием по Карелии и создана для того, чтобы привносить природные элементы в цифровизированную повседневность жителей большого города. В данной работе предпринимается попытка предложить молодым людям, проводящим много времени в сети, цифровой гардероб. Замена реальной одежды виртуальными костюмами поможет сэкономить время на походы в магазины, сократит расходы на покупки, снизит объемы производства одежды и, тем самым, уменьшит загрязнение окружающей среды.

Рис. 12. Коллекция цифровой женской одежды «Luonto»

Рис. 13. Коллекция цифровой женской одежды «Luonto»

Список использованных источников:

1.Boughlala Adil, Smelik Anneke: «Отслеживая историю цифровой моды», URL: https://doi.org/10.1177/0887302X241283504 (дата обращения 12.11.2024).

2.Berg A., Hedrich S., Lange T., Magnus K.-H., Mathews B. (2017). The apparel sourcing caravan's next stop: Digitization (McKinsey Apparel CPO Survey 2017). McKinsey Apparel, Fashion & Luxury Group. URL: https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/digitization-the-next-stop-for-the-apparel-sourcing-caravan (дата обращения 12.11.2024).

3.Amed I., Balchandani A., Berg A., Altable C. S., Harreis H., Petersens S. a., Roberts R., Kersnar J., Hurtado M., Bain M., Crump H. (2022). *The state of fashion technology 2022 (state of fashion).* The Business of Fashion and McKinsey & Company. URL: https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/state-of-fashion-technology-report-2022 (дата обращения 10.11.2024).

4.Статья «Virtual try-on is more than a pandemic trend». Сайт интернет-журнала «Forbes». URL: https://www.forbes.com/sites/lelalondon/2021/05/20/virtual-try-on-is-more-than-a-pandemic-trendand-these-brands-are-reaping-the-rewards/ (дата обращения 12.12.2024).

5.Сайт компании «Wanna.fashion». URL: https://wanna.fashion (дата обращения 02.12.2024).

6.Boardman, R, Henninger, C.E., Zhu, A. «Augmented Reality and Virtual Reality – New Drivers For Fashion Retail?», in Technology-Driven Sustainability: Innovation in the Fashion Supply Chain, Vignali, G., Reid, L., Ryding, D., Henninger, C.E. (Eds), London, Palgrave Macmillan, pp.155-172. URL: https://www.researchgate.net/publication/335170560_Augmented_Reality_and_Virtual_Reality_New_Drivers_for_Fashion_Retail (дата обращения 02.12.2024).

7.Сайт видеоигры «Balenciaga». URL: https://videogame.balenciaga.com/en/grid/look-28 (дата обращения 02.12.2024).

8.Сайт компании «Fortnite». URL: https://www.fortnite.com/news/high-digital-fashion-drops-into-fortnite-with-balenciaga?lang=en-US (дата обращения 02.12.2024).

9.Сайт компании «Marvelous Designer». URL: https://www.marvelousdesigner.com (дата обращения 02.12.2024).

10.Сайт дизайнера Стефи Фанг. URL: https://stephyfung.com (дата обращения 29.01.2025).

11.Сайт компании «Theirstack.com» URL: https://theirstack.com/ru/technology/clo3d (дата обращения 27.11.2024).

12.Сайт бренда «Love first». — URL: https://lovefirst.ru (дата обращения 12.11.2024).

13.Статья «Iridescence» на сайте компании «The Fabricant» URL: https://www.thefabricant.com/iridescence (дата обращения 27.11.2024).

14.Нисевич Л., статья: «Знакомьтесь: первый российский дизайнер виртуальной одежды», онлайн-журнал «The Blueprint», 2020. URL: https://theblueprint.ru/fashion/industry/rukami-ne-trogat-pervii-virtualnii-naryad-prodannii-v-rossii (дата обращения 27.11.2024)

15.Сайт компании «Replicant». — URL: https://en.replicant.fashion (дата обращения 12.11.2024).

16.Сайт компании «Artisant». URL: https://collect.artisant.io (дата обращения 29.01.2025).

17.Сайт бренда «Alena Akhmadullina». — URL: https://alenaakhmadullina.ru/catalog/3d-capsule/ (дата обращения 12.11.2024).

18.Сахарова Н.А. «Цифровые технологии в дизайне одежды». URL: https://www.researchgate.net/publication/376596872_Cifrovye_tehnologii_v_dizajne_i_konstruirovanii_odezdy (дата обращения 12.12.2024).

19.Сайт цифровой недели моды «AI Fashion Week 2023». URL: https://fashionweek.ai/aifw23-top10/paatiff/ (дата обращения 29.01.2025).

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Василенко Е.В.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва
Василенко П.Г.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: В статье проводится анализ существующей ситуации в области экологического дизайна. Растущий интерес к тенденциям применения в дизайне таких технологий и материалов, которые были переработаны и имеют вторичное использование и перераспределение. Вместо того, чтобы отказаться от «старомодных» объектов, в то время как они все еще функциональны, проектировщики применяют творческие способы, чтобы дать им новую жизнь, в которой дизайнеры интерьеров могут помочь уменьшить истощение природных ресурсов.

Ключевые слова: дизайн, природные ресурсы, переработка и вторичное использование, интерьер

BASIC PRINCIPLES OF ECOLOGICAL DESIGN

Vasilenko E.V.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow
Vasilenko P.G.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The article analyzes the current situation in the field of environmental design. There is a growing interest in trends in the use of such technologies and materials in design that have been recycled and have secondary use and redistribution. Instead of abandoning "old-fashioned" objects while they are still functional, designers are applying creative ways to give them a new lease of life in which interior designers can help reduce the depletion of natural resources.

Keywords: design, natural resources, recycling and recycling, interior

Общество становится все больше и больше знающим о важности экологически ответственного проектирования зданий и дизайна интерьера. В результате все больше клиентов стремится включить принципы эко-дизайна в свои интерьеры и предметы быта.

Дизайнеры интерьеров оказывают огромное влияние на устройство окружающей среды (искусственно созданной человеком), потому что они в большей степени определяют, какие материалы и продукты будут использоваться, и как экологически люди будут взаимодействовать

с окружающим их пространством [1].

Исследованиями в области экологического дизайна занимались как зарубежные теоретики и практики дизайна Этторе Соттсасс, Виктор Папанек, Петер Люкнер, Урсула Тишнер, Луис Генри Салливан, Фрэнк Ллойд Райт, Алвар Аалто, и др., так и отечественные — О.И. Генисаретский, В.Ф. Сидоренко, К.А. Кондратьева, Г.Г. Курьерова, В.Я. Даниленко, А.В. Бойчук и др [2].

Наиболее часто используемым и общепринятым является «экодизайн». В отечественных исследованиях впервые этот термин был введен в работах Ю.В. Шатина. Потребление энергии - один из основных факторов изменения климата. Здания ответственны за большую долю выбросов парниковых газов в мире, вызванных потреблением энергии.

Архитекторы и дизайнеры интерьеров могут сделать много, чтобы улучшить энергоэффективность здания, главным образом уменьшив сумму энергии, необходимой для нагревания, освещения, бегущих приборов, и т.д., и обеспечив возобновляемый, не основанной на углероде энергию здания [3].

Нагревание и освещение - эти два фактора значимые для дизайнеров интерьера, наиболее решающих, имеют влияние на способы и методы проеуктирования. Так как большая часть жары здания уходит через окна, важно, чтобы установленные окна имели высокое качество и обеспечили хорошую изоляцию [8]. Занавески и драпы держат и холодный воздух и жару солнца снаружи. Оконные покрытия, жалюзи позволяют жителям контролировать температуру здания энергосберегающим способом, открываясь и закрывая их по мере необходимости [4].

Ковры - превосходные тепловые изоляторы; согласно оценкам, ковер сохраняет целых 10% жары комнаты. Так как ковры, изолированные и против холода, и против тепла, сохраните теплоту в комнатах и дайте психологическое чувство теплоты, они великие помочь экономить на нагревающейся энергии.

Проблема сохранения энергии, затрачиваемую на освещение, часто решается правильным выбором цвета интерьера или отделкой здания. Так, в жарких странах дома чаще выкрашивают в светлые оттенки в целях сохранения внутренней прохлады в доме. Темные - подходят для холодных стран, где идет вопрос о сбережении и накоплении тепла. Интерьеры в глубоких оттенках требуют большего количества искусственного освещения. Используя отражающие поверхности, можно увеличивать сумму света в комнате, заставляя его отражаться вокруг, уменьшая зависимость от искусственного освещения [5].

Установка домашней автоматизации и так называемый «зеленые устройства» позволяет управлять системами отопления и системами освещения удаленно. Это также помогает жителям использовать энергию здания более эффективно и экономно. Дизайн для низкого воздействия на окружающую среду [6].

С точки зрения устойчивости очень важно выбрать материалы и продукты с самым низким воздействием на окружающую среду. Органические материалы (например, древесина, шерсть, природный камень) кажутся очевидным выбором, но не стоить забывать, что природные ресурсы нужно выбирать ответственно.

Стоит обратить на те, которые быстро возобновляемы (такие как быстрорастущий бамбук) и добываются экологическим путем. Дизайнерам и архитекторам в этом вопросе помогают стандарты и удостоверения, которые дают вероятную информацию о происхождении продуктов и помогают с правильным выбором.

Дизайнеры интерьеров имеют большие возможности, в их руках находится руководство дизайн-проектом, когда дело доходит до сокращения отходов, и в то же время, большую ответственность за свои действия. Драгоценные ресурсы планеты ограничены, таким образом, менталитет отказа от продуктов, как только они выходят из стиля и замены их с теми, которые в настоящее время модны, больше не допустим [7].

К счастью, мир дизайна придерживается стабильных взглядов и испытывает растущий интерес к тенденциям, таким как переработка, вторичное использование и перераспределение.

Вместо того, чтобы отказаться от «старомодных» объектов, в то время как они все еще функциональны, проектировщики могут применить творческие способы, чтобы дать им новую жизнь, в которой дизайнеры интерьеров могут помочь уменьшить истощение природных ресурсов (и предотвращают закапывание мусора), выбирая синтетические материалы, которые были сделаны из переработанных отходов или могут быть возобновлены/переработаны в конце их жизненного цикла. Таким образом, отходы становятся сырьем для новых продуктов [8].

Чтобы предотвратить материалы и продукт от частого отказа, дизайнеры интерьеров должны рассмотреть продолжительность жизни любого материала,

который они планируют использовать, особенного для тех элементов, которые подвержены большому износу (например, настил) [9].

Цель проектирования для долговечности состоит в том, чтобы проектировать длительные и бесконечные пространства и подавить желание изменять дизайн каждые несколько лет. Лучший способ достигнуть отсутствия чувства времени состоит в том, чтобы предпочесть качество количеству, и простота/функциональность обильному украшательству [10].

С годами, люди растут и меняются, и естественно они хотят изменить окружающие их пространство «росло» вместе с ними и отражала их изменения. В ожидании этого дизайнеры интерьеров должны принимать во внимание гибкость мест — то есть его возможность быть адаптированным к изменяющимся потребностям людей, которые используют их [11].

Проектирование гибких («подвижных») пространств является одним из ключей к долговечности. Когда есть возможность легко заменить или приспособить отдельные элементы - не будет никакой потребности полностью уничтожить или значительно ремонтировать пространство.

Инновации дают много возможностей для гибкого дизайна: подвижные стены, которые могут быть изменены, чтобы создать больше пространств, когда дети становятся взрослее и нуждаются в собственных комнатах, регулируемая и мобильная мебель, которая может быть повторно собрана, чтобы соответствовать потребностям гибкого современного рабочего места, модульный настил, который позволяет персонализацию и легкую замену отдельных частей и так далее.

Исторически, условием формирования, развития и функционирования дизайна, было его вовлечение в реальный мир производства и потребления различных продуктов.

Экологическая сертификация всего процесса «жизнедеятельности» объекта стала неотъемлемой частью при проектировании и строительстве зданий. С учётом сложившейся во всем мире экологической ситуации, связанной с чудовищным и практически повсеместным загрязнение окружающей среды, снижению качества воздуха и воды, соответствие требованиям «зеленые» стандарты стало жизненно важным и необходимым.

Также, использование инновационных эко-решений позволит повысить рентабельность и значительно сократить будущие затраты на электроэнергию,

расходные материалы и сырьё.

Библиографический список

1.Васильев Г. П. «Зеленое» строительство как инструмент экономии первичного топлива Энергосбережение. - 2011. - № 8

2.Василенко Е.В., Василенко П.Г. Значение декоративных отсыпок в современном ландшафтном дизайне//Бизнес и дизайн ревю. 2021. № 1 (21). С. 6.

3.Голубева О. Л. Основы композиции / - М.: Изобразительное искусство, 2001 – 68-72 стр.

4.Звенигородская Ю.В. Некоторые тенденции развития эко дизайна// В мире наvки и искусства: вопросы филологии искусствоведения и культурологии: со. ст по матер. XXii между нар наvч.-практ конф - Новосибирск. СибАК. 2013.

5.Звенигородский Д.Л. Экодизайн Вестник ХДАДМ. — 2009 — № 6 С. 4-51.

6.Ерохина А.А., Серова А.Р., Лопасова В.С. Арктический туризм как новый простор для развития дизайна на примережурнала "Arctic russia туризм"//Либерально-демократические ценности. 2022. Т. 6. № 4. С. 66-71.

7.Панкина М.В. Захарова С В. Экологический дизайн как направление современного дизайна. Определение понятия Современные проблемы наvки и образования - 2013 - № 4

8.Мареева Ю.С. Василенко Е.В. Национальная культура в дизайне России// Вестник Института мировых цивилизаций. 2019. Т. 10. № 1 (22). С. 44-49.

9.Синицына Д.С., Василенко Е.В. Применение русского стиля в дизайне современных ресторанов//В сборнике: Русский язык и русская культура в мировом культурном пространстве. по материалам Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием). Московский государственный университет технологий и управления им. К.Г. Разумовского (Первый казачий университет). 2023. С. 237-245.

10.Синицына Д.С. Смешение стилей в современном дизайне интерьера ресторанов//В сборнике: ДНИ СТУДЕНЧЕСКОЙ НАУКИ. Москва-Берлин, 2021. С. 448-450.

11.Vasilenko E., Vasilenko P., Saenko N., Borysov V., Borysova S., Prodan I. Engineering aspect of modern concept of professional education of artists and designers in academic figure//International Journal of Engineering Research and Technology. 2020. Т. 13. № 11. С. 3625-3630.

РОЛЬ ДИЗАЙНА УПАКОВКИ ПРОДУКТОВ В МАРКЕТИНГЕ И БРЕНДИНГЕ

Василенко Е.В.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва
Василенко П.Г.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: В статье авторами приводится анализ влияния дизайна упаковки. который является важным элементом маркетинга. Дизайн упаковки выполняет несколько очень важных функций – от привлечения внимания до защиты продукта и создание имиджа бренда. Таким образом, упаковка становится инструментом, который позволяя бренду выделяться среди множества других, отражать актуальные тренды и предпочтения потребителей.

Ключевые слова: дизайн, визуально-графический образ, упаковка, маркетинг, брендинг

THE ROLE OF PRODUCT PACKAGING DESING IN MARKETING AND BRANDING

Vasilenko E.V.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow
Vasilenko P.G.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: In the article, the authors provide an analysis of the impact of packaging design. which is an important element of marketing. Packaging design performs several very important functions, from attracting attention to protecting the product and creating a brand image. Thus, packaging becomes a tool that allows a brand to stand out from many others and reflect current trends and consumer preferences.

Keywords: design, visual-graphic image, packaging, marketing, branding

Упаковка является важным элементом маркетинга, который выполняет несколько ключевых функций, включая привлечение внимания потребителей, защиту продукта и создание имиджа бренда. Она не только служит для сохранности продукта, но и играет критическую роль в построении связи с потребителем и продвижении на рынке. Рассмотрим основные аспекты роли упаковки в маркетинге и брендинге. Упаковка выполняет функцию коммуникации, предоставляя потребителю важную информацию о продукте. Это может быть информация о составе, вкусовых особенностях, уникальности

рецепта или происхождении ингредиентов [1]. Например, упаковка может сообщать, что продукт содержит органические, натуральные компоненты, является без глютена или веганским. Это может стать решающим фактором при выборе продукта для определённой группы потребителей. Кроме того, упаковка служит как визуальный носитель брендового сообщения. Цвета, шрифты, логотипы и изображения на упаковке помогают создать уникальный образ бренда, который будет ассоциироваться с качеством и эмоциональными переживаниями, связанными с потреблением продукта. Яркий и привлекательный дизайн упаковки может убедить потребителя, что продукт соответствует его вкусам и потребностям [2]. Упаковка является неотъемлемой частью брендинга, поскольку она помогает сформировать имидж компании и её продукции. В случае шоколада упаковка может служить способом подчеркнуть позиционирование бренда, например, через использование роскошных материалов или цветов для премиум-продуктов, или более простого и экологичного дизайна для продукции, ориентированной на массового потребителя.

Брендинг через упаковку позволяет выделить продукт на фоне конкурентов. Каждая деталь упаковки — от выбора цвета до текстуры материалов — должна быть согласована с общей стратегией бренда. Например, изделия премиум-сегмента часто используют упаковки с элегантными цветами, такими как золотой, серебряный или тёмно-бордовый, что подчёркивает высокий статус и качество продукта. В то время как продукт для широкого потребителя может быть оформлен ярко и сжато, создавая ассоциации с доступностью и радостью. Кроме того, упаковка способствует созданию лояльности среди покупателей. Когда покупатели начинают ассоциировать определённый стиль упаковки с положительными эмоциями от потребления продукта, они возвращаются к этим брендам снова и снова. Стильный брендинг упаковки увеличивает вероятность повторных покупок, особенно если упаковка выглядит качественно и уникально [3]. Одним из наиболее значимых аспектов упаковки является её способность влиять на восприятие качества продукта. Упаковка не только защищает его от воздействия внешних факторов, таких как влага или свет, но и формирует у потребителей определённые ожидания от вкуса и качества. Современные исследования показывают, что упаковка имеет способность "завышать" восприятие вкусовых характеристик продукта. Например, продукт в упаковке с роскошными золотыми акцентами воспринимается как более вкусный и качественный, чем шоколад в стандартной упаковке. Этот эффект происходит из-за того, что упаковка создает у потребителя ожидание высокой ценности и

положительных эмоций от употребления продукта. В то же время, упаковка может сообщать о том, что продукт достаточно доступный, и такая упаковка может вызывать ощущение лёгкости, непринуждённости и удовольствия, что также может влиять на покупательское поведение [4]. На рынке любой продукции существует высокая конкуренция, и упаковка играет решающую роль в дифференциации товара. В условиях большого количества аналогичных товаров упаковка становится первым и основным элементом, который помогает выделить продукт на полке. Упаковка должна быть не только привлекательной, но и функциональной. Важно, чтобы она эффективно защищала продукт, удобно открывалась и использовалась. Также упаковка должна учитывать потребности и предпочтения целевой аудитории. Например, для продукта, который покупаются в качестве подарка, упаковка будет более изысканной, а для повседневного потребления — более практичной и лёгкой. Дизайн упаковки также влияет на восприятие цены продукта. Продукты с высококачественными и изысканными упаковками обычно оцениваются как более дорогие, что позволяет производителям устанавливать более высокую цену. В то же время упаковка может служить для установления конкурентоспособной цены в массовом сегменте. Продукт в премиальной упаковке может стоить дороже, что оправдано не только качеством самого шоколада, но и восприятием упаковки как элемента, добавляющего ценности, а в простой упаковке может быть ориентирован на массового потребителя и продаваться по более низкой цене. Упаковка играет ключевую роль в установлении эмоциональной связи с потребителями. Современные исследования показывают, что упаковка может вызывать определенные эмоциональные реакции, что влияет на выбор покупателя. Потребители часто принимают решения о покупке, основываясь не только на характеристиках продукта, но и на эмоциональном отклике, который упаковка вызывает у них. Дизайн упаковки может быть связан с ассоциациями с праздника, подарками, радостью. Использование теплых и ярких цветов, изысканных текстур, утонченных и сложных элементов дизайна, поможет потребителю сделать выбор в пользу покупки. Эмоциональная связь, сформированная через упаковку, значительно увеличивает шансы на повторные покупки и способствует повышению лояльности. Например, упаковки, украшенные изображениями семейных сцен или праздников, могут создать атмосферу уюта и радости, что усиливает эмоциональный отклик потребителя. Таким образом, упаковка становится не просто защитой продукта, но и важным элементом в создании положительного имиджа бренда и формирования лояльности [5]. С ростом осведомленности о проблемах экологии и устойчивого

развития упаковка становится важным аспектом, влияющим на репутацию бренда. Современные потребители все более обеспокоена экологическим воздействием упаковки, особенно пластиковых материалов. В связи с этим многие компании начали активно переходить на экологичные материалы и продвигают концепцию устойчивого потребления через упаковку. Использование перерабатываемых или биоразлагаемых материалов в упаковке может стать важным конкурентным преимуществом. Применение таких материалов не только помогает бренду следовать экологическим стандартам, но и улучшает имидж компании среди потребителей, ценящих заботу о природе. Кроме того, упаковка может информировать потребителя о методах переработки или повторного использования, что способствует вовлечению покупателей в экологичное потребление. Примеры таких инноваций включают использование картонных упаковок вместо пластиковых, а также создание упаковки из вторичных материалов, которые имеют меньший углеродный след [6]. Визуальный маркетинг — это стратегия, которая используется для создания эффективных маркетинговых коммуникаций через визуальные образы и элементы дизайна. В этом контексте упаковка играет важную роль в привлечении внимания покупателей. Современные исследования подтверждают, что восприятие упаковки напрямую влияет на покупательские решения, а её визуальные элементы могут быть использованы для усиления желания приобрести продукт. Часто дизайн упаковки ориентирован на создание уникального визуального образа, который будет легко запомниться. Например, необычные формы упаковки, нестандартное использование цвета, текстуры и даже шрифты могут сыграть решающую роль в привлечение внимания на полке. Яркие, насыщенные оттенки или неожиданные элементы (например, минималистичные изображения или арт-иллюстрации) могут выделить продукт среди других товаров, создавая визуальное воздействие, которое будет привлекать покупателей. Кроме того, упаковка может быть использована для создания ассоциаций с определённым образом жизни или эстетикой, что также помогает привлечь внимание целевой аудитории. Например, упаковка, оформленная в стиль ретро или винтаж, может вызвать ностальгические чувства, а упаковка в стиле модерн — ассоциации с современным образом жизни [7]. В глобальном маркетинге упаковка играет ключевую роль в адаптации продукта к различным рынкам. Для успешного выхода на международные рынки важно учитывать особенности культуры, традиции потребления и предпочтения целевой аудитории. Упаковка, которая выглядит привлекательно на одном рынке, может не быть столь эффективной в другой стране из-за различий в

восприятии цветов, символов или изображений. Для успешной разработки упаковки для международного рынка важно учитывать различные культурные особенности. Например, в странах Востока могут быть предпочтительны более яркие и насыщенные цвета, в то время как в Европе и Америке часто используются более сдержанные и элегантные цветовые решения. Также важно учитывать локальные нормы и традиции, такие как изображения на упаковке, текстовые сообщения или символы, которые могут быть восприняты по-разному в разных культурах.

Таким образом, упаковка играет не только роль инструмента брендинга и маркетинга, но и стратегического элемента, позволяющего адаптировать продукт к различным рынкам и расширить его аудиторию. Кроме роли в коммуникации и восприятии качества продукта, упаковка также может стать важным элементом создания уникального потребительского опыта. Современные бренды стремятся к тому, чтобы упаковка не только привлекала внимание, но и обеспечивала положительное впечатление при взаимодействии с продуктом. Процесс открытия упаковки и первый контакт с продуктом становятся важной частью потребительского опыта, влияя на общее восприятие бренда [8]. Для брендов упаковка может стать инструментом создания атмосферы удовольствия еще до потребления продукта. Например, упаковки с красивыми, необычными решениями (такими как упаковка с магнитами, скрытыми элементами дизайна или гравировками) могут создавать эффект неожиданности и радости при открытии. Также упаковка, обеспечивающая удобство использования, может способствовать положительному восприятию бренда, создавая ощущение, что компания заботится о потребностях своих клиентов. Особенно важно это для премиум-сегмента, где покупатель не только выбирает вкус, но и ищет дополнительные эмоции от взаимодействия с продуктом. В этом контексте упаковка становится неотъемлемой частью того, как потребитель будет воспринимать опыт употребления продукта — от визуальных впечатлений до тактильных ощущений.

Таким образом, упаковка становится конкурентным инструментом, позволяя бренду выделяться среди множества других продуктов и поддерживать интерес потребителей. Также упаковка может отражать актуальные тренды и предпочтения потребителей, такие как экологичность, инновационные материалы или уникальные текстуры.

Библиографический список

1.Барсукова Н.И., Лопасова В.С. Развитие территориального брендинга в современном урбанистическом пространстве//В сборнике: ДИСК-2023. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей "Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века". Москва, 2023. С. 141-144.

2.Лопасова В.С., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Эстетический аспект влияния дизайна архитектуры на человека//В сборнике: Молодежь и наука. материалы международной научно-практической конференции старшеклассников, студентов и аспирантов. Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Нижнетагильский технологический институт (филиал). 2020. С. 216-218.

3.Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.

4.Паллотта В.И., Кузнецова Л.В. Социально-экономические аспекты промышленного дизайна//В сборнике: Образование. Наука. Культура. материалы международного научного форум. 2018. С. 157-159.

5.Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2016. — 396 с.

6.Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.

7.Pallotta V.I., Vasilenko E.V., Vasilenko P.G. Socio-cultural aspect of design and construction of modern orthodox churches//В сборнике: IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. International Science and Technology Conference (FarEastCon 2020) 6th-9th October 2020, Russky Island, Russia. 2021. С. 042090.

8.Vasilenko E., Vasilenko P., Saenko N., Borysov V., Borysova S., Prodan I. Engineering aspect of modern concept of professional education of artists and designers in academic figure//International Journal of Engineering Research and Technology. 2020. Т. 13. № 11. С. 3625-3630.

ИНТЕГРАЦИЯ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА В АРХИТЕКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ: ПРЕИМУЩЕСТВА И УГРОЗЫ

Васильева И.С.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Статья посвящена анализу преимуществ и угроз в применении искусственного интеллекта (ИИ) в архитектурном проектировании, уделяя особое внимание его роли как инструмента для дизайнеров и архитекторов. Рассматриваются ключевые аспекты взаимодействия ИИ и творческой среды, включая использование генеративного дизайна, его влияние на формирование средового пространства, а также возможности ИИ в процессе эскизирования и создания нового дизайна. В рамках исследования приводятся примеры практического применения ИИ в дизайне, их функциональные составляющие и степень интеграции в творческий процесс.

Методом всестороннего анализа текущих достижений в нейросетевых технологиях, в статье оценивается баланс между инновациями и сохранением уникальности креативного процесса, а также обсуждаются перспективы дальнейшего развития ИИ в архитектурной практике.

Ключевые слова: искусственный интеллект, архитектурное проектирование, генеративный дизайн, средовое пространство, эскизирование, дизайн, промпт.

INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ARCHITECTURAL DESIGN: ADVANTAGES AND THREATS

Vasilyeva I.S.
1st year Master's student
National Design Institute, Moskow

Abstract: The article analyzes the advantages and threats in the application of artificial intelligence (AI) in architectural design, paying special attention to its role as a tool for designers and architects. Key aspects of the interaction of AI and the creative environment are considered, including the use of generative design, its impact on the formation of environmental space, as well as the capabilities of AI in the process of sketching and creating a new design. The study provides examples of the practical application of AI in design, their functional components and the degree of integration into the creative process.

Using a comprehensive analysis of current achievements in neural network technologies, the article assesses the balance between innovation and preserving the uniqueness of the creative process, and discusses the prospects for further development of AI in architectural practice.

Keywords: artificial intelligence, architectural design, generative design, environmental space, sketching, design.

Одной из самых обсуждаемых тем последних лет является интеграция искусственного интеллекта в различные сферы человеческой деятельности.

Несмотря на то, что применение ИИ в архитектурном проектировании представляет собой потенциальную дизайнерскую революцию, сопровождаемую существенной экономией времени, с другой стороны, оно порождает страх перед потерей авторского стиля и уникальности, присущих человеческому творчеству.

Цель данной статьи — исследовать потенциальные угрозы и преимущества интеграции ИИ в архитектурное проектирование и найти баланс между ними. Задачи включают анализ достижений в нейросетях, оценку их влияния на архитектурную практику и выявление ключевых аспектов для успешной интеграции ИИ. Также рассматривается роль цифровых технологий как инструмента для дизайнеров и архитекторов, способствующего сохранению уникальности и креативности. Для данной статьи применялись теоретические методы исследования, основанные на анализе литературных источников.

то подразумевает под собой ИИ?

Искусственный интеллект представляет собой область компьютерных наук, направленная на создание алгоритмов и систем, способных выполнять задачи, требующие человеческого интеллекта. Ключевым элементом ИИ являются нейросети, структура которых напоминает нейроны и нервные связи человеческого мозга. Нейросети состоят из множества слоёв, преобразующих информацию, что позволяет им обучаться и адаптироваться на основе входных данных.

Предпосылки к созданию ИИ уходят корнями в идеи Аристотеля о формальной логике. Его идеи заложили основу для дальнейших исследований. В 1950 году Алан Тьюринг предложил критерий оценки «разумности» машин, известный как тест Тьюринга. Согласно ему, машина считается разумной, если её реакцию невозможно отличить от человеческой.

Современный взгляд на тест Тьюринга показывает его несовершенство, так как ИИ может обмануть человека, но в конечном итоге быть разоблаченным [1].

Так как же применяется цифровой разум в современном дизайне? В состоянии ли он сам создать новаторские продукты интеллектуальной

собственности, или это лишь инструмент в руках творца? Такая дилемма остаётся актуальной, порождая дебаты о роли искусственного интеллекта как возможного соавтора или же всего лишь усовершенствованного инструмента.

Например, профессор Международного университета Флориды, руководитель программы архитектуры и дизайна Нил Лич, проанализировав широкий спектр данных, пришёл к выводу, что нейросеть может полностью автономно генерировать дизайн здания. И, что более важно, — делать это с математической точностью.

Но при этом, основатель CEO Mirey Robotics Андрей Наташкин считает, что всё же нейросеть необходимо воспринимать как инструмент, ускоряющий работу архитектора, а также позволяющий взглянуть на привычные вещи под новым углом [2].

Данного мнения на ИИ придерживается и генеральный директор архитектурной студии с инженерным подходом «Меандр» Андрей Гаврилов. С его слов, искусственный интеллект может обрабатывать большие объёмы данных, включая климатические и географические показатели, структурные характеристики местности и даже исторические данные. С помощью алгоритмов машинного обучения ИИ находит закономерности и взаимосвязи в данных, что помогает архитекторам принимать решения на основе научных фактов.

«Искусственный интеллект способен анализировать огромные объёмы архитектурных данных и предлагать новые идеи и концепции. Программы генеративного дизайна на базе ИИ могут создавать десятки или сотни вариаций дизайнов, учитывая заданные параметры и требования. Это даёт архитекторам возможность исследовать новые пути и находить инновационные решения, которые могли бы ускользнуть от человеческого взгляда», — говорит Андрей Гаврилов [2].

ак нейросети используются в процессе создания дизайна.

Нейросети активно используются в дизайне, обрабатывая большие объемы данных, ускоряя рутинные задачи. Однако финальная реализация остаётся за специалистами. Ключевым моментом является умение составлять корректные промпты, так как избыточные детали в запросах приводят к неточным результатам. Промпт представляет собой текстовое описание задачи, которую необходимо выполнить с помощью ИИ-модели. Основные причины неоптимальности генерируемых результатов обусловлены следующими факторами: Ограниченность словарной базы нейросети, обусловленная спецификой ее обучения. Это может препятствовать распознаванию определенных слов и терминов.

• Сложность и техническая невыполнимость запроса могут выходить за пределы возможностей конкретной ИИ-модели.

• Недостаточная ясность и детализация промпта, приводит к созданию изображений, которые не соответствуют ожиданиям.

• Избыточность деталей может дезориентировать нейросеть и негативно сказаться на точности результата.

• Использование аббревиатур и сокращений без расшифровки может затруднить интерпретацию запроса.

• Для повышения эффективности взаимодействия с ИИ рекомендуется использовать английский язык. Нейросети лучше обрабатывают англоязычные запросы, в то время как запросы на других языках могут быть автоматически переведены, что приводит к снижению смысловой точности.

С учетом вышеизложенного, для эффективного взаимодействия с ИИ необходимо освоение специализированного "языка промптов". Вероятно, для каждой конкретной нейронной сети потребуется индивидуальный подход к формулировке запросов, учитывающий ее возможности и особенности восприятия текстовой информации. Это позволит оптимизировать процесс генерации и повысить точность получаемых результатов при создании изображений в проектной деятельности [3].

В частности, одним из ярких примеров использования нейросетей в дизайне является генеративный дизайн. Это методология проектирования, при которой автор использует компьютерные технологии, позволяющие творить посредством управления процессом автоматизированной генерации создаваемых объектов [4]. Дизайнер может выбрать из предлагаемых вариантов тот, который наиболее соответствует его видению, или использовать предложения как источник вдохновения. Этот подход активно применяется во многих сферах дизайна, помогая создавать инновационные и нетривиальные решения.

Можно выделить несколько основных функций ИИ в сфере дизайна:

• ИИ-эскизирование. Примером может служить проект DALL-E от OpenAI, способствующий созданию уникальных изображений на основании текстовых описаний.

• Анализ и интеграция стилей. Технологии, такие как StyleGAN, активно используются для синтеза изображений, переноса стилевых решений и создания новых вариаций на основе комбинаций стилей различных эпох и направлений.

• Адаптация к клиентским предпочтениям. Анализируя данные о предпочтениях заказчика, его образе жизни и конкретных функциональных

потребностях, ИИ способствует созданию эскизов, отражающих индивидуальные особенности и ожидания клиента.

- Оптимизация форм и пространственных решений. Примером может служить проект «Hy-Fi» от The Living, представленный в MoMA PS1, в котором нейросетевые технологии были использованы для оптимизации формы здания с учётом экологических параметров.
- Создание фотореалистичных визуализаций. Нейросетевые решения существенно содействуют в создании визуализаций, способствующих более точному восприятию клиентами окончательного результата проектирования. Примеры применения искусственного интеллекта в сфере архитектуры и средовых пространств:

Архитектурное бюро Zaha Hadid Architects, основанное известным ирако-британским архитектором и дизайнером арабского происхождения, представительницей деконструктивизма Захой Хадид, активно использует искусственный интеллект в процессе создания дизайн-проектов, оставаясь в авангарде инноваций. После смерти основательницы бюро, ИИ стал важным инструментом в поиске новых форм и решений в архитектуре, способствуя сохранению её уникального стиля и подхода. По словам нынешнего руководителя Патрика Шумахера, использование таких нейросетей, как DALL-E 2, Midjourney и Stable Diffusion, позволяет генерировать дизайн-проекты, которые вдохновлены оригинальными концепциями Захи Хадид, известными своими плавными линиями и футуристическими элементами.

Внедрение ИИ в архитектурное бюро ускоряет обработку данных и визуализацию концепций, позволяя клиентам увидеть перспективы проекта на ранних этапах. Однако существует риск чрезмерной зависимости от технологий, что может ограничить креативность и гибкость в адаптации к уникальным требованиям каждого проекта.

Тем не менее, Zaha Hadid Architects продолжает внедрять и развивать новые технологии в своих проектах, сохраняя своё богатое наследие [5].

Не только за границей, но и в России архитектурные студии активно применяют искусственный интеллект в своей творческой деятельности. Архитектурное бюро SA lab из Санкт-Петербурга уже на протяжении четырёх лет успешно интегрирует нейросети в рабочий процесс и делится своими достижениями в телеграм-канале SA lab x daily.

В SA lab выделяют три основных методологических подхода к использованию нейросетей:

- Инструментальный подход. Благодаря ИИ автоматизируются повседневные задачи, что значительно ускоряет процесс разработки графических элементов. Например, использование нейросети Midjourney позволяет создавать разнообразные текстуры, объекты и формы, необходимые для визуализаций и рендерингов.

- «Второй пилот». Искусственный интеллект способствует оперативной визуализации идей. Вместо долгого поиска референсов автор может моментально генерировать изображения по текстовому описанию.

- Соавторский подход. Человек, как творческий инициатор, формулирует исходные замыслы и направления. Нейросеть, в свою очередь, помогает раскрыть эти замыслы.

Для эффективной работы с ИИ в SA lab, например, используют плагин LunchBoxML, который позволяет архитекторам самостоятельно заниматься обучением машин на основе собственных данных и интегрировать нейросети в свою профессиональную методологию.

Стоит отметить, что в 2023 году архитектурное бюро SA lab одержало победу на международном конкурсе HackCity с проектом PixPort Lagos — открытой дизайн-системой для умных городов, частично созданной с помощью ИИ [6].

Невозможно обойти вниманием и Текущие тенденции в архитектурной практике. Они показывают неоднозначное отношение к интеграции искусственного интеллекта. Британский архитектор Нил Лич предупреждает о риске недооценки влияния ИИ на профессию. Он провел эксперимент, запросив у ChatGPT оценку угрозы, и результаты оказались неутешительными для архитекторов. Важно понимать, что генеративные модели, такие как ChatGPT, не имеют собственного мнения и основываются на существующих данных. Это подчеркивает необходимость адаптации архитекторов к технологическому прогрессу и освоения новых инструментов. Примером успешной интеграции ИИ является британская студия ArchiTAG, которая активно использует ИИ и проводит мастер-классы по новым технологиям в архитектуре *[7]*

Но, несмотря на потенциал, современный ИИ не выдает безошибочный результат из-за алгоритмов копирования и недостаточного понимания контекста. Архитекторы и дизайнеры, используя свой опыт и критическое мышление, адаптируют сгенерированные изображения, и исправляют неточности.

В частности, сгенерированные изображения часто дорабатывают в графических редакторах (например, Adobe Photoshop), улучшая качество, детализацию, цвет, пропорции и текстуры. Архитекторы используют ИИ-изображения для фотобашей и коллажей. Также применяются нейросети для улучшения текстур, детализации интерьера, ландшафта и эргономики, повышая реалистичность визуализаций.

3. Баланс креативности и автоматизации при использовании нейросетей в процессе проектирования.

При проектировании с нейросетями важно найти баланс между креативностью и автоматизацией. Нейросети генерируют смелые идеи, опираясь на существующее наследие, и отражают культурное влияние обучения. Азиатские нейросети, например, ERNIE-ViLG и Seaart AI, демонстрируют влияние азиатской культуры. Российская нейросеть Kandinsky, разработанная «Сбером», лучше понимает запросы, связанные со славянской культурой, и пользуется популярностью в России. Пользователи активно создают визуальный контент, интересуясь темами, отражающими как близкие, так и абстрактные концепции.

Несмотря на техническую мощь, ИИ продолжает черпать вдохновение из существующих культурных контекстов, что подчёркивает важность человеческого участия в процессе проектирования и культурного осмысления инноваций [8].

4. Вызовы и сложности, появляющиеся при интеграции и эксплуатации искусственного интеллекта в сфере архитектурного проектирования. По словам генерального директора архитектурной студии с инженерным подходом «Меандр» Андрея Гаврилова, в будущем роль ИИ в архитектурном планировании будет только расти. Однако, как считает эксперт, ИИ имеет ограниченное применение и используется не на всех этапах проектной работы. Поэтому полностью заменить архитектора искусственным интеллектом нельзя.

Такого же мнения придерживается руководитель проектной студии «АРХИДЖЕМ» Игорь Самойлов: «Нейросети возьмут на себя решение рутинных технических задач, и в этом смысле они, безусловно, могут заменить низкоквалифицированных архитекторов, выполнявших эти задачи ранее. Однако высококвалифицированным архитекторам, на мой взгляд, пока ничего не угрожает» [2].

Основные проблемы, выделенные в ходе анализа данной темы:

• Ограничение креативности. ИИ может препятствовать инновациям, опираясь на существующие данные и алгоритмы, вместо создания новых подходов и идей.

• Этические вопросы. Возникают проблемы с авторским правом и интеллектуальной собственностью, так как ИИ обучается на данных, часто без согласия владельцев.

• Зависимость от данных. Эффективность ИИ зависит от качества данных, и некачественный материал ведет к ошибочным решениям.

• Социально-экономический разрыв. Автоматизация может усугубить неравенство, снижая спрос на архитекторов и ограничивая доступ к работе.

• Риски и ответственность. Не определено, кто несет ответственность за ошибки в проектах, созданных с использованием ИИ, что вызывает правовые и моральные вопросы *[9]*.

Интеграция ИИ в дизайн и архитектуру имеет свои плюсы и минусы. ИИ ускоряет проектирование, оптимизирует ресурсы и предлагает новые решения. Однако, он лишь инструмент, зависящий от человека. Без человеческой креативности ИИ не создаст ничего принципиально нового, так как учится на существующих работах. Поэтому, для инноваций важен непрерывный человеческий вклад.

Чтобы избежать застоя в одном и том же информационном поле, необходимо развивать и поддерживать оригинальные человеческие идеи, которые станут основой для дальнейшего обучения ИИ. Важно также создать этическую базу и нормативную среду, регулирующую применение ИИ, чтобы минимизировать риски и обеспечить безопасность интеллектуальной собственности тех, кто не давал разрешения на использование своего труда. Это позволит развитию технологий служить интересам всего общества.

Необходимо отметить, что в условиях стремительного технологического прогресса архитектурному дизайну нужно идти в ногу со временем и принять тот факт, что нейросети становятся неотъемлемой частью нашей жизни. Искусственный интеллект не заменит архитекторов, но архитекторы, использующие ИИ, будут иметь конкурентное преимущество перед теми, кто этого не делает.

Таким образом, ИИ в архитектурном проектировании должен оставаться вспомогательным звеном, раскрывающим потенциал человеческого интеллекта, а не подменяющим его, создавая, при этом, гармоничную синергию. В конечном

итоге, успешными представителями своей сферы будут те, кто сможет эффективно сочетать свои навыки и креативность с возможностями, которые предоставляет искусственный интеллект.

Библиографический список

1.Элисон, Джордж, Искусственный интеллект. Что стоит знать о наступающей эпохе разумных машин [Текст] / Джордж Элисон, под ред. Д. Хэвен; пер. с англ. О.Д. Сайфудиновой // Научный журнал New Scientist. Лучшее от экспертов журнала. – Москва: Издательство АСТ, 2019. – 352 с.

2.Светунькова, А. Строить ИИ-замки: как нейросети помогают архитекторам. [Электронный ресурс] / Алёна Светунькова // «Известия», 13 августа 2023 года. – URL: https://iz.ru/1557561/alena-svetunkova/stroit-ii-zamki-kak-neiroseti-pomogaiut-arkhitektoram

3.Алексеева Л. Г., Алексеев П. С. Язык промптов, или особенности формулирования запросов к генеративным нейросетям для создания изображений / Л. Г. Алексеева, П. С. Алексеев // Verba. Северо-Западный лингвистический журнал. 2024. №3 (13). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-promptov-ili-osobennosti-formulirovaniya-zaprosov-k-generativnym-neyrosetyam-dlya-sozdaniya-izobrazheniy

4.Пахтаева, А. Я., Родионова, Ю. В. Методы генеративного дизайна [Электронный ресурс] / А. Я. Пахтаева, Ю. В. Родионова // Ноэма. 2021. №2 (7). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/metody-generativnogo-dizayna

5.Хадид, Заха. Архитектура нового времени [Текст] / Zaha Hadid Architects под ред. Р. Фасхутдтнов; пер. с англ. А. И. Мороз. – Москва: Эксмо, 2023. – 284 с.

6.Шаталова, А., Субботина, К. Нейросеть + Rhino + Grasshopper: от образа к форме. [Электронный ресурс] / Ася Шаталова, Катя Субботина // «СОФТ Культура», 2 мая 2023 года.– URL: https://softculture.cc/blog/entries/articles/salab-midjourney

7.Шипунов, Б., Стоит ли архитектору бояться искусственного интеллекта? [Электронный ресурс] / Богдан Шипунов // «TATLIN», 12 октября 2023. – URL: https://tatlin.ru/articles/stoit_li_arxitektoru_boyatsya_iskusstvennogo_intellekta

8.Ледовская, Е. Д. Искусственный интеллект против автоматизации: способны ли нейросети заменить человека в креативных индустриях [Электронный ресурс] / Е. Д. Ледовская // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. №5-1 (92). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-protiv-avtomatizatsii-sposobny-li-neyroseti-zamenit-cheloveka-v-kreativnyh-industriyah

9.Сахаров, П. М., Тлустый, Р. Е. Искусственный интеллект в архитектурном проектировании: инновации, оптимизация и будущее [Электронный ресурс] / П. М. Сахаров, Р. Е. Тлустый // Вестник науки. 2024. №6 (75). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-v-arhitekturnom-proektirovanii-innovatsii-optimizatsiya-i-buduschee

ВЛИЯНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НА ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ

Винокурова А.Р.
Московский Политехнический Университет

Аннотация: в статье рассматриваются достижения и влияние в области искусственного интеллекта, дополненной и виртуальной реальностей, которые открывают перед дизайнерами новые возможности проектирования в дизайне.

Ключевые слова: ИИ, VR технологии, пространство, дизайн, проектирование, нейросети, 3D.

THE IMPACT OF VIRTUAL REALITY TECHNOLOGY ON DESIGN IN DESIGN

Vinokurova A.R.
Moscow Polytechnic University

Abstract: The article examines the achievements and influences in the field of artificial intelligence, augmented and virtual reality, which open up new design possibilities for designers.

Keywords: AI, VR technologies, space, design, engineering, neural networks, 3D.

Технологии виртуальной реальности (VR) стремительно развиваются и находят все большее применение в различных областях, включая многочисленные сферы дизайна. Виртуальная реальность предоставляет новые возможности для визуализации, взаимодействия и тестирования дизайнерских решений, что значительно изменяет подход к дальнейшему проектированию.

Бренды в VR

Одним из основных преимуществ VR является возможность создания высококачественных трехмерных моделей, которые позволяют дизайнерам и клиентам увидеть проект в реалистичном формате. Это новый рубеж для брендированного контента и повествования. В качестве примера можно привести немецкий автомобильный бренд «Audi», который использует VR для того, чтобы испытать новую модель своего автомобиля, даже не прикоснувшись к нему физически. Снимая весь интерьер автомобиля специальной 3D-камерой, инженеры позволяют клиентам увидеть каждую деталь продукта до выхода на

рынок. Это помогает:

- Понять пространство.
- Оценить детали, текстуры и освещение в реальном времени, что делает процесс проектирования более точным.

Определение удобства использования будет значительно расширено для дизайнеров и будет охватывать все аспекты, включая уровень комфорта среды. Дизайнерам нужно будет развить понимание уровня потенциального дискомфорта в определенных ситуациях, таких как высота, малые пространства (клаустрофобия), большие пространства (агорафобия), масштаб, скорость, сталкивающиеся объекты, усталость пользователя, эргономика и многое другое.

Так компания «Toyota», чтобы донести надежность и безопасность своих автомобилей в сложных ситуациях, погружает клиентов в повествовательный опыт VR. Они могут испытать бренд, а также уникальный персонализированный контент в разных средах. Это открывает компаниям возможность показать клиентам ту сторону бренда, которую они раньше не видели.

Приложения виртуальной реальности

Новизна контента виртуальной реальности предлагает уникальную возможность привлечь большую аудиторию, как это было продемонстрировано в документальном фильме VR от National Geographic: The Protectors, Walk in the Ranger's Shoes. Он привлек больше внимания по сравнению с другими документальными фильмами на тему природы.

Помимо перемещения зрителей в новые места, следующая возможность для дизайнеров — помочь им прочувствовать жизнь как другой человек. Предложение вида от первого лица может создать уникальные и эффективные кампании, такие как «Прогулка по слабоумию» основанные на эмпатии [https://www.awalkthroughdementia.org].

В конечном итоге для дизайнеров VR появится новый набор шаблонов дизайна, но плоский подход к дизайну вряд ли будет успешным. В VR наш мозг использует пространственно-временную ориентацию и возможности решения проблем.

VR оказывает значительное и положительное влияние на общий процесс творческого процесса, этапы проектирования и планирования, тестирования и модификации, а также размышления и обмена. VR обеспечивает реалистичные 3D-сцены, сложно отличимые от действительности. Ключевые особенности VR (например, 3D-реализм, присутствие, погружение и пользовательский контроль) усиливают удовольствие и мотивацию к обучению. VR дает пользователям возможность приблизиться и лично

познакомиться с виртуальными объектами, а также отстраниться от них. Поскольку глаз очень хорошо улавливает информацию о глубине, визуализация объектов дизайнерами должна быть реалистичной и детальной. Звук и музыка — еще одни важные соображения для дизайнеров VR, так они сильно влияют на восприятие. Таким образом специалисты могут оценить масштаб, просчитать нюансы и прийти к оптимальному решению в проектировании продуктов.

Будущее технологий

Будущее — это сбалансированное сочетание ИИ, дополненной реальности, виртуальной реальности и смешанной реальности.

Недавние разработки в области ИИ, особенно глубокого обучения, способствующие распознаванию изображений и речи в реальном времени, помогли объединить VR и ИИ для новых приложений. Будущее дизайна продуктов должно будет учитывать сочетание всех трех этих технологий. Яркими примерами являются приложения Eolian [https://eolianvr.com], которые используют технологии ИИ для снижения уровня человеческих ошибок с помощью симуляций опасных задач в дополненной и виртуальной реальности.

Virtualitics обеспечивает визуализацию данных в средах VR и AR посредством машинного обучения и ИИ. Эти технологии — инструменты, которые помогают рассказывать истории и делиться информацией, как никогда раньше. Их можно использовать как невероятно мощные инструменты эмоционального взаимодействия, позволяющие развивать эмпатию и устанавливать связь с аудиторией — за пределами того, что раньше предлагали телевидение, компьютеры или интернет.

Это захватывающее время для работы с этими технологиями; большинство проблем новые, а старые рекомендации часто не применимы. Такие учреждения, как MIT, лидируют с радикальными экспериментами над новыми идеями. Например, MIT Game Lab создает Play Labs для ускорения стартапов в области AR, VR и AI. Это, несомненно, вдохновит многих новаторов.

Будущее можно назвать *гиперреальностью* — сочетанием ИИ, AR, VR и MR. Одна интересная инновация, EscapeLabs, использует дополненную реальность и смешанную реальность (AR/MR) для создания голографических впечатлений для квестов, упражнений по командообразованию и головоломок в масштабе комнаты. Вероятно, необходимость в громоздких гарнитурах и необходимость подключения к статическому компьютеру больше не будет нужна. Переход между виртуальным и реальным миром станет проще

и быстрее — гипериммерсивным.

Интернет существовал много лет, прежде чем мы обнаружили, что социальный обмен является ключом к вовлечению. Аналогично ожидается, что сочетание этих технологий приведет к аналогичному росту, и в ближайшие несколько лет возможности трудоустройства для дизайнеров резко возрастут.

Новые технологии несут с собой много неизвестного, что создает необходимость в установлении лучших практик, стандартов и шаблонов проектирования. Всегда будет потребность в дизайнерах, использующих методы дизайна, ориентированные на пользователя, чтобы привнести тепло в продукты. Самое лучшее в этих технологиях то, что мы все еще находимся на начальных этапах, и творческому сообществу еще многое предстоит выяснить. Впереди захватывающие времена!

Библиографический список

1.Виртуальная реальность: разбираемся в терминологии [Электронный ресурс]. URL: https://habr.com/ru/company/ puzzleenglish/blog/370977/ (дата обращения: 27.04.25).

2.Виртуальная реальность - параллельная жизнь со своими течениями [Электронный ресурс]. URL: https://habr.com/ru/post/440148/ (дата обращения: 27.04.25).

3.Рахматуллаев, А. Н. Технология виртуальной реальности / А. Н. Рахматуллаев, Рустем Кадырбекулы Иманбек, А. Р. Рахымова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2021. — № 18 (360). — С. 50-58.

4.— URL: https://moluch.ru/archive/360/80615/ (дата обращения: 27.04.2025).

5.Львов М. (2016) Виртуальная реальность становится реальной // Mediavision.

6.Future Reality: Virtual, Augmented & Mixed Reality (VR, AR & MR) Primer (2016) // Bank of America Merryll Lynch. URL: https://www.bofaml.com / content / dam /boa mlimages / documents / articles / ID16_1099 / virtual_reality_ primer_short.pdf.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ОСНОВАННЫХ НА НАЧЕРТАТНОЙ ГЕОМЕТРИИ СИСТЕМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ КУЗОВОВ

Вяльшин Ю. М.
ГНЦ РФ ФГУП «НАМИ», Москва

Аннотация: В статье кратко рассматривается история развития и применения систем проектирования кузовов в экипажной и автомобильной отраслях. Результаты исследования могут иметь практическую значимость для специалистов в области транспортного дизайна, искусствоведов и теоретиков дизайна, так как на основе четкого понимания законов развития индустрии автомобильного дизайна и характера ее заимствований есть возможность предугадывать дальнейшие тенденции ее развития.

Ключевые слова: начертательная геометрия, автодизайн, дизайн транспортных средств, история дизайна, художественное конструирование, техническая эстетика, промышленное искусство, французское правило, планография, сюрфасография, графопластика, плазовый чертеж, ICEM SURF, Autodesk Alias, автомобиль

A BRIEF HISTORY OF DESCRIPTIVE GEOMETRY-BASED BODY DESIGN SYSTEMS

Vyalshin Y. M.
FSUE “NAMI”, Moscow

Abstract: The article briefly reviews the evolution and application of body surface layout development systems in wagon/carriage and automotive industries. The results of the study may have practical significance for specialists in the field of transportation design, art historians and design theorists, because the basis of a clear understanding of the laws of development of the automotive design industry and the nature of its borrowings is possible to anticipate further trends in its development.

Keywords: descriptive geometry, automobile design, vehicle design, design history, artistic design, technical aesthetics, industrial art, French rule, planography, graphoplastic, ICEM SURF, Autodesk Alias, automobile

Потребность в точных чертежах кузовной поверхности появилась у производителей карет с началом промышленной революции. В них не было необходимости, пока кареты строились ремесленными методами – без разделения труда и с использованием шаблонов, которые создавались эмпирическим методом и не менялись десятилетиями. С возникновением экономических предпосылок (в европейских странах – начиная с конца 18-го века) промышленность становится крупносерийной.

Первой страной, где произошла промышленная революция, стала Англия, где этот процесс начался в последней трети 18-го века и закончился к середине 19-го века [1]. В историографии зафиксировано очень малое распространение начертательной геометрии в Англии тех времен. Фактически, в науке и технике начертательная геометрия игнорировалась, а методики графического представления объектов основывались на «здравом смысле, наблюдении и опыте».

Промышленная революция во Франции началась позже, чем в Англии, примерно в 1815–1830 гг. Таким образом, французские производители карет выступали в роли догоняющих, но смогли через какое-то время наверстать упущенное во многом благодаря развитию науки. Именно во Франции в свое время были предприняты первые попытки математизировать плотницкие навыки, в том числе каретные. Еще в 1769 году плотник Андре Якоб Рубо (André Jacob Roubo) опубликовал учебный труд «L'Art du menusier» [Искусство плотника], в котором попытался упростить раскрой сложных шаблонов и улучшить точность их сборки [2]. Примерно в то же самое время выдающийся математик Гаспар Монж (Gaspard Monge) создавал начертательную геометрию. Изначально его задачей был расчёт расположения артиллерийских орудий на укреплениях, поэтому работа долгое время была засекречена, и стала доступна публике лишь в 1799 году.

В силу ряда причин промышленная революция во Франции оказалась растянута во времени. Ее завершающий этап, когда фабрично-заводское производство охватило все сферы промышленности, начался лишь в 1848–1849 году и длился до конца 60-х. Именно в это время местная каретная промышленность становится крупносерийной, а предприятиями полного цикла остаются только премиальные бренды, остальные с целью удешевления переходят на работу с поставщиками.

Для успешной конкуренции с англичанами французским каретникам требовались стандартизированные методики точного изображения кузовных поверхностей, сокращение циклов производства, улучшение качества сборки, ускорение и внедрение новых вариаций дизайна.

Понимая это, за дело берутся ремесленники-энтузиасты из каретного дела: Брайс Тома (Brice Thomas) и Энри Забло (Henri Zablot). Они объединяют начертательную геометрию Гаспара Монжа со знаниями «L'art du Trait» («Искусство линии»), которые применяли плотники. Вместе с еще одним каретником, Альбером Дюпоном (Albert Dupont), Брайс

Тома и Энри Забло занимаются популяризацией через специализированные журналы, а также создают курсы, а затем и школы, в которых методика обучения характеризовалась равным балансом между теорией и практикой каретного дела. Английский конструктор карет Джордж Хупер (George Hooper), посетивший в 1867 году Всемирную выставку, выразил восхищение работой Дюпона и его научным подходом к проектированию. Тем не менее, широкого распространения в Англии начертательная геометрия и «искусство линии» так и не получили, что, возможно, со временем стало одной из причин отставания ее промышленности.

В 1865–1900 гг. промышленный переворот происходит и в США. Благодаря местным тематическим журналам производители карет понимали преимущества прогрессивного французского знания (прозванного French Rule – «французское правило») перед английским («Cant Rule») и проявляли к нему активный интерес. В конце 19-го века в США было основано первое профильное учебное заведение, где готовили специалистов по проектированию карет. Оно называлось Technical School for Carnage Draftsmen and Mechanics и возглавлялось каретником Джоном Гриббоном (John D. Gribbon) [3].

За успехи в учебе один из студентов, Эндрю Ф. Джонсон (Andrew F. Johnson), награждается стипендией для продолжения образования во Франции, в школе Андре Дюпона. Вскоре после возвращения в США Джонсон возглавляет родную школу и начинает преподавать в ней «французское правило» при проектировании карет, а затем и автомобилей. Благодаря этому он стал известен как «отец автомобильного дизайна», а распространяемые им знания успешно легли на особую корпоративную почву, благоприятно повлияв на развитие автомобильного бизнеса в США. Руководители компаний старались обучить французскому правилу максимальное количество сотрудников, чтобы все они работали в единой методической системе.

Один из учеников Джонсона, практикующий специалист Джордж Мерсер (George J. Mercer), начиная с 1910-х гг. в течение 30 лет опубликовал более 1000 статей на тему проектирования кузова автомобиля, французского правила и автомобильного дизайна, а также три учебника по разработке кузова.

В 20-е годы XX века, когда кузова вновь усложнились по форме, а в массовом производстве появился метод штамповки металла, к создаваемым поверхностям возросли требования по точности, скульптурности (наличие теоретических пересечений) и визуальному качеству (равномерные поверхности

и блики без случайных впадин/подъемов). Автором новой итерации знаний, получившей название «Планография», стал Эдгар Десмет (Edgard C. DeSmet). Доработанный им же в 1933 году набор знаний уже не имел аналогов как в области художественной скульптуры, так и в области авиа/судостроения (см. изображение 1). Десмет, в отличие от предшественников, не издавал учебников, но вел специализированные образовательные курсы и со временем знания распространились среди всех крупных автомобильных заводов США и легли в основу специализированного программного обеспечения на General Motors [4].

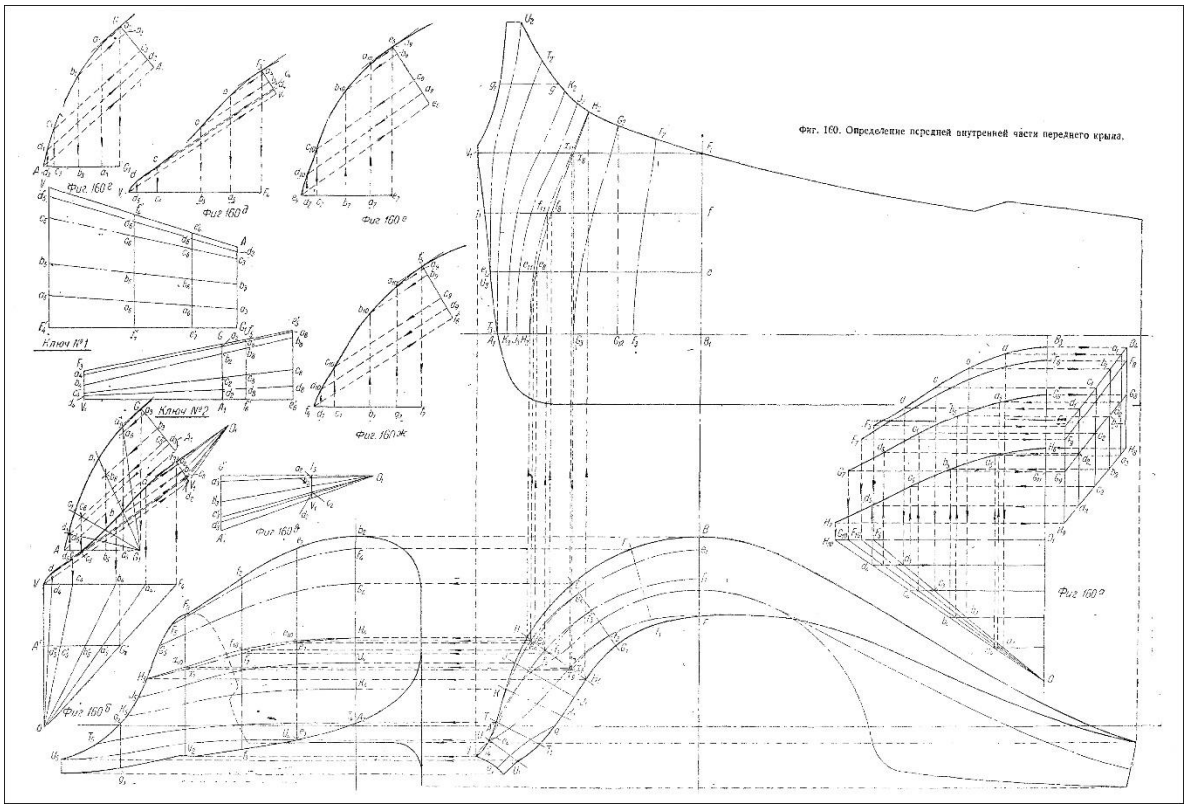


Рисунок 1 – Разработка поверхности переднего крыла автомобиля (1930-е годы) [5]

Преемниками основанных на начертательной геометрии систем проектирования кузовов являются CAS-системы (Computer Aided Styling / система автоматизированного художественного проектирования). Однако их разработка стала возможной только после создания и апробации CAD/CAE/CAM систем (САПР / система автоматизированного проектирования).

Надо отметить, что первые пакеты для компьютерного моделирования поверхностей (CAD-системы) создавались автокомпаниями вновь самостоятельно, опираясь на методы построения автомобильных

кузовов. Пионерами в этом деле снова стали французы – Renault и Citroen, позже к ним присоединились крупные автопроизводители Volkswagen, Ford, Toyota и уже упомянутая ранее GM. Первая CAS-система была создана в 80-х годах компанией Volkswagen. Немцев консультировал математик Пьер Безье (Pierre дизайнеру «кривых Безье». Сегодня созданная ими программа известна как ICEM SURF [6]. Второй популярной на сегодняшний день CAS-системой является «Alias AutoStudio» (см. изображение 2), которая изначально создавалась для спецэффектов в кинематографе, но позже была доработана под нужды автомобильных компаний. В 1985 году разработчики подписали соглашение с GM, позже доработки велись при содействии рабочей группы из специалистов Renault, Mercedes, BMW и Ford [7].

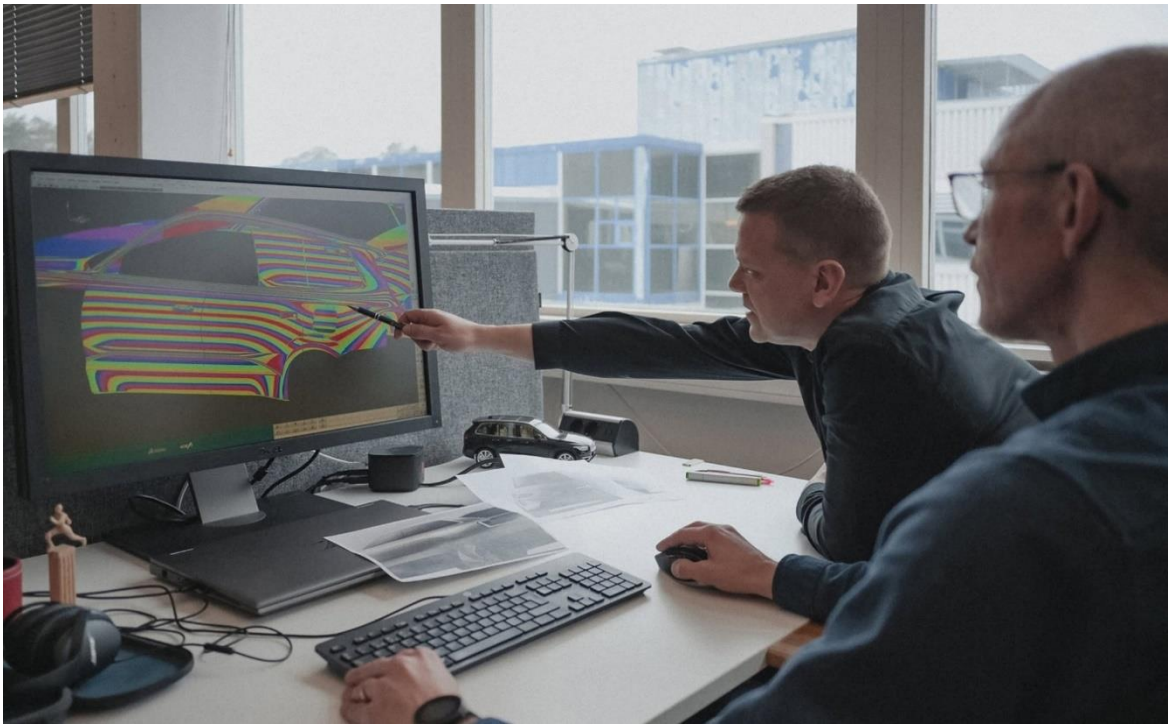


Рисунок 2 – Оценка качества блика в Alias AutoStudio, инструмент «Iso-angle diagnostic

На примере Англии, Франции и США мы видим, что для промышленной революции необходимы особые экономические условия. Но в то же время, она не может состояться без новых знаний, умений и технологий проектирования, которые либо приходят из других стран, либо рождаются в содружестве местных практиков из промышленности и ученых-теоретиков. А эти знания и умения, в

свою очередь, нуждаются в распространении и популяризации в среде профессионалов и студентов.

Если говорить о перспективах развития CAS-систем, можно отметить технологии искусственного интеллекта. Уже сейчас существуют несовершенные с точки зрения автомобильного дизайна, но приемлемые с точки зрения промышленного дизайна программы, создающие облако точек по загруженному в них изображению. Также нейросети могут помочь в ускорении рутинной работы, такой как построение технических фланцев/скруглений, помощь в разметке топологии на основе существующей базы данных, сенсорная оценка скульптуры. Подобно «французскому правилу» они могут вывести проектирование на новый уровень, сделав его более быстрым, точным, эффективным.

Библиографический список

1.Всемирная история. Энциклопедия. Том 5 / Издательство социально-экономической литературы, М.: 1958. – 782 с.

2.Roubo A.J. L'art du menuisier. Saillant et Nyon, 1769, - 279 с. URL https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k10671789

3.Preveraud T. La Géométrie en milieu professionnel Dessiner la voiture à cheval au XIXe siècle [Рисунок конного экипажа в XIX веке]. Classiques Garnier, 2023. – 349 с.

4.Lamm M., Halls D. A Century of Automotive Style: 100 Years of American Car Design. Lamm-Morada Pub Co, 1996. – 306 с.

5.Кириллов А.Н. Сюрфасография. М.: НКТП СССР, 1937. — 106 с.

6.ICEM Surf Entstehungsgeschichte [история ICEM SURF]. URL https://systemworkx.de/3d-plm-loesungen/konstruktion-entwicklung/icem-surf/entstehungsgeschichte/

7.History of Alias, Alias research [история Alias]. URL https://www.digital-sculptors.com/cms/index.php/tutorials/alias-tutorials/43-history-of-alias.html

8.Volvo Cars Global Newsroom. URL https://www.media.volvocars.com/

НАЦИОНАЛЬНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ

Гайфуллин М. И.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва
Скрыльникова О.А.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: В статье исследуется влияние глобализации на национальную идентичность народов и предлагается вариант сохранения национального колорита путем актуализации народного орнамента в дизайне одежды. Народные орнаменты всегда играли важную роль в культуре, отражая мировоззрение, традиции и историю народа. Глобализация, с одной стороны, открывает доступ к новым технологиям и знаниям, но, с другой стороны, создаёт риск культурной ассимиляции. Для актуализации народных орнаментов и решения проблемы потери национальной самоидентичности и сохранения культурного наследия предлагается популяризация этнических мотивов посредством дизайна одежды.

Ключевые слова: дизайн, орнаменты, народ, глобализация, одежда, национальность.

NATIONAL IDENTITY IN FASHION DESIGN

Gaifullin M. I.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow
Skrylnikova O.A.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The article examines the impact of globalization on the national identity of peoples and suggests a way to preserve national flavor by updating folk ornaments in clothing design. Folk ornaments have always played an important role in culture, reflecting the worldview, traditions and history of the people. Globalization, on the one hand, opens up access to new technologies and knowledge, but, on the other hand, creates a risk of cultural assimilation. To actualize folk ornaments and solve the problem of loss of national identity and preservation of cultural heritage, it is proposed to popularize ethnic motifs through fashion design.

Keywords: design, ornaments, people, globalization, clothes, nationality.

В эпоху глобализации и стремительного развития технологий национальные костюмы и орнаменты постепенно утрачивают свою

актуальность, превращаясь в реквизит для фотосессий, театральных постановок или танцевальных выступлений.

Глобализацией называется процесс усиления взаимосвязи и, следовательно, взаимозависимости между странами посредством усиливающейся интеграции в различных сферах взаимодействия стран и жизни общества. Следует отметить, что этот процесс имеет множество положительных сторон, самыми явными из которых являются экономический рост и технологический прогресс. Однако глобализация оказывает и негативные эффекты на жизнь людей по всему миру. Одним из таких последствий является угроза национальной идентичности, которая появляется в виду унификации культуры и универсализации общественных взаимоотношений.

Это явление вызывает тревогу, так как ведёт к потере культурного наследия этносов и, следовательно, к утрате национальной самоидентичности народов. Поэтому особое значение приобретает вопрос сохранения традиций и культуры в рамках сохранения национального наследия в различных сферах жизни. В данной статье процесс универсализации будет рассмотрен на примере татарского национального орнамента в дизайне одежды.

Прежде всего стоить отметить основные элементы татарского народного орнамента: цвета и символы. Как и в других мусульманских культурах особое место занимает зелёный цвет, символизирующий гармонию, молодость и единение с природой. Использование синего цвета в татарской культуре раскрывает образы красоты, счастья, богатого внутреннего мира. Красный цвет классически связан с эмоциональностью, любовью.

Основными мотивами в национальном орнаменте татар являются геометрический, цветочно-растительный и зооморфный. Зооморфный используется реже прочих из-за религиозных ограничений. А вот наиболее часто использующим образом является образ тюльпана, который за последние несколько десятков лет вытеснил другие цветы. Его можно обнаружить на гербе Татарстана, в логотипах десятков компаний, символике казанской Универсиады. Также образ тюльпана нередко используется в религиозной айдентике, например, витражные окна главной мечети Татарстана «Кул-Шариф» выполнены в виде тюльпана [1].

Народные орнаменты всегда играли важную роль в культуре, отражая мировоззрение, традиции и историю народа. Они служили не только украшением, но и способом передачи информации, символизируя связь человека с природой, религией и обществом.

В разные эпохи орнаменты приобрели свои уникальные стили и характеристики, отражающие культурные и исторические особенности того времени [2].

Истоки татарского народного орнамента отсылают нас к кочевым и оседлым культурам Волжской Булгарии, Золотой Орды и более ранних тюркских племён. Основными мотивами которых, являются геометрические узоры, характерные для ковров, керамики и войлока, растительные и зооморфные мотивы, заметные на тканях, ювелирных украшениях и резьбе.

Принятие ислама в X веке внесло свои корректировки в выбор элементов декорирования. Орнамент стал более абстрактным, ввиду запрета религии изображения людей и животных. Этот период привнёс развитие таких элементов как ислими(арабески) — растительный узор, состоящий из гибких стеблей и побегов, покрытых листвой и соцветиями и гирихи, состоящие из геометрических линий, образующих переплетённые декоративные орнаменты.

В ходе исторического развития татарский орнамент подобно другим регулярно изменялся под воздействием социокультурного и общественного влияния. Изменяясь сам, он также оказывал влияние на культуру других народов, как в своей статье «Татаризмы в русском орнаменте XV–XVI вв.» показывал Н. Некрасов [3].

Музейные коллекции, литературные и архивные сведения, материалы этнографических экспедиций дают нам понять, что вплоть до второй половины XIX века традиционная одежда у татар преобладала [4]. Однако нарастающий промышленный потенциал и тренд на глобализацию стал размывать границы между культурами, что, с одной стороны, открывает людям возможность культурного обмена и упрощает взаимодействие людей из разных контекстов, но, с другой стороны, сводит на нет национальный колорит.

Сегодня национальные костюмы и орнаменты чаще всего ассоциируются с фольклорными фестивалями, театральными постановками или фотосессиями. Они перестали быть частью повседневной жизни, что привело к разрыву связи между традиционной культурой и современным обществом. Это явление характерно не только для нашей страны, но и для многих других культур, столкнувшихся с влиянием глобализации. Глобализация, с одной стороны, открывает доступ к новым технологиям и знаниям, но, с другой стороны, создаёт риск культурной ассимиляции.

Однако есть и обратный процесс: в ответ на гомогенизацию мира многие народы активно ищут способы подчеркнуть свою уникальность. Стоит отметить

тенденцию подъёма национального настроения и познания собственной личности в контексте национального разнообразия в странах СНГ последних лет. Всё больше видна смелость в идентификации себя через свою национальность и гордость своей нацией у более молодого поколения. Данный процесс и его следствия делают рынок более готовым к изменениям в пользу национального колорита в повседневности людей, а товары, поддерживающие данные настроения более желанными. Эти обстоятельства должны упростить реализацию предлагаемой инициативы, которая в свою очередь внесёт вклад в сохранение идеи России как многонационального государства.

Для актуализации народных орнаментов и решения проблемы потери национальной самоидентичности и сохранения культурного наследия предлагается популяризация этнических мотивов посредством дизайна одежды. Включение народного орнамента в дизайн привычных для человека вещей позволяет сделать народный орнамент актуальным в материальном мире и увеличить его узнаваемость и значимость посредством визуального восприятия его другими людьми. Также ношение элементов одежды с национальным колоритом позволяет укрепить национальное самосознание, причастность к общей истории и сохранить культуру в духовном мире. Стоит отметить, что следствием подобной инициативы будет увеличение разнообразия на рынке и открытие для сферы дизайна одежды большего количества инструментов реализации идей.

Чтобы народные орнаменты стали частью повседневной жизни, важно сделать их ненавязчивыми и аккуратными. Они должны гармонично вписываться в привычный образ жизни человека, не вынуждая его делать усилие, для того чтобы включить подобные элементы в свой гардероб.

Для достижения такого эффекта предлагается придерживаться принципов минимализма, современности решения, сохранения аутентичности цветов и символов, понятности и нейтральности символов. Раскроем каждый из принципов:

Сохранение аутентичности цветов и символов означает использование элементов, которые были исторически востребованы в творчестве и изделиях народа, имели определённую ценность и несли смысловое сообщение.

Принцип сохранения понятности и нейтральности символов являет собой метод отбора элементов народного творчества, которые бы были визуально понятны не только этому народу, но и людям, не являющимися членами этой группы, оставляя им возможность в равной доле пользоваться элементами одежды.

Следование принципу минимализма подразумевает размещение выбранных деталей орнамента в небольшом количестве, оставляя изделие в большей мере бланковым.

Современность решений означает следование общим трендам при выборе расположения элементов орнамента. Общий дизайн изделия должен быть понятен и близок для пользователя, быть конкурентоспособным, а не заставлять его привыкать к себе.

Актуализация народных орнаментов — это не только способ сохранить культурное наследие, но и возможность обогатить современный дизайн уникальными элементами. Уходя от устаревших форм и адаптируя традиционные мотивы к новым носителям, мы можем сделать национальный колорит частью повседневной жизни. Это поможет сохранить национальную самоидентичность и передать культурное наследие будущим поколениям.

Народы, которые смогут адаптироваться к современным запросам, не только сохранят свою идентичность, но и обогатят мировую культуру. Использование народного орнамента в дизайне одежды — это лишь один из способов напомнить, что в глобальном мире есть место уникальности.

Библиографический список

1.Татарский народный орнамент: основа, философия и будущее [Электронный ресурс]. –URL: https://realnoevremya.ru/articles/288571-tatarskiy-narodnyy-ornament-osnova-filosofiya-i-buduschee (дата обращения: 15.04.2025)

2.Василенко Е.В., Новикова Д.А., Порхунова В.А. Орнаменты как культурные коды народов // В сборнике: Россия и мир: развитие цивилизаций. Мир, страна, университет - 25 лет развития. Сборник трудов молодых ученых и студентов XIV международной научно-практической конференции. Москва, 2024. С. 526-529.

3.Арефьева К.И. Исследования татарского орнамента по материалам публикаций // Человек и общество. 2018. № 1 (6). С. 8-10.

4.Валеева-Сулейманова Г.Ф. Актуальные проблемы изучения искусства татар в контексте научного наследия Фуада Валеева // В сборнике: Наследие и современность: проблемы изучения, сохранения и преемственности традиций в искусстве и архитектуре. Международная научная конференция. Казань, 2021. С. 8-25.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ФУНКЦИЙ САДОВ В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ С XX В. - НАЧАЛО XXI В

Гатауллина Я. И.
ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», г. Москва

Аннотация: Статья посвящена сравнительному анализу функций садов в России и за рубежом (Франция, Великобритания) с XX в. — начала XXI века. В рамках исследования были рассмотрены такие характеристики, как размер, мотив создания, размещение, наполнение, форма собственности и способ получения.

Ключевые слова: сад, участок, функции садов, парк, усадьбы, загородный быт.

COMPARATIVE ANALYSIS OF THE FUNCTIONS OF GARDENS IN RUSSIA AND ABROAD SINCE THE XX C. - BEGINNING OF THE XXI

Gataullina I. I.
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts», Moscow

Abstract: The article is devoted to a comparative analysis of the functions of gardens in Russia and abroad (France, Great Britain) from the 20th century to the beginning of the 21st century. The study examined such characteristics as size, motive for creation, placement, content, form of ownership and method of obtaining.

Key words: garden, plot, functions of gardens, park, estates, country life

Данное исследование связано с влиянием культурного, социального и экологического развития общества на садовые пространства. Для исследования было необходимо изучить историю возникновения, функции и особенности садов разных странах в указанный период.

Сад как элемент культурного ландшафта всегда играл важную роль в жизни общества, отражая эстетические, экологические, социальные и экономические приоритеты эпохи. Его значение менялось в зависимости от исторического контекста, государственной политики, уровня урбанизации и культурных особенностей разных стран. Анализ развития садов в России и за рубежом (Франция, Великобритания) с XX века по начало XXI века позволяет проследить трансформацию их функций. От символа власти и культуры до инструмента массового досуга, продовольственной безопасности, образования и экологической просветительской работы.

Сад — участок земли, засаженный деревьями, кустами, цветами [1].

В начале XX века на территории Российской империи формирование садовых и парковых ансамблей зачастую происходило в непосредственной близости от частных усадебных комплексов, на месте уже существующих сельскохозяйственных или декоративных угодий. Такие пространства выполняли не только эстетическую функцию, но и способствовали организации досуга, развитию культурных традиций и личному общению представителей знати [2]. После революции 1917 года многие частные усадебные парки были национализированы и превращены в общественные пространства. Основной мотив создания новых парков культуры и отдыха (ПКиО) заключался в организации досуга трудящихся. Они выполняли такие функции как: отдых, оздоровление и способствовали культурному и идеологическому воспитанию советского человека [3,4]. В 1929 году в СССР начали формироваться садово-огородные кооперативные объединения. Их возникновение было обусловлено стремлением граждан к обеспечению продовольственной устойчивости в условиях постоянной нестабильности, вызванной как внешними, так и внутренними угрозами, а также дефицитом основных продуктов питания. В этот период начало формироваться массовое коллективное садоводство, ориентированное на удовлетворение потребностей городских работников и служащих в плодовых и ягодных культурах. При промышленных предприятиях, государственных учреждениях и организациях стали создаваться специализированные садоводческие объединения, в которые входили сотрудники данных организаций [5]. Большее распространение садово-огородные товарищества получили уже после Великой Отечественной войны. Из-за нехватки продовольствия, правительство страны решило активно продвигать садоводство и огородничество. Импульсом к развитию коллективного садоводства стало постановление Совета Министров СССР от 24 02.1949 № 807 «О коллективном и индивидуальном садоводстве и огородничестве рабочих и служащих» [6]. Первоначально на садовых участках было запрещено строительство каких-либо капитальных сооружений, за исключением коллективных сараев, предназначенных для хранения инвентаря. Позднее законодатель допустил возведение садовых домов и хозяйственных построек, однако их параметры строго регламентировались нормативными актами. Средняя площадь одного участка составляла 7 соток. Со временем внешние различия между садовыми, огородными и дачными участками становились всё менее выражены, что в конечном итоге привело к объединению соответствующих форм объединений граждан в рамках единого

правового акта – Федерального закона от 15.04.1998 № 66-ФЗ «О садоводческих, огороднических и дачных некоммерческих объединениях граждан» [7].

Современное садовое некоммерческое товарищество функционирует как форма коллективного землепользования, ориентированная на ведение сельскохозяйственной деятельности. Обычно такие объединения размещаются вне черты населённых пунктов, на землях сельскохозяйственного назначения, отличающихся повышенной плодородностью. Несмотря на возможность возведения жилых построек, их наличие не является приоритетным — главной задачей СНТ остаётся использование земель по целевому назначению. Размеры участков стали более вариативными [8]. В XX в. ботанические сады и дендрарии сохраняли роль ключевых учреждений в области науки, образования и охраны растительного мира. Как правило, эти объекты занимали просторные территории, преимущественно в черте городов или в их окрестностях. Ботанические сады находились в государственной собственности и подчинялись академическим, научным и образовательным организациям. В 2000-е годы ботанические сады начали активно развивать новое направление своей деятельности — экологическое образование и просвещение широкой общественности. Концепция использования ботанических садов как площадок для экологической просветительской работы была заимствована из европейской практики и постепенно внедрялась в отечественный контекст [9].

В XX веке в Великобритании садовые пространства отличались разнообразием по размерам и функциям. Крупные общественные парки, заложенные ещё в викторианскую эпоху, продолжали развиваться в городах и пригородах, служа местами отдыха и оздоровления. Популярными стали частные сады при таунхаусах. Особое значение также имели аллотменты — небольшие арендованные участки для выращивания овощей и цветов. Аллотменты предоставляются местными властями или ассоциациями на условиях долгосрочной аренды, доступ к ним регулируется через очереди, особенно востребованные в годы кризисов [10]. В начале XX века возникло движение "город-сад", инициированное Эбенизером Говардом, направленное на создание «зелёных зон» с интеграцией в городскую среду. Сады могли находиться как в плотной городской застройке, так и в пригородах. Они выполняли рекреационные, эстетические, экологические, образовательные и продуктивные функции, а также способствовали социальному взаимодействию и самовыражению владельцев [11]. В Великобритании общественные парки, как правило, находились в муниципальной или государственной собственности и формировались либо на основе бывших

королевских усадеб, либо в рамках градостроительных программ. Частные сады всегда являлись частью недвижимости и передавались вместе с домом [12].

Садовая культура Франции XX века развивалась на стыке исторических традиций и современных требований городской среды. Сады выполняли разнообразные функции: от сохранения культурного наследия поддержания экологического баланса. Размеры садов варьировались: Версаль ~800 га, Парком Ла-Виллет в Париже 55 га. Небольшие скверы составляли от нескольких сотен квадратных метров до нескольких гектаров [13]. Развивались ботанические сады. Важным социальным явлением стало развитие рабочих садов, позже названых «семейными садами» (аллотменты) с небольшой площадью. Зародившись в конце XIX века, они получили широкое распространение в первой половине XX века, особенно в периоды экономических трудностей. Они предоставлялись горожанам в аренду для улучшения жизни. Садовые участки способствуют решению проблем с выращиванием овощей у социально незащищённых слоёв населения и способствуют формированию социальных связей в городских условиях. В XXI в. всё равно основные функции французских садов сохраняются, такие как отдыхи эстетическая составляющая [10,12].

Анализ показал, что садовые территории выступали не только как элементы городской среды, но и как отражение социальных, культурных и экологических изменений в обществе. Их развитие наглядно демонстрировало трансформации в экономической ситуации и образе жизни населения. Сады стали доступным ресурсом для различных социальных групп, удовлетворяя как материальные, так и нематериальные потребности — от производства продуктов питания до участия в общественной жизни и восстановления связи с природой. Анализ практик использования садовых пространств в разных странах показал их высокую адаптивность к историческим условиям и способность выполнять функции, соответствующие потребностям конкретного времени. В России роль садовых территорий меняются циклично и на данный момент всё больше внимания уделяется рекреационной и эстетической функции. В Великобритании и Франции садовые пространства на протяжении длительного времени сохраняли разнообразное назначение, включая отдых, озеленение городов и поддержание культурных традиций. При этом, несмотря на наличие социальных программ, направленных на помощь малоимущим слоям населения, доступность таких участков была ограничена. В современных

условиях эти страны делают акцент на экологическом развитии и устойчивом использовании зелёных зон. Понятие «сад» имеет различную интерпретацию в российской и зарубежной практике. В отечественном контексте оно чаще ассоциируется с приусадебным участком, дачным или сельскохозяйственным пространством, ориентированным на выращивание плодовых растений. В то же время в зарубежных странах, особенно в странах Западной Европы, под «садом» зачастую понимают парковую зону, предназначенную для отдыха, рекреации и общественного использования.

Садовые пространства остаются важной частью городской структуры, играя роль не только в экологическом, но и в социальном и культурном развитии общества. Их значение выходит за рамки декоративного оформления городов — они становятся площадками для взаимодействия людей, реализации практических задач и формирования более устойчивой и гармоничной городской среды. Рассмотренные примеры из истории России, Великобритании и Франции позволяют утверждать, что сады — это живые элементы городской культуры, которые продолжают эволюционировать, оставаясь актуальными в условиях меняющегося мира. Их изучение должно найти отражение в будущих проектных решениях для благоустройства загородных участков.

Библиографический список

1.Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. — 4-е изд., М., 1997. — 944 с.

2.А. П. Вергунов, В. А. Горохов «Русские сады и парки = Russian gardens and parks /; Отв. ред П. И. Лапин, Л. Н. Андреев; [АН СССР, Гл. ботан. сад]». — Москва : Наука, 1988. — 412, с.

3.Яблоневые сады и «фабрика счастливых людей»: история парков Москвы: [Электронный ресурс]. — URL: https://news.rambler.ru/moscow_city/47390978-yablonevye-sady-i-fabrika-schastlivyh-lyudey-istoriya-parkov-moskvy/ (дата обращения: 15.04.2025)

4.Сады XX века: символ и реальность. Сборник статей и материалов / Сост. и науч. ред. Б. М. Соколов. — М. : ГМЗ «Царицыно», 2019. — 280 с.

5.Серегина Т. С. Садоводческое и садово-огородное товарищества как разновидности потребительского кооператива в СССР // Актуальные проблемы российского права. 2019.№4 (101). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sadovodcheskoe-i-sadovo-ogorodnoe-tovarischestva-kak-raznovidnosti-potrebitelskogo-kooperativa-v-sssr (дата обращения: 15.04.2025).

6.Бутовецкий А. И. Садоводческие, огороднические и дачные некоммерческие товарищества как собственники недвижимости (новеллы Гражданского кодекса Российской Федерации) // Право. Журнал Высшей школы экономики. 2014. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sadovodcheskie-ogorodnicheskie-i-dachnye-nekommercheskie-

tovarischestva-kak-sobstvenniki-nedvizhimosti-novelly-grazhdanskogo (дата обращения: 15.04.2025).

7.Овчинцева Л. А. Экономическое значение и социальная роль садовых товариществ // Региональная экономика: теория и практика. 2012. №3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ekonomicheskoe-znachenie-i-sotsialnaya-rol-sadovyh-tovarischestv (дата обращения: 15.04.2025).

8.Дома в ИЖС, СНТ, ЛПХ и ДНП: объясняем, что это за буквы и где лучше жить : [Электронный ресурс]. — URL: https://realty.yandex.ru/journal/post/doma-v-izhs-snt-lpkh-i-dnp-obyasnyaem-chto-eto-za-bukvy-i-gde-luchshe-zhit/ (дата обращения: 15.04.2025).

9.Новиков В. С., Раппопорт А. В., Ефимов С. В. Прошлое и настоящее российских ботанических садов // Бюллетень МОИП. Отдел биологический. 2017. №3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/proshloe-i-nastoyaschee-rossiyskih-botanicheskih-sadov (дата обращения: 15.04.2025).

10.Аллотмент: [Электронный ресурс]. — URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%BB%D0%BE%D1%82%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82 (дата обращения: 15.04.2025).

11.Ильин А. В. Британское движение «Город-сад» и его влияние на европейское градостроительство первой четверти XX века // Преподаватель XXI век. 2014. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/britanskoe-dvizhenie-gorod-sad-i-ego-vliyanie-na-evropeyskoe-gradostroitelstvo-pervoy-chetverti-xx-veka (дата обращения: 15.04.2025).

12.Bell, S., Fox-Kämper, R., Keshavarz, N., Benson, M., Caputo, S., Noori, S., & Voigt, A. (Eds.). (2016). Urban Allotment Gardens in Europe (1st ed.). Routledge. URL: https://doi.org/10.4324/9781315686608 (дата обращения: 15.04.2025).

13.Сады и парк Версаля: [Электронный ресурс]. — URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/%D0%A1%D0%B0%D0%B4%D1%8B_%D0%B8_%D0%BF%D0%B0%D1%80%D0%BA_%D0%92%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%B0%D0%BB%D1%8F (дата обращения: 15.04.2025).

АЙДЕНТИКА ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО БРЕНДА: ЗАДАЧИ И ИХ РЕШЕНИЯ

Голов И. Б.
Магистрант 1 курса,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В исследовании рассматривается концепция айдентики территориального бренда как ключевого элемента в формировании имиджа региона и его конкурентоспособности. Особое внимание уделяется анализу практических примеров реализаций от отечественных и иностранных агентств, а также дается оценка перспектив развития данного вида брендинга в России.

Ключевые слова: Графический дизайн, территориальный брендинг, айдентика

TERRITORIAL BRAND IDENTITY: CHALLENGES AND THEIR SOLUTIONS

Golov I.B.
1st year Master's student
National Design Institute, Moskow

Abstract: The study considers the concept of territorial brand identity as a key element in the formation of the region's image and competitiveness. Particular attention is paid to the analysis of practical examples of implementations from domestic and foreign agencies, as well as an assessment of the prospects for the development of this type of branding in Russia.

Keywords: Graphic design, territorial branding, brand identity

На современном этапе развития территорий важным фактором является создание системы их идентификации, основанной на специализации конкретного региона. Глинская И. Ю. в своей работе «Территориальный брендинг как инструмент развития региона» утверждает, что «…применение инструментов территориального брендинга является чрезвычайно актуальным вопросом, поскольку без их эффективной имплементации невозможно влиять на развитие экономической, научной, политической, социальной, туристической и других сфер деятельности общества.» [7, с. 3]. В формировании собственной идентичности важнейшим фактором является бренд территории, в рамках которого проектируется визуальный облик региона.

Графический дизайн является важным инструментом создания качественного бренда, однако без глубокого анализа культурных, исторических,

природных особенностей региона и их современной интерпретации, невозможно качественно применить данный инструмент. В мире победившей цифровизации и унификации, проектирование уникального визуального кода, подкрепленного емкой метафорой, является приоритетной миссией для современных дизайнеров

Целью данной статьи является анализ примеров успешных реализаций территориального брендинга и выявление потенциала создания визуальной идентичности для регионов и городов России. В первую очередь при изучении успешных проектов нужно понять, что входит в понятие территориального брендинга?

Кандидат исторических наук Агеев И. А. пишет, что под термином территориальный брендинг «…подразумевается политика развития бренда, при которой регион рассматривается в качестве “коммерческого предложения”, обладающего теми или иными конкурентными преимуществами» [8, с. 156] Согласно высказыванию Соколова А. Я. «Брендинг территорий подразумевает применение стратегий, позволяющих дифференцировать города, конкурирующие в плане экономического, социального, политического и культурного развития» [1, с. 157]. Калачев И.А. и Арефьев М.С. в своей работе «Территориальный брендинг» выделяют три основных стратегии, работа которых и создает уникальный облик территории. Это маркетинговая, креативная и медийная стратегии. [2].

При этом важно понимать, что в рамках креативной стратегии важнейшую роль играет разработка качественной айдентики, которая и отвечает за визуальный образ бренда. В свою очередь, проработанная система идентичности, способствует реализации маркетинговых и медийных кампаний региона по дифференциации особенностей территории, что выделяет регион на фоне конкурентов, значительно повышает туристическую привлекательность.

По мнению Соколова А. Я «Создание и поддержка желаемого имиджа и репутации города требует больше усилий и обязательств, чем просто маркетинговая или рекламная кампания любого направления…», «…современный брендинг городов представляет собой стратегию привлечения и удержания целевых аудиторий за счет развития местной идентичности, которая выражается в предоставлении отличительных преимуществ от пребывания на данной территории…» [1, с. 157]. При этом в условиях активной глобализации, дифференциация территорий практически невозможна без создания собственного визуального образа, который объединяет определенную территорию и транслирует ее уникальные черты.

Анализ дизайн-проектов

При исследовании ряда проектов в области территориального брендинга, был проведен их анализ, чтобы выявить все положительные и отрицательные особенности проектирования айдентики города и региона.

Кунгур

Одним из примечательнейших проектов последних лет, стала айдентика туристического бренда города Кунгур к 359-летию, разработанного командой «Дизайн-код Екатеринбурга».

Дизайнеры не стали разрабатывать с нуля систему идентичности города, а наоборот, вдохновились, существующими образами Кунгура и на их основе создали узнаваемый бренд.

Дизайнеры разработали логотип на основе стеллы, находящейся при въезде в город и переосмыслили архитектурные решения старого купеческого города, а также элементы гончарной орнаменталистики, которые позволили создать основные стилеобразующие элементы айдентики.

Кунгур получил качественную современную айдентику, в которой сочетается дань уважения к достижениям предков, традиционное ремесло, архитектурная аутентичность города. Это позволило выделить город на фоне конкурентов в регионе и сделать его привлекательнее для туристов, которые хотят окунуться в атмосферу старого купеческого города, который существует в симбиозе с советским архитектурным наследием, что подчеркивается айдентикой, сочетающей в себе брутализм и традиционное орнаментальное искусство [10].

Никель

В 2021 году команда Агентства «Asmysl» разработала брендинг для города Никель в Мурманской области, в котором совместила образы промышленного прошлого, природные особенности региона и современные визуальные дизайн-приемы.

Дизайнеры взяли за основу логотипа написание химического элемента Никеля (Ni) на гербе города и модернизировали его. Умноженная буква «i» в сочетании с плоской современной графикой стали ключевыми символами, отражающими рост и развитие региона.

Маскот в виде керна, сопровождающий жителей города на рекламной и сувенирной продукции также позволило показать природные особенности

региона и сделать диалог между брендом и жителями более дружелюбным и открытым.

Данный проект — яркий пример того, как с помощью исследования региональной истории, культуры и природы, можно создать красочный образ современного, развивающегося города. Айдентика позволила не только городу стать заметнее, но и привлечь отечественных туристов и путешественников из стран Скандинавии [11].

Мельбурн

Марина Штукарева, арт-директор студии «Supremum Design» утверждает, что динамическая айдентика города Мельбурн, разработанная командой агентства «Landor» в далеком 2009-м году, «является, пожалуй, одним из наиболее ярких и эффектных примеров удачного территориального брендинга» [12].

Целью при создании образа было отображение многогранного города будущего. Основой для формирования стиля стала первая буква названия города, которая была построена по изометрической сетке, что позволило вписывать в этот графический контейнер разнообразную яркую геометрическую графику и масштабировать ее на различные носители в виде «граней», символизирующих разнообразие городской жизни.

В данной айдентике дизайнеры смогли продемонстрировать, что на основе одного качественно разработанного графического элемента можно создать визуальную систему, которая будет исполнять все свои коммерческие функции. Айдентика позволила городу экономически вырасти, стать более привлекательным для иностранных туристов и потеснить второй крупнейший город Австралии Сидней.

Пермь

Пермь — это первый город в России, который получил свой логотип, и разработан «Студией Артемия Лебедева» в 2009 году. Айдентике города Пермь уже более 15 лет вызывает постоянные споры, как среди жителей древнего города, так и среди дизайн сообщества.

При разработке логотипа, было принято решение сделать его «простым, понятным, повторяемым», привело к тому, что город полностью потерял свою уникальность, и получил просто букву «П», которая сразу же стала причиной недовольства населения и лингвистических споров — «Мы не П! Мы – Пермь» [13].

Данный проект при всей своей неоднозначности стал примером для всех последующих проектов территориального брендинга в России. Недостаточное внимание к исторической и культурной первооснове и неудачное сокращение названия города в одну букву являются одними из основных ошибок в этом проекте

Вывод по реализациям

При создании территориального брендинга в России необходимо внимательно относиться к культуре и истории региона, и выстраивать на их анализе визуальный стиль, переосмыслив его и адаптировав под современные реалии и стандарты. Разработка территориального бренда в условиях нашей страны, ее культурного, природного и исторического разнообразия, является сложной многоуровневой задачей, которая требуют максимального вовлечения дизайнеров.

Важность территориального брендинга и его перспективы

Формируя визуальный облик территории, его маркетинговую и рекламную стратегии создается новый потенциал развития региона. По мнению Глинской И. Ю применение брендинговых технологий способствует «повышению конкурентоспособности, улучшению инвестиционного климата, развитию различных форм туризма, а также созданию положительного имиджа территорий» [7, с. 3]

В заключении важно отметить, что хоть и в Российской Федерации дизайн в сфере территориального брендинга остается нерешённой проблемой, но культурное и природное разнообразие, а также активное развитие дизайна и собственной визуальной культуры однозначно приведет к созданию новых дизайн-проектов, посвященных брендам регионов, территорий и городов.

Библиографический список

1.Соколов А. Я., Теоретико-методические основы создания бренда города [Текст] / Соколов А. Я. // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2024. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/teoretiko-metodicheskie-osnovy-sozdaniya-brenda-goroda (дата обращения: 03.12.2024).

2.Калачев И. А., Арефьев М. С., Территориальный брендинг [Текст] / Калачев И. А., Арефьев М. С. // Новый университет. Серия «Экономика и право». 2014. №5-6 (39-40). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/territorialnyy-brending (дата обращения: 03.12.2024).

3.Клиппа М. Г., Айдентика города барнаула [Текст] / Клиппа М. Г. // PRPИМРА. 2021. №24. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/aydentika-goroda-barnaula (дата обращения: 03.12.2024).

4.Старкова Н. О., Теоретические аспекты брендинга региона [Текст] / Старкова Н. О. // Austrian Journal of Humanities and Social Sciences. 2017. №3-4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-aspekty-brendinga-regiona (дата обращения: 09.12.2024).

5.Прохоров А. В., Бренд университета в системе территориального брендинга [Текст] / Прохоров А. В., // Социально-экономические явления и процессы. 2012. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/brend-universiteta-v-sisteme-territorialnogo-brendinga (дата обращения: 09.12.2024).

6.Афанасьев О. Е., Территориальный брендинг и имидж в туризме [Текст] / Афанасьев О. Е. // Современные проблемы сервиса и туризма. 2022. №3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/territorialnyy-brending-i-imidzh-v-turizme (дата обращения: 11.12.2024).

7.Глинская И. Ю., Территориальный брендинг как инструмент развития региона [Текст] / Глинская И. Ю. // Российская школа связей с общественностью. 2024. №32. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/territorialnyy-brending-kak-instrument-razvitiya-regiona (дата обращения: 26.02.2025).

8.Агеев И. А., Брендинг города и региона как средство формирования территориальной идентичности: исторический опыт сибирских городов [Текст] / Агеев И. А. // Векторы благополучия: экономика и социум. 2015. №2 (17). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/brending-goroda-i-regiona-kak-sredstvo-formirovaniya-territorialnoy-identichnosti-istoricheskiy-opyt-sibirskih-gorodov (дата обращения: 26.02.2025).

9.https://skillbox.ru/media/design/city-brand/ (дата обращения: 18.11.2024)

10.https://ekaterinburg.design/kungur (дата обращения: 20.12.2024)

11.https://asmysl.com/murmansk-nikel (дата обращения: 06.01.2025)

12.https://dzen.ru/a/YtVwn183whZGwEgP (дата обращения: 06.01.2025)

13.https://www.artlebedev.ru/perm/logo/life/ (дата обращения: 20.12.2024)

ПРОЕКТИРОВАНИЕ КОМФОРТНОЙ СРЕДЫ: ИНТЕГРАЦИЯ ПРИНЦИПОВ НЕЙРОАРХИТЕКТУРЫ В ДИЗАЙН РЕТРИТ-ЦЕНТРОВ

Губанцева Е. С., Сиротина Т. А.
ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского»

Аннотация: Статья посвящена исследованию интеграции принципов нейроархитектуры в проектирование ретрит-центров, направленных на улучшение психоэмоционального и физического благополучия. Рассматриваются ключевые аспекты нейроархитектурных подходов, включая биофильный и мультисенсорный дизайн, способствующие снижению стресса, улучшению настроения, поддержке когнитивных функций и стимулированию социального взаимодействия. Дана оценка значимости индивидуализированного проектирования, учитывающего особенности проектируемой среды, а также сделаны выводы о перспективах развития нейроархитектуры как инструмента в области создания здоровых и восстанавливающих пространств.

Ключевые слова: нейроархитектура, ретрит-центр, биофильный дизайн, мультисенсорный дизайн

DESIGNING A COMFORTABLE ENVIRONMENT: INTEGRATION OF NEUROARCHITECTURE PRINCIPLES INTO DESIGN OF THE RETREAT CENTERS

Gubantseva E. S., Sirotina T. A.
Yaroslavl State Pedagogical University named after K.D. Ushinsky

Abstract: The article is devoted to the study of the integration of neuroarchitecture principles into design of retreat centers aimed at improving psycho-emotional and physical well-being. The key aspects of neuro-architectural approaches, including biophilic and multisensory design, are considered to help reduce stress, improve mood, support cognitive functions and stimulate social interaction. An assessment of the importance of individualized design, taking into account the features of the designed environment, is given, and conclusions are drawn about the prospects for the development of neuroarchitecture as a tool in the field of creating healthy and restorative spaces.

Key words: neuroarchitecture, retreat center, biophilic design, multisensory design

В условиях стремительного урбанистического роста и увеличения психоэмоциональных нагрузок на человека особую актуальность приобретает проблема формирования среды, способствующей восстановлению внутреннего баланса и укреплению ментального здоровья человека. Современные исследования подтверждают, что качественно спроектированная среда способна

оказывать существенное влияние на эмоциональное состояние, когнитивные функции и общее психологическое благополучие человека. Одним из наиболее перспективных направлений в данной области является нейроархитектура — междисциплинарная наука, изучающая взаимодействие архитектурных решений с особенностями восприятия, эмоциями и нейрофизиологическими процессами.

Актуальность интеграции принципов нейроархитектуры в проектирование ретрит-центров обусловлена их специализацией на создании пространств для отдыха, восстановления и медитативных практик. Понимание механизмов влияния искусственной среды на когнитивные и эмоциональные процессы открывает новые возможности для разработки архитектурных и дизайн-решений, способствующих стабилизации психического состояния и повышению качества жизни пользователей.

Влияние нейроархитектурных подходов на поддержание психологического здоровья можно рассмотреть через несколько ключевых направлений:

1. Снижение уровня стресса. Стресс является одним из основных факторов риска развития депрессии, тревожных расстройств и соматических заболеваний. Принципы нейроархитектуры позволяют проектировать среду, которая способствуют снижению уровня стресса за счёт применения элементов, вызывающих положительные эмоциональные отклики – таких, как природные мотивы, мягкое освещение, гармоничные пропорции и тактильные материалы.

2. Формирование позитивного эмоционального состояния. Архитектурная среда способна оказывать прямое воздействие на эмоциональный фон человека. Применение определённых цветовых схем, пространственных решений и сочетаний текстур способствует созданию атмосферы, вызывающей ощущение уюта, безопасности и эмоционального комфорта.

3. Поддержка когнитивных функций. Когнитивные процессы, включая внимание, память и концентрацию, могут значительно улучшаться в правильно организованной среде. Исследования в области нейроархитектуры свидетельствуют о том, что доступ к естественному освещению, высокое качество внутреннего воздуха и грамотная организация пространства повышают уровень продуктивности и когнитивной активности.

4. Стимулирование социального взаимодействия. Архитектурные решения, направленные на создание зон для общения и совместной деятельности, способствуют укреплению социальных связей, что является важным фактором профилактики эмоционального выгорания и социальной изоляции.

5. Учёт сенсорной чувствительности. Особое внимание уделяется проектированию пространств, благоприятных для людей с повышенной

сенсорной чувствительностью, включая лиц с расстройствами аутистического спектра. Комплексное управление акустикой, освещением, тактильными и обонятельными стимулами позволяет минимизировать сенсорную перегрузку и создать условия для эмоционального комфорта.

Проектирование среды, способствующей восстановлению ментального и физического благополучия, возможно с опорой на подходы биофильного и мультисенсорного дизайна.

В основе биофильного дизайна лежит философия, которая поощряет использование природных систем и процессов при проектировании искусственной среды. Биофильный дизайн основан на гипотезе биофилии, которая предполагает, что люди имеют врожденную связь с миром природы и поэтому воздействие мира природы важно для благополучия человека [1].

Внедрение биофильных принципов может осуществляться на трёх уровнях:

– Прямой контакт с природой: использование живых растений, водных объектов, солнечного света, панорамных видов на природные ландшафты, интеграция животных в среду.

– Непрямое отражение природных мотивов: применение природных текстур, органических форм, натуральных материалов.

– Эмоциональная связь через переживание природных процессов: создание пространств, вызывающих переживания величия окружающего мира, уединения и других эмоций, которые возникают при контакте с уникальными природными ландшафтами [2].

Биофильные решения не диктуют жесткую стилистику в дизайне и архитектуре, а предлагают инструменты проектирования, способствующие формированию эмоционально насыщенных и восстанавливающих пространств.

Сенсорный, или как его еще называют мультисенсорный, дизайн в архитектуре предполагает создание пространств, которые задействуют множество органов чувств, чтобы улучшить общее восприятие и благополучия пользователя. Этот подход выходит за рамки визуальной эстетики и учитывает ощущения, звуки, запахи и даже вкусовые качества пространства, стремясь сформировать возможность получения целостного и захватывающего опыт, который положительно повлияет на самочувствие и поведение человека.

Тот факт, что визуальное восприятие доминирует не означает, что остальные ощущения незначимы, это лишь говорит о традиционном подходе к проектированию архитектуры с точки зрения наиболее информативного канала восприятия – зрения. Но, как писал финский архитектор и теоретик Юхани Палласмаа: «Пространства, места и здания, несомненно, воспринимаются как

мультисенсорный жизненный опыт. Вместо того, чтобы воспринимать архитектуру просто как визуальные образы, мы сканируем обстановку с помощью ушей, кожи, носа и языка» [3]. Поэтому мультисенсорный опыт оказывает наиболее сильное эмоциональное впечатление на человека. Это можно заметить по детским воспоминаниям: только те события, которые были наполнены чувственным опытом, остаются с нами надолго. Например, воспоминания о деревенском домике у бабушки ассоциируются с запахом пирогов, холодной утренней росой, звуком стрекоз и т.д. У каждого человека набор сенсорных стимулов свой, но каждый человек им определенно обладает.

Исследования в области нейроархитектуры также говорят о том, что восприятие мультисенсорно – невозможно оценить полноценно пространство только лишь визуально, к нему подключается кинестетическое чувство или восприятие различных материалов, мы можем ощущать их текстуру, запах и цвет одновременно. Это, с одной стороны, безграничный источник вдохновения, а с другой – значительный и сложный объем для научного исследования, поскольку существует масса факторов, которые могут оказывать влияние на результаты.

Так можно выделить следующие сенсорные стимулы, которые дополняют друг друга, формируя общее впечатление от пространства:

– визуальный канал включает в себя такие элементы, как цвет, свет и текстура для создания визуально привлекательной и стимулирующей обстановки;

– аудиальный канал учитывает акустику и звуковые ландшафты для обеспечения приятных слуховых ощущений, снижения шумового загрязнения и улучшения конфиденциальности;

– тактильный канал использует различные материалы и текстуры, приятные на ощупь, дающие ощущение комфорта и вовлеченности;

– обонятельный канал объединяет ароматы, которые могут вызывать эмоции, воспоминания и улучшать настроение. Направление, которое изучается в рамках обонятельного стимула – это естественная вентиляция и использование растений в пространстве, поскольку они могут улучшить качество воздуха и привнести в пространство приятные запахи естественной среды [4].

Комплексное использование сенсорных воздействий усиливает эмоциональную привязанность пользователя к пространству, способствует формированию ярких воспоминаний и ощущений.

Следует отметить, что разнообразие реализованных проектов затрудняет выделение универсальных паттернов нейроархитектурного проектирования. Стремление к стандартизации может привести к утрате индивидуальности и снижению эффективности среды. Более перспективным представляется подход, ориентированный на комбинирование разнообразных факторов в уникальных пропорциях для каждого конкретного проекта.

Анализ практики проектирования ретрит-центров позволяет выделить два ведущих направления в создании пространств для восстановления:

– Отдых без когнитивной нагрузки и лишний эмоциональных переживаний. В таком дизайне строгость и лаконичность, которая граничит с аскетизмом, является фоном для человека. Смысловая нагрузка таких пространств – визуальная чистота и даже холодность (например, в материалах), простор в масштабах и открытость для фокусировки человека на себе, своих чувствах, своем теле и своем состоянии.

– Расслабляющий и умиротворяющий отдых. Пространства, которые будто обволакивают человека и создают безопасную среду – место, где можно отпустить напряжение и сфокусировать внимания на внешнем мире. Приемы почти противоположные предыдущему подходу: тактильно теплые материалы, камерность пространства, приглушенный свет.

Применение принципов нейроархитектуры в проектировании ретрит-центров позволяет формировать пространства, способные оказывать системное позитивное воздействие на ментальное и физическое состояние человека. Комплексное использование биофильных и мультисенсорных стратегий значительно расширяет потенциал архитектуры как средства укрепления психологического здоровья и повышения качества жизни.

Библиографический список

1.Gillis K., Gatersleben B. A review of psychological literature on the health and wellbeing benefits of biophilic design //Buildings. – 2015. – Т. 5. – №. 3. – С. 948- 963.

2.Zhong W., Schröder T., Bekkering J. Biophilic design in architecture and its contributions to health, well-being, and sustainability: A critical review //Frontiers of Architectural Research. – 2022. – Т. 11. – №. 1. – С. 114-141.

3.Robinson S., Pallasmaa J. (ed.). Mind in architecture: Neuroscience, embodiment, and the future of design. – Mit Press, 2015.

4.Spence, C. Senses of place: architectural design for the multisensory mind / C. Spence. — Текст : электронный // Springer Nature : [сайт]. — URL: https://link.springer.com/article/10.1186/s41235-020-00243-4 (дата обращения: 28.04.2025).

КОНЦЕПЦИЯ РЕНОВАЦИИ ГОРОДОВ-ПРИЗРАКОВ НА ПРИМЕРЕ ГОРОДА КАНТУБЕК

Демидов Д.И., Сиротина Т. А.
Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского

Аннотация: В статье анализируется актуальность проблемы переосмысления и современного использования заброшенных территорий, стратегии и потенциальные факторы развития на примере регенерации территории заброшенного города Кантубек в Аральском море.

Ключевые слова: реновация заброшенных территорий, Аральское море, остров Возрождения, Кантубек, Аральск- 7, город-призрак, дух места

RENOVATION CONCEPT OF GHOST TOWNS ON THE EXAMPLE OF KANTUBEK CITY

Demidov D.I., Sirotina T. A.
Yaroslavl State Pedagogical University named after K.D. Ushinsky

Abstract: The article analyzes the relevance of the problem of rethinking and modern use of abandoned territories, strategies and potential factors of development using the example of the regeneration of the territory of the abandoned city of Kantubek in the Aral Sea.

Key words: renovation of abandoned territories, Aral Sea, Vozrozhdeniya Island, Kantubek, Aralsk-7, ghost town, spirit of place

В условиях глобальных изменений климата и стремительного роста населения, проблема брошенных городов становится все более актуальной. Заброшенные территории могут стать не только напоминанием о прошлых ошибках, но и источником новых возможностей для устойчивого развития. В данной статье рассматривается (в контексте современного переосмысления природных, земельных и энергетических ресурсов) архитектурное решение проблемы ранее брошенных территорий на примере реновации заброшенного города Кантубек (Аральск-7) на острове Возрождения в Аральском море.

Многие заброшенные, преимущественно по экономическим или политическим причинам, города – отличная фактура для рефлексии об их реновации ввиду практического опыта использования этих территорий, наличия транспортных связей (пусть даже утерянных на период забвения) и, зачастую, базовых коммуникаций.

Вопрос прогнозирования будущего в архитектуре всегда интересовал передовые творческие умы. Ухудшение экологии, научно-технический прогресс, проблемы, вытекающие из избыточной урбанизации окружающей среды, диктуют потребность в глобальной трансформации городов будущего [1].

Успешные перемены возможны только в случае продуманного, всестороннего анализа и учета не только желаний человека, но и адаптации их к особенностям местности. Уход от сиюминутных потребностей и переход к долгосрочному планированию позволит проектировать города с огромным потенциалом, а обеспечить их жителям комфортное существование без очевидного вреда окружающей среде.

Словосочетание «город-призрак» появилось в СССР после масштабной катастрофы на Чернобыльской атомной электростанции в 1986 году. Однако и до, и после этой страшной аварии, на территории бывшего Советского Союза появляются заброшенные города, покинутые людьми навсегда. Причины могут быть разными: техногенные катастрофы, природные катаклизмы, реорганизация военных гарнизонов, истощение природных ресурсов и ископаемых или спад экономической активности, повлекший за собой закрытие градообразующего предприятия [2].

Одним из них является и Кантубек, затерянный город посреди Аральского моря, расположенный в Республике Узбекистан. Остров Возрождения, на котором находится город, был открыт в 1848 году и был известен как прекрасное место для рыболовства и охоты. С 1942 по 1992 годы на острове действовал секретный военный биохимический полигон, который включал поселок Кантубек на 1500 человек, лабораторный комплекс с центром разработки биологического оружия и полигон для испытаний. В настоящее время город необитаем и находится в разрушенном состоянии. Прошедшие десятилетия кардинально изменили облик острова: там, где раньше было море, сейчас лежит песчано-соляная пустыня Аралкум [3].

При формировании архитектурной концепции нового города на месте заброшенного Кантубека, ключевыми задачами являлись сохранение исторического наследия и выявление уникального ландшафта местности. Именно поэтому в основу композиции легла изначальная структура и руины старого поселения. Эта территория является ключевым туристическим кластером в структуре будущего города, центром притяжения путешественников. Транспортно-пешеходная инфраструктура туристической части города состоит из трех частей: выделенного маршрута для велотранспорта, сети дорожек для пешеходов и железной дороги переменной высоты,

спроектированной по принципу аттракциона американские горки (рис 1). Кольцевая велосипедная дорожка представляет собой двухкилометровый маршрут вокруг бывшей жилой части Кантубека. На ней расположены несколько точек входа для удобства туристов, желающих рассмотреть отдельные части города или изменить способ передвижения. В непосредственной близости от каждого съезда располагаются зоны отдыха. Местом притяжения туристов становится аттракцион, который позволяет получить яркий эмоциональный опыт и увидеть весь город в движении. Транспортная артерия переменной высоты – это, в первую очередь, своеобразный общественный транспорт, предполагающий не только развлекательный аспект, но и облегчающий перемещение между локациями внутри территории.

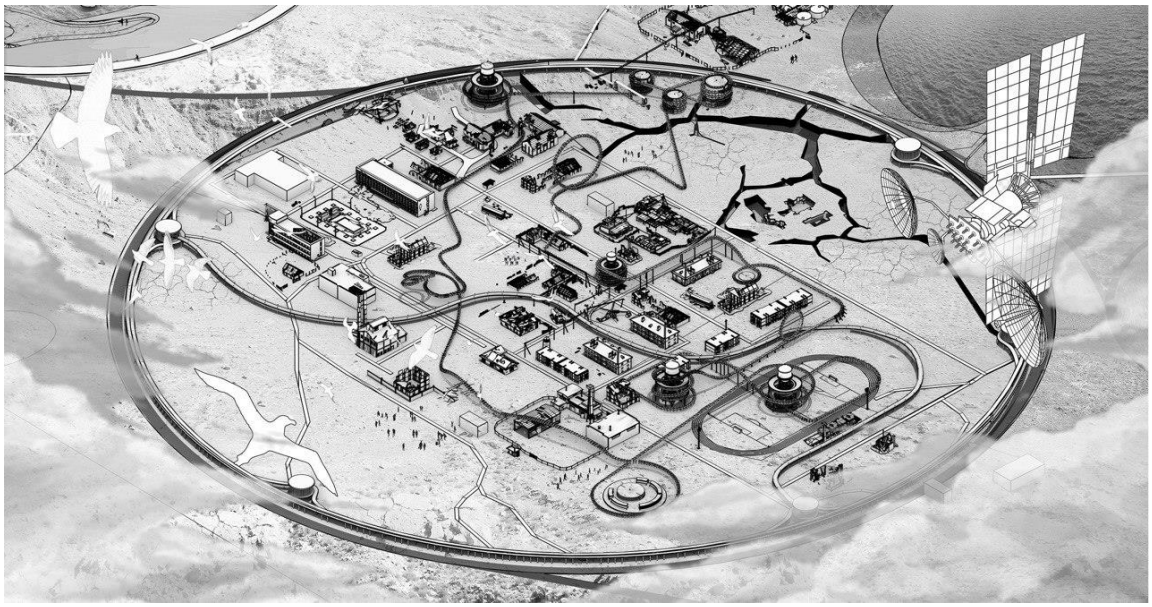


Рисунок 1 – Старый город

Важным элементом объемно-пространственной композиции нового города является т.н. трещина – линейная форма, заглубленная в землю, по центральной оси которой проходит открытое пространство – атриум. По функциональному использованию трещина делится на две части:

– транспортная, в которой располагаются линии общественного транспорта, связывающие районы города;

– общественная, в которой располагаются объекты рекреационной и социальной инфраструктуры.

Трещина ассоциируется с разломом в земной коре, характерном для засушливой пустынной территории. Гиперболизированный разлом также

символизирует непростую историю города. Будучи некогда активно заселенным, опустевший город, отданный во власть природы, не выдержал напора стихии и дал трещину, которая со временем стала пристанищем для путешественников. В общественной части трещины расположен хостел, состоящий из модульных жилых блоков. Конструктор из разноформатных объемов позволяет предоставить комфортное размещение как соло-путешественникам, так и туристическим группам разной численности.

Неординарная история, территория, хранящая множество секретов, невероятная природа, заповедники, сохранившиеся останки былой цивилизации – все это делает Контубек перспективным местом для развития туристического направления. Эстетическая составляющая архитектурной концепции является важным аспектом для привлечения туристов. Вариативность маршрутов, разнообразие локаций, возможность параллельного развития нескольких направлений позволяют говорить о пролонгированной стратегии развития и организации круглогодичного приема гостей.

На месте старых очистных сооружений расположились современные опреснительные установки. Они являются залогом обеспечения жизнедеятельности острова. Отсутствие пресной воды – проблема, требующая решения еще со времен основания города [4]. Изначальное снабжение привозной водой не перекрывало общей потребности, поэтому для автономного регулирования наличие собственного источника пригодной для употребления воды просто необходимо (рис. 2). Благодаря вертикальным садам, территория превращается в индустриальный парк, привлекательный для туристов и жителей, располагающий к длительному времяпрепровождению. На территории садов генерируется пар, поддерживающий комфортные условия для растений. Данный объект выступает манифестом обновленной реальности города и представляет собой соединение функционального и эстетического решений: раннее промышленная территория обретает новую жизнь в лице садов, но при этом сохраняет свое прямое назначение.

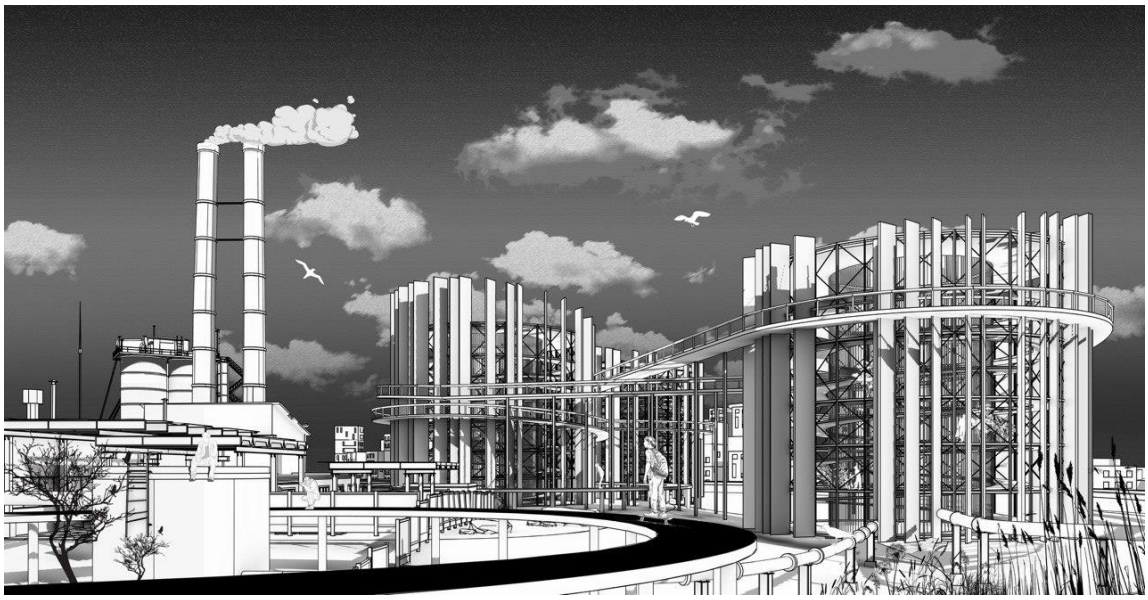


Рисунок 2 – Индустриальный парк «Очистные сооружения»

Особенности природных и климатических условий наложили свой отпечаток на облик значимых объектов города в прошлом. В частности, в угоду сильным, часто сменяющимся ветрам концепция аэропорта приобрела форму розы ветров: несколько пересекающихся взлетно-посадочных полос позволяли воздушному транспорту приземляться в любую погоду, игнорируя направление ветра [5]. Если ранее для закрытого военного городка потребность в авиасообщении диктовалась преимущественно товарными и продуктовыми поставками, то при реновации города, особенно с учетом формировании его туристической привлекательности обновленного города, аэропорт становится центром транспортного сообщения и облегчает доступность города для посетителей. Художественное переосмысление визуального облика аэропорта приводит к идее муравейника – места, внутри которого кипит жизнь, где все подчинено строгим правилам и соблюдается строгая субординация. Места, служащего надежным укрытием от непогоды и стихий. Места, гармонично вписывающегося в природный ландшафт и украшающего собой аутентичный пустынный пейзаж.

Исторически одной из основных функций города была научно-исследовательская деятельность. Она сохраняется и в перспективе: на территории бывшей зоны лабораторий располагается современный исследовательский центр с расположенными на его территории общежитиями. Исторический опыт, транспортная доступность и особенности местности позволяют говорить о потенциале преобразования города в мощный центр притяжения для ведущих разработчиков и исследователей. На территории

научного центра располагается парк с остатками промышленных транспортных средств и заброшенной военной техникой. Пространство научного центра становится более открытым посредством формирования в нем зоны отдыха, ориентированной как на ученых, так и на туристов.

В основе идеи переосмысления территории Кантубека лежит противопоставление прошлой моно-направленности каждой зоны и ее нового многофункционального наполнения. Современный мир диктует бережное отношение к ресурсам и природе, что находит отражение в обеспечении каждой территории всеми атрибутами промышленной, природоохранной и туристической направленности.

Используя особенности природного ландшафта и историю места, наполняя пространство актуальными функциям, эстетически привлекательными и грамотно спроектированными с архитектурной точки зрения, мы формируем потенциал для возрождения и новой жизни города-призрака.

Библиографический список

1.Кишеева А. И. Концепции «Городов будущего» как пути решения проблем урбанизированных городов //Новые идеи нового века: Материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования" Тихоокеанский государственный университет", 2017. – Т. 1. – С. 121-127.

2.Власова Е. С., Грин И. Ю. Дезурбанизация городов. Основные типовые причины угасания и факторы влияния //Новые идеи нового века: материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования" Тихоокеанский государственный университет", 2014. – Т. 2. – С. 54-59.

3.Секретный объект «Аральск-7». // livejournal.com: сайт. 2015. 10 апр. URL: https://masterok.livejournal.com/2301861.html (дата обращения: 15.04.2025)

4.Томина Т. К., Хайбуллин А. С., Ажикина Н. Ж. Опустынивание и трансформация почв на обсохшем дне Аральского моря. // Почвоведение и агрохимия. – 2008. – №. 4. – С. 48-55.

5.Аральск-7 — закрытый город-призрак, где испытывали биологическое оружие. // Новости в фотографиях: сайт. URL: https://bigpicture.ru/aralsk-7-zakrytyj-gorod-prizrak-gde-ispytyvali-biologicheskoe-oruzhie/ (дата обращения: 12.04.2025)

ФОРМИРОВАНИЕ УНИКАЛЬНОГО ОБРАЗА КАК РЕШЕНИЕ ПРИ ОФОРМЛЕНИИ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОЙ УПАКОВКИ

Джавахян Н.А.
Руководитель мастерской визуальных коммуникаций кафедры графического дизайна, старший преподаватель,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация. В данной статье на примере студенческих работ, получивших награды на международных конкурсах, рассматриваются образные решения потребительской упаковки, которые формируют эмоциональное восприятие продукта.

Ключевые слова: упаковка, графический дизайн, уникальный образ, эмоциональная связь с потребителем, конкурс

CREATING A UNIQUE IMAGE AS A SOLUTION IN THE DESIGN OF CONSUMER PACKAGING

Dzhavakhian N.A.
Head of the Visual Communications Workshop of the Graphic Design Department, Senior Lecturer, Autonomous non-profit organization of higher education "National Design Institute"

Abstract: Using the example of student works that have won awards at international competitions, this article examines the imaginative solutions of consumer packaging that shape the emotional perception of a product.

Keywords: packaging, graphic design, unique image, emotional connection with the consumer, competition

Дизайн упаковки является одним из ключевых факторов для успешного продвижения любого товара на рынке, потому что влияет на восприятие продукта потребителем и способствует формированию бренда. Уже в IV веке до н. э. при клеймении средиземноморских и причерноморских амфор (Рис.1) использовались уникальные графические знаки для обозначения места производства товара, подтверждения его подлинности и для контроля за соблюдением установленных правил торговли [1]. Вместе с надписями клейма могли содержать и изображение — эмблему. Итак, использование уникальных образов в упаковке товара ведет свою историю еще с античности.

Рис. 1. Клеймо на ручке амфоры с острова Фасос (Эгейское море). 4 в. до н.э. Фанагория. Альбом. Институт археологии Российской академии наук.

В 1886 году в ходе конкурентной борьбы глава компании Quaker Oats Генри Парсон Кроуэлл решил впервые использовать в рекламе продукта изображение персонажа — Quaker Oats Man, чтобы изменить ситуацию в свою пользу. [2]

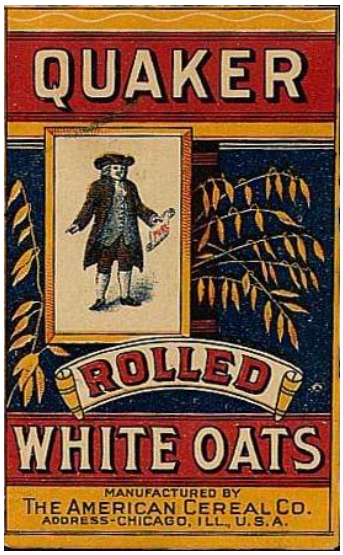


Рис. 2. Quaker Oats Man из рекламы овсяных хлопьев «Quaker Oats Company».

Один из современных подходов к созданию и укреплению уникального имиджа для конкретного продукта или услуги на рынке направлен на создание эмоциональной связи между продуктом и покупателем. Художественный образ продукта в сознании потребителя выделяет этот продукт среди конкурентов, формирует лояльность к бренду и, как следствие, повышает продажи.

Томас Хайн писал: «Упаковки вездесущи и помимо самого продукта содержат разнообразную информацию. Отчасти она состоит из слов и цифр, предназначенных для рационального сознания, но другие ее уровни несут цвета,

формы и графические образы, обходящие разум и воздействующие на эмоциональную сферу человека». [3]

Художественный образ товара подбирается таким образом чтобы создать эмоциональную связь с этим товаром у потенциального потребителя, для этого необходимо учитывать ценности, предпочтения, образ жизни и поведенческие модели целевой аудитории.

В данной статье рассмотрено 4 примера дизайна упаковок с использованием вышеописанного подхода, выполненных студентами Национального института дизайна в рамках учебного процесса, и ставшими победителями международных конкурсов.

Серия этикеток для рыбных консерв (Рис. 2). Идея дизайна серии этикеток для бренда «Океаника» заключалась в использовании персонажа — дальневосточного рыбака, который ловит рыбу и радуется успеху. Его образ и национальная одежда отсылают к тому, что консервы сделаны по традиционным рецептам. Студентка вдохновлялась культурой жителей дальнего востока: бытом, одеждой и традициями.

Рис. 3. Серия этикеток для бренда «Океаника». Выполнила студентка 3 курса Грибанова Дарья. Руководитель: Джавахян Н.А. 2024г.

Упаковки с различным составом дифференцированы за счет цвета паттерна в виде стилизованных волн. Леттеринг создает ассоциации с домашними заготовками, подписанными вручную. Торжествующее восклицательное междометие «Ура» вызывает у потребителя позитивную эмоцию успеха,

радости, достижения долгожданной цели. Такой художественный образ на этикетке обеспечит позитивную эмоциональную связь с продуктом и усилит интерес к товару.

Работа получила золото в номинации «Упаковка для пищевой индустрии» международного студенческого конкурса «Заводной апельсин» в 2024 году.

Упаковка для проращивания семян «Зеленая грядка» (Рис. 3)**.** Главный элемент упаковки — руки, держащие выращенную зелень. Они символизируют заботу о домашнем огороде. Синий фон напоминает джинсовые комбинезоны стереотипных фермеров. Пластика рукописных букв на крышке контейнера вызывает ассоциациями с молодыми побегами микрозелени, а описание состава упаковки похоже на домашние записки от родных — это дарит чувство уюта, символизирует доброту и открытость.

Рис. 4. Серия этикеток для бренда «Зеленая грядка». Выполнила студентка 3 курса Костылева Альбина. Руководитель: Джавахян Н.А., 2024г.

В данной упаковке позитивные эмоции вызывает не персонаж, а характерный жест вкупе с рукописным шрифтом, стилизованным под домашние записки от близких.

Работа получила золото в номинации «Упаковка для товаров народного потребления» международного студенческого конкурса «Заводной апельсин» в 2024 году.

Редизайн серии этикеток для пива «Кер Сари» (Рис. 4). Пиво «Кер Сари» компании «Букет Чувашии» изготавливается из продуктов нового урожая по древнему чувашскому рецепту. Кер Сари — обрядовый праздник, включающий в себя варение и употребление пива. Сюжет обряда проиллюстрирован на этикетке в виде ритуального ковша с головой утки, внутри которого находится

хмель и солод. Леттеринг для этикетки создан по мотивам орнамента чувашской вышивки. Такое решение создает эмоциональный контекст традиционного праздника.

Рис. 5. Серия этикеток для пива «Кер Сари». Выпускная квалификационная работа. Выполнила: Николаева Анна. Руководитель: Джавахян Н.А. 2023г.

Работа отмечена дипломом 2 степени в номинации «Графический дизайн» международного конкурса курсовых проектов и выпускных квалификационных работ «Пространство Амур» в 2024 году.

Упаковка для мясных чипсов «Сыровялов» (Рис. 5). При достаточно простом исполнении, живые, с характерной для линогравюры формой штрихов иллюстрации на упаковке подчеркивают крафтовость и натуральность продукта. Материалы упаковки также ассоциируются с натуральностью, природностью и ручным производством продукта, созданного в небольшой частной компании – это помогает создать у потребителя впечатление экологичного и здорового продукта. Эти средства помогают создать эмоциональную связь с продуктом у потребителя, который ищет высокое качество и натуральные ингредиенты.

Рис. 6. Серия упаковок для бренда «Сыровялов». Выпускная квалификационная работа. Выполнила: Дунаева Елизавета. Руководитель: Джавахян Н.А. 2024г.

Работа получила серебро в номинации «Упаковка для пищевой продукции» международного студенческого конкурса «Заводной апельсин» в 2024 году. Разработанный дизайн был реализован с небольшой переработкой под брендом «Суховялин» (Рис. 6). Производитель обратился к студентке напрямую после публикации проекта на медиа-платформе для дизайнеров.

Рис. 7. Реализованная серия упаковок для бренда «Суховялин».

Подводя итог можно сказать, что дизайн потребительской упаковки, включающий создание уникального художественного образа и эмоциональной связи как решение при оформлении, получает высокие оценки на международных конкурсах и востребован у производителей товаров.

Библиографический список

[1] Фанагория. Альбом. / Под редакцией В.Д. Кузнецова и А.А. Завойкина. М. – Институт археологии Российской академии наук, Москва. 2015. – С. 92

[2] Лейн, У. Рональд. Реклама: Основы, развитие, функции. – СПб.: Питер, 2004. – С. 309

[3] Томас Хайн. Тотальная упаковка. / Томас Хайн; пер. на рус. язык И.Форонов. – Издательство Студии Артемия Лебедева, Москва. 2017. – С. 313–314

ОСОБЕННОСТИ ФИРМЕННОГО СТИЛЯ И ДИЗАЙНА УПАКОВКИ ДЕТСКИХ ЛЕКАРСТВЕННЫХ ПРЕПАРАТОВ

Долганова К.В.
Магистрант
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация. Рассматриваются особенности фирменного стиля и дизайн упаковки детских лекарственных препаратов. Влияние дизайна на восприятие бренда и продукта потребителями. Важность создания позитивного опыта использования лекарства для детей. Привлечение внимания к продукту, формирования доверия и безопасности, выделения среди конкурентов и обеспечения удобства применения.

Ключевые слова: дизайн, медицина, фирменный стиль, графический дизайн, упаковка, детские лекарства.

FEATURES OF THE CORPORATE IDENTITY AND PACKAGING DESIGN OF CHILDREN'S MEDICINES.

Dolganova K.V.
1st year master's student in "Multimedia Design"
National Design Institute, Moscow

Annotation. The features of the corporate identity and packaging design of children's medicines are considered. The impact of design on consumers' perception of the brand and product. The importance of creating a positive experience of using medicine for children. Attracting attention to the product, building trust and security, distinguishing it from competitors and ensuring ease of use.

Keywords: design, medicine, corporate identity, graphic design, packaging, children’s medicines.

Любая фирма может существовать без фирменной символики, но для завоевания большего числа потребителей и повышения своего статуса на рынке потребуется много времени и финансовых сложений. Поэтому даже минимальный набор элементов позволять организацию сделать заметной среди конкурентов [1].

Фирменный стиль — это набор цветовых, графических, словесных, типографических, дизайнерских постоянных элементов (констант), обеспечивающих визуальное и смысловое единство товаров (услуг), всей исходящей от фирмы информации, ее внутреннего и внешнего оформления [2].

Фирменный стиль – это характерный для данной фирмы язык, своеобразное удостоверение личности предприятия, его опознавательный знак, визитная карточка. Все функции фирменного стиля, так или иначе, связаны с созданием образа предприятия, который должен запоминаться и быть привлекательным для основного типа его потребителей [3].

На фармацевтическом рынке фирменный стиль лекарственных препаратов играет важную роль, так как не только выполняет функцию дифференциации товаров, но и транслирует такие маркетинговые характеристик фармбренда, как показания к применению товара, особенности состава или формулу продукта, скорость воздействия препарата, целевую группу потребителей и другие. Одной из особенностей фармбрендинга является довольно сложный нейминг, зачастую строящийся на латинских названиях заболевания либо ингредиентов препарата, что усложняет понимание потребителем свойств и назначение лекарственных средств и биодобавок. В этой ситуации фирменный стиль и дизайн упаковки лекарственных средств является своеобразным переводчиком основного предложения бренда для целевой аудитории, дополняя или расшифровывая основные свойства лекарственных товаров и другие важные характеристики.

Цветовая гамма, логотип, шрифты, используемые в оформлении упаковки иллюстрации могут оказывать значительное влияние на восприятие и доверие со стороны потребителей. Особенно важно это для фарм продукции, ориентированной на детей и их родителей. В последние годы на рынке детских лекарств появилось множество аналогов фармпродуктов, предлагающих схожие по составу и действию препараты, но с более привлекательной упаковкой и маркетинговой стратегией, которые при выводе на рынок сразу получают конкурентное преимущество делая упор на более понятную для целевой аудитории визуальную коммуникация.

В данной статье мы рассмотрим особенности фирменного стиля упаковки препаратов фармрынка ориентированных на детскую аудиторию.

Логотип и брендирование упаковки**.**

Наличие уникального логотипа и брендирования помогает дифференцировать продукт на рынке и создать узнаваемость среди потребителей.

Во-первых, выделяет товар и фирму среди других. Во-вторых, защитную: зарегистрированная торговая марка защищает компанию от

недобросовестной конкуренции. В-третьих, гарантийную функцию. В восприятии потребителя наличие логотипа фирмы, имеющей устоявшуюся репутацию, является гарантией качества товара. В-четвертых, рекламную функцию: логотип создает определенный образ фирмы, помогая целевой аудитории легко узнавать товар и ассоциировать его с определенным качеством, репутацией фирмы и другими рекламными параметрами (рис. 1).

Рис. 1. Примеры упаковок

Помимо этого, логотип также выполняет информационную и психологическую функции: информирует покупателя о данном производителе, вызывает положительное отношение к фирме и ее товарам у покупателей. Опираясь на то, что один и тот же знак у разных людей, в силу различного опыта, образования, круга общения и т. д. может вызывать абсолютно разные, зачастую противоположные по своему значению ассоциации и, соответственно, различные эмоции, то при создании логотипа необходимо учитывать социальные, географические, религиозные, политические факторы [4].

Форма упаковки.

По большей части, форма упаковки создается из простых форм, однако, вполне существует вариация необычных форм (рис. 2), которые направленны на игровую ассоциацию, и такие упаковки, после окончания препарата, можно использовать в качестве вспомогательного инструмента для детских игр, так как детям свойственно креативность, и они могут придать, казалось бы, коробке от лекарств образ домика для игрушек.

Рис. 2. Примеры форм упаковок

Цвет.

Цвет в дизайне упаковки — важнейший элемент, способный изменить представление о форме продукта, его качестве, вкусе. Эффект подбора цвета для упаковки определенного товара может быть как положительный, так и отрицательный, ведь цветовые ассоциации у людей могут быть [5].

Цветовая гамма часто выбирается таким образом, чтобы привлечь внимание детей. Чаще всего берется насыщенная гамма в теплых оттенках, так как для ребенка идет ассоциация с чем-то привлекательным, вкусным и вызывающим положительные эмоции. Так же охотно используется и менее яркая, пастельная гамма, которая уже отсылает к мягкому, уютному и безопасному.

Шрифт.

Весьма важно при выборе шрифта соблюдать тонкий баланс между декоративностью и функциональностью.

Информативной частью на упаковке препарата, безусловно, заинтересованы больше родители, чем сами дети, по понятным причинам: безопасность ребенка — главный аспект при выборе лекарства. Тем не менее, с точки зрения дизайна, тоже нужно учитывать негласные правила, особенно, когда дело касается типографии.

Поэтому для подбора шрифта должны соблюдаться следующие пункты:

- читаемость;
- соответствие общему стилю продукта;
- совместимость с другими элементами дизайна;
- адаптивность для разных размеров печати;
- возможность использования декоративных элементов;
- универсальность для разных типов упаковки;
- психологические аспекты (использование «доверительных» шрифтов, вызывающих ощущение надежности, и, главное, баланс между строгим медицинским стилем и дружелюбным дизайном).

Нужно помнить: шрифты должны быть подобраны так, чтобы даже при минимальном внимании потребителя важная информация считывалась мгновенно и безошибочно.

Иллюстрации и маскот.

Пожалуй, стоит подметить, что это самый главный пункт в создании дизайна детской упаковки, не только в медицинской сфере, а в целом.

Интересное наблюдение — зачастую персонажи-маскоты изображены принимающими лекарство. Возможно, это некий психологический прием для ребенка, наглядно показывая, что от приема лекарства ему будет хорошо. Персонаж употребляет лекарство — он выглядит счастливым, значит, и ребенок почувствует радость, если он примет лекарство, что дает ему родитель.

Информация для родителей.

Несмотря на то, что дети часто являются конечными потребителями, информация на упаковке также должна быть понятной и информативной для родителей. Это включает в себя инструкции по дозировке, состав, возможные побочные эффекты и другие важные сведения.

Безопасность и качество.

Несмотря на игривый дизайн и привлекательность упаковки, фирменный стиль не должен отвлекать от важности безопасности и качества лекарственного препарата. Производители должны придерживаться строгих стандартов производства и обеспечивать безопасность использования своих продуктов.

Аналоги фирменного стиля детских лекарственных препаратов становятся все более популярными среди производителей, стремящихся привлечь внимание родителей и создать позитивный опыт при приеме лекарств для детей. Однако при выборе аналогов необходимо учитывать не только их привлекательность, но и качество, безопасность и эффективность для здоровья маленьких пациентов.

Основываясь на различиях в физиологии, метаболизме и психологии детей в разных возрастных группах, препараты могут иметь разные фармакокинетические профили и предпочтительные лекарственные формы для каждой возрастной категории. Например, младенцам могут быть предпочтительны капли или сиропы, в то время как старшим детям более удобны таблетки или жевательные таблетки.

Изучив материалы из статей авторов и проанализировав примеры существующих товаров брендов, направленных на медицину для детской

аудитории, можем заключить, что фирменный стиль детских лекарственных препаратов играет значительную роль в формировании восприятия о продукте на ребенка, вызывая у него положительные эмоции и лояльное отношение к применению медицинских лекарств.

Значительное формирование положительных эмоций ребенка на той или иной медицинский продукт влияет один из элементов фирменного стиля — иллюстрация, которая в основном содержит персонажа-маскота.

Фирменный стиль и дизайн упаковки должен быть не только привлекательным для детей, но и внимательно разработанным с учетом потребностей и требований как детей, так и их родителей.

Библиографический список

1.Особенности фирменного стиля. [Электронный ресурс] / URL: https://spravochnick.ru/menedzhment_organizacii/firmennyy_stil_predpriyatia/osobennosti_firmennogo_stilya (дата обращения: 20.11.2024).

2.Добробабенко, Н. С. Фирменный стиль: принципы разработки. [Текст] / Н. С. Добробабенко. – Москва: Инфра-М, 2003. – 67 с. 2.

3.Каташова О.Н. Фирменный стиль: функции, задачи, элементы, носители. [Электронный ресурс] / О.Н. Каташова – URL: https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=20502#text (дата обращения: 14.11.2024).

4.Наима У. Ш. Создание дизайна логотипа и его свойство. [Электронный ресурс] / У. Ш. Наима – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sozdanie-dizayna-logotipa- i-ego-svoystvo/viewer (дата обращения: 14.11.2024).

5.Лебедев А. В., Стефанов С. И. Эволюция упаковки, её дизайн и дополненная реальность. [Электронный ресурс] / А. В. Лебедев, С. И. Стефанов – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-upakovki-eyo-dizayn-i-dopolnennaya-realnost/viewer (дата обращения: 05.12.2024).

ПРОБЛЕМА КИТАЙСКИХ ТРАДИЦИОННЫХ УЗОРОВ В СОВРЕМЕНЕОМ ИСКУССТВЕ

Дун Маньмань, Уваров В. Д
Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва

Аннотация: Эта статья основана на проблемах, которые существуют в применении традиционного дизайна татуировок в современном китайском искусстве. Разбирая и обобщая эти проблемы, она напоминает дизайнерам о необходимости постоянной практики и поиска инноваций, основанных на изучении и впитывании традиций.

Ключевые слова： Традиционные узоры, инновации, современный дизайн.

THE PROBLEM OF CHINESE TRADITIONAL PATTERNS IN MODERN ART

Dong Manman, Uvarov V. D.
Russian State University named after. A. N. Kosygina (Technology. Design. Art), Moscow

Abstract: This article is based on the problems that exist in the application of traditional tattoo design in modern Chinese art. Analyzing and summarizing these issues, she reminds designers of the need for constant practice and the search for innovations based on the study and absorption of traditions.

Keywords： Traditional patterns, innovation, modern design.

Актуальность темы исследования заключается в обобщении и анализе недостатков использования традиционных китайских узоров в современном дизайне, а также в поиске путей их решения. Предметом настоящего исследования является использование применение традиционных китайских узоров в современном дизайне. Цель исследования — проанализировать и критически оценить использование традиционных узоров в современном дизайне, чтобы лучше понять их современные интерпретации и внести соответствующие изменения.

Методы исследования

В процессе написания работы автор использовал описательно-аналитический метод, а также литературно-аналитический и метод наблюдения, необходимые для уточнения некоторых фактов и обобщения информации из литературных источников.

Результаты исследования и их обсуждение

Будучи уникальным символом китайской культуры, традиционные китайские узоры имеют глубокое историческое наследие и художественное очарование. Китайские артефакты на протяжении веков ценились коллекционерами и музеями разных стран и считались бесценными сокровищами. Они высоко ценятся во всём мире. Многие иностранные дизайнеры и учёные проявляют глубокий интерес к традиционным китайским узорам и используют их в своих работах, а традиционные китайские узоры получили широкое распространение и влияние в международной сфере дизайна. Основной дух Китая, глубокий идеологический подтекст, связь противоположностей и единство инь и ян, идея тайцзи и багуа — всё это заложено в тонкости декора, который несёт в себе традиционные китайские мотивы. Традиционные декоративные узоры обладают прекрасными историческими, культурными, функциональными и эстетическими свойствами, а также символическим значением и идентификацией. Эти уникальные образцы культуры являются не только ценным наследием китайской культуры, но и важным достоянием мировой культуры. Она заслуживает того, чтобы её лелеяли, передавали и продвигали вперёд как можно больше людей.

С ростом популярности интернета и культурных обменов между странами китайские стили дизайна постепенно подвергаются влиянию западной культуры, что приводит к пренебрежению наследием и инновациями местной культуры. Дизайнерские работы часто чрезмерно подражают западному дизайну и теряют свою индивидуальность. Эта тенденция замедляет развитие или даже ведёт к регрессу китайского дизайна. Однако в последние годы многие дизайнеры осознают эту проблему и начинают искать свои культурные корни, внедряя традиционные элементы в современный дизайн. Но при этом возникают сложности с использованием традиционных элементов.

С развитием современного дизайнерского мышления продукты подчёркивают простоту и функциональность, отказываясь от ненужных украшений. Доминирование западных стилей дизайна означает, что людям во всём мире становится проще получить доступ к концепциям дизайна и эстетическим стандартам западной культуры, понять и принять их. «Мы охотно прервали свои национальные художественно-теоретические традиции и (иногда даже почти без разбора) решительно присоединились к господствующим на Западе художественно-теоретическим течениям современного мира, тем самым в экстремальной форме открыв свой собственный путь к художественно-теоретической современности»[1]. В этом случае некоторые местные

особенности и традиционные культурные элементы могут быть проигнорированы или отвергнуты, а традиционные декорации в дизайне ослаблены. Люди могут почувствовать, что традиционная культура и дизайн их стран и регионов не так важны и привлекательны. Недостаточное использование элементов традиционной культуры в современном дизайне — распространённая проблема. Дизайнерам не хватает глубокого изучения и применения традиционных узоров, они недооценивают их ценность и предпочитают черпать вдохновение в мейнстриме западной культуры. В условиях конкуренции дизайнеры сосредоточены на удовлетворении вкусов аудитории и успехе, что приводит к отсутствию инноваций, гомогенизации товаров и слабой дифференциации. Компании следуют трендам для захвата рынка, создавая множество похожих продуктов. Потребители с трудом находят уникальные товары.

В области современного дизайна некоторые дизайнеры, ориентированные на традиционные узоры, не могут глубоко понять смысл традиционной культуры и уделяют слишком много внимания стилю и внешнему виду, что приводит к неправильному использованию традиционных символов. Упрощённое копирование не позволяет понять точную форму узора, а внутренняя логика и культурный контекст становятся менее важными. Такая поверхностность наносит ущерб наследию традиционной культуры, делая её не только поверхностной, но и размывая её глубокий смысл в современном дизайне. Таким образом, китайский современный дизайн существует как имитация иностранного дизайна и отечественного традиционного наследия, не проникая в глубинные структуры дизайнерской культуры. Подражание — временная мера, не гарантирующая долгосрочный результат.

В книге «грамматика орнамента» Оуэн Джонс напоминает нам, что игнорировать традиции в угоду инновациям — это глупость, равносильная отбрасыванию богатого опыта, накопленного за тысячи лет. Традиционные элементы культуры содержат не только внешнюю красоту, но и историю, верования, философию и эстетические концепции. Это символ культуры, олицетворяющий память и эмоции нации, продолжение истории и наследование национального духа. Характерной чертой мышления 21-го века является переосмысливание различных художественных приемов и эстетических представлений прошлого с нахождением в них резервов новой культуры [2].

Обострённое чувство национальной идентичности в макроперспективе требует большего культурного самосознания и нового изучения исторических аспектов предыдущих поколений. В книге «грамматика орнамента» Оуэн Джонс

утверждает, что для процветания современного искусства в стране необходимо, чтобы все художники, ремесленники и общество в целом были лучше образованы в сфере искусства и полностью понимали его основные принципы [3]. В современном дизайне необходимо уделять внимание наследованию и продвижению традиционной китайской культуры, а также заботиться о том, чтобы были люди, которые могли бы ее изучать и передавать. Подобно культурным генам, наши идеи и концепции передаются из поколения в поколение[4]. Это означает, что философия и стиль дизайна страны должны быть укоренены в ее местной культуре и привлекать внимание мира за счет инноваций, а не простого подражания. Главное, что нужно сделать современному китайскому дизайну, - это усилить собственное культивирование, заложить прочный фундамент и обеспечить качество своей продукции с элегантным вкусом и красивым внешним видом.

С микро точки зрения, дизайнеры сознательно исследуют выражение «субъективности» китайского дизайна, берут на себя миссию традиционного культурного наследия, использование традиционных элементов должно быть интегрировано, нельзя просто оставаться на поверхности, а следует углубиться во внутреннюю красоту и смысл, чтобы выяснить присущие традиционным узорам законы. Разлагая и реконструируя традиционные узоры, понимая их составные элементы, такие как кости, выражения, символы и так далее, узоры реконструируются в соответствии с современными эстетическими требованиями через наложение, непрерывность, разделение, концентрацию, диффузию, геометризацию и так далее. Например, в традиционном цветочном узоре цветочный узор Баосян использованы узор лотоса(рис.1), узор граната, узор

Рис.1. узор Баосян

цветка пиона, жимолости узор, узор жуи и другие узоры, чтобы

реконструировать и объединить их, и с помощью художественной обработки кругового скелета, излучающего, он образует идеализированный ботанический узор. Это не отдельный вид растения, а ботанический узор, сочетающий в себе красоту всех растений. Времена меняются, меняются требования и функции современного дизайна, и использование традиционных элементов требует всестороннего понимания и тщательного изучения.

Любовь и стремление аудитории к традиционной культуре приводят к желанию почувствовать очарование этой культуры через современный дизайн. Во-первых, люди всё больше интересуются традиционной культурой, понимая и узнавая о ней по различным каналам и глубже вникая в её суть. Во-вторых, отношение людей к традиционной культуре постепенно меняется, и они начинают признавать уникальную ценность и значимость этой культуры, а также хотят продвигать китайскую культуру и наследовать традиционную мудрость через неё. Наконец, развитие современного общества также создало благоприятные условия для распространения традиционной культуры, а различные культурные мероприятия и выставки предоставили людям больше возможностей для понимания и восприятия этой культуры. Благодаря изменению общественного восприятия и отношения к традиционной культуре традиционные ценности становятся потенциально востребованными в современном искусстве. Учитывая любовь и стремление современных людей к традиционной культуре, возрождение этой культуры также важно для укрепления культурной «мягкой силы» страны, что может углубить понимание и познание китайской культуры международным сообществом, а также повысить статус и влияние страны на международной культурной арене.

В заключение следует отметить, что при нынешнем использовании традиционных узоров в современном дизайне возникает множество проблем, которые нельзя игнорировать. Современный дизайн, основанный на традиционных элементах, должен идти в ногу со временем, как для того, чтобы унаследовать национальную культуру, так и для того, чтобы обновить дизайн продукции в соответствии с требованиями времени.

Библиографический список

1.Ван Ичуань. Мировое значение традиции национальной теории искусства.// Литература и искусство. 2017. №.2. С. 107-113

2.В. Д. Уваров // Дизайн, технологии и инновации в текстильной и легкой промышленности (ИННОВАЦИИ-2018) : Сборник материалов Международной научно-

технической конференции, Москва, 11–15 ноября 2018 года. Том Часть 4. – Москва: 2018. С. 167-171.

3.Оуэн Джонс,перевод Фань Фэя. грамматика орнамента.// Шанхайское народное издательство изящных искусств. Шанхай: 2004. С.28.

4.Чжу Ханмин. Гены китайской культуры и жизнеспособность китайской цивилизации.//История китайской философии.2022. №.4. С5-11.

ВИДЕОИГРОВОЙ ЯЗЫК КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ДИЗАЙНА

Дунаева Е. Д.
Магистрант 1 курса,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация. В статье рассматривается такой термин как «видеоигровой язык», приводится его определение, раскрываются мультимедийные составляющие: анимация, звук и визуальный стиль, их взаимосвязь в формировании общего образа и ощущений от игры.

Ключевые слова. Видеоигровой язык, нарративный дизайн, звуковой дизайн, вовлечение, графические стили, анимационный дизайн

VIDEO GAME LANGUAGE AS A COMPONENT OF MULTIMEDIA DESIGN

Dunaeva E. D.
1st year Master's student,
«National Design Institute», Moscow

Annotation. The article examines such a term as "video game language", provides its definition, reveals multimedia components: animation, sound and visual style, their interrelation in the formation of the overall image and sensations of the game.

Key words. Video game language, visual communication, narrative design, sound design, engagement, graphic styles, animation design

Видеоигры представляют собой комплексное сочетание различных направлений искусства и технологий. В данной статье мультимедийный дизайн рассматривается как одна из ключевых областей, интегрирующая визуальные и аудиальные элементы, являющиеся необходимыми условиями для создания полноценного игрового мира.

Главная особенность игрового искусства — интерактивность. В отличие от кино, игрок не пассивный зритель, а активный участник, способный влиять на исход событий. Одним из ключевых факторов в процессе создания и передачи этих впечатлений является видеоигровой язык.

Видеоигровой язык — это язык, используемый в видеоиграх, включающий в себя письменную и устную речь, звуки, музыку и другие элементы. Такое определение чаще всего используется относительно данного термина, однако в контексте данной статьи, опираясь на научные источники, можно вывести иное определение: видеоигровой язык — это система взаимосвязей между мультимедийными элементами — аудиальными, анимационными

и визуальными [1]. Данное определение исключает устную и письменную речь, потому как эти элементы слишком вербальные и часто упускаются игроком, что становится помехой для полного вовлечения в процесс игры.

Элементы из представленного определения являются нарративными. Нарратив в свою очередь — это повествование, рассказывающее о связанных между собой событиях. В геймдеве под этим термином понимаются история игры и опыт, который проживает человек во время прохождения [2]. Создавая взаимодействия между этими элементами, становится возможным достижение глубокого погружения в виртуальное пространство, даже при отсутствии вербального текстового повествования.

Самое первое, что игрок видит, заходя в игру -— это визуальные образы. Через эти образы доносится основной пласт информации [3]. Для формирования правильного игрового опыта нам нужно учитывать особенности визуальных стилей.

Визуальный стиль представляет собой художественную интерпретацию игрового мира, которая интегрирует персонажей, объекты, окружение и интерфейс в единую концептуальную структуру. Визуальный стиль способствует созданию необходимой атмосферы и настроения, а также может служить средством повествования через использование метафор, цветовых и стилистических решений.

Визуальные стили в значительной степени определяются техническими аспектами игры; к примеру, пиксельная графика существует исключительно в двухмерном пространстве, тогда как реализм чаще всего встречается в трехмерной среде.

Различия между игровыми визуальными стилями графики проявляются в сложности форм, пропорциях и уровне детализации. Эти характеристики служат основой, предопределяющей жанр игры, и способствуют их значительной дифференциации [4].

При разработке визуального стиля игры необходимо учитывать следующие особенности:

— Силуэт и форма: важно определить, из каких форм состоит стиль, как они взаимосвязаны и какие элементы силуэта должны привлекать внимание в первую очередь. Следует учитывать основные ассоциации: острые формы часто ассоциируются с враждебностью и агрессией, тогда как мягкие формы создают ощущение дружелюбия и безопасности.
— Тон: определение тонового ключа включает преобладание темных или светлых оттенков, а также контрастность изображения и плавность

тоновых переходов. Это позволяет задать необходимую глубину изображения.

— Цвет: яркость и насыщенность цветов, а также выбор цветовой палитры являются ключевыми аспектами для создания нужной атмосферы.
— Свет и тень**:** мягкость переходов между светом и тенью, источники освещения и их взаимодействие с объектами, а также формы отбрасываемых теней играют важную роль в формировании визуального восприятия.
— Текстуры и фактуры: способы передачи текстур и фактур должны соответствовать выбранному визуальному жанру, соблюдая общие принципы создания эффектов и светотеневые особенности [5].

За визуальными стилями следует анимация. Анимация не предполагает большого количества стилизации, и имеет ряд собственных правил.

В качестве ключевых принципов анимации будут рассматриваться некоторые из принципов анимации студии Уолта Диснея [6]:

— Сжатие и растяжение. Объекты из мягких материалов деформируются при движении, что позволяет сделать героев более реалистичными.
— Подготовка (упреждение). В жизни мы часто «готовимся» к движению. Например, перед тем как побежать или прыгнуть, мы отклоняемся назад для увеличения амплитуды.
— Последовательное изображение движения (от позы к позе). Рисовать каждую позу последовательно (straight ahead) или сначала ключевые позы, а затем промежуточные кадры (pose to pose).
— Сквозное движение и захлест. Части тела героя движутся с разной скоростью и по разным траекториям.
— Смягчение начала и завершения движения. При естественном движении объект постепенно набирает скорость, как автомобиль при разгоне, и так же плавно тормозит.
— Дуги. В природе движение часто происходит по дуге. Например, прыжок — это дуга, создаваемая толчком вперёд и вверх.
— Дополнительное действие. В жизни всё находится в движении одновременно. Добавив дополнительные детали и второстепенные движения, анимация становится более естественной.
— Расчет времени. Скорость движения меняет восприятие сцены. Разный темп — равномерный или с ускорениями — создаёт разное впечатление.

— Преувеличение. Для большей выразительности анимации движения можно утрировать — увеличивать амплитуду, усиливать деформации или использовать перспективные искажения.

Немаловажными являются и иные принципы анимации:

— Частота анимации. Избыточное количество анимационных движений может негативно сказаться на функциональности интерфейса и затруднить восприятие информации.

— Естественность анимации. Анимации, соответствующие законам физики реального мира, создают более реалистичное восприятие и усиливают эффект погружения пользователя в виртуальную среду [7].

В то время как визуальные образы могут значительно отклоняться от объективной реальности, анимация служит инструментом, позволяющим «приземлить» происходящее. Это достигается за счет соблюдения реальных физических законов, таких как гравитация, плавность движения и количество движений, что способствует созданию более тесной связи с реальным миром.

Последнее, что следует затронуть — это звук. В сочетании с визуальными элементами, аудиальные компоненты завершают формирование создаваемой атмосферы. Настроение звуковых эффектов и музыкального сопровождения способно передавать значительное количество информации, раскрывая смысл каждой отдельной сцены. С помощью звукового дизайна формируются *полноценные акустические среды, которые обеспечивают целостное восприятие мультимедийных произведений, отражая их художественную концепцию [8].*

Акустические среды в виртуальном пространстве могут быть сформированы с использованием следующих звуковых каналов передачи информации:

- Интер-шумы. Звуки, обладающие определенным натуральным сходством с объектами, к которым они относятся.
- Модальные характеристики. Способность определить ситуацию или объект на основе их характерного звучания, даже если они находятся вне нашего поля зрения.
- Сэмпл-петли. Зацикленные аудиофайлы, в которых конец композиции плавно переходит в ее начало. Применяются для создания фонового звучания, где резкие переходы могут разрушить эффект погружения.
- Музыка. Максимально условна и не связана с конкретным объектом. Как символ имеет метафорический характер и замещает обозначаемый объект

в дискурсе, символизируя происходящее на экране и предоставляя аудитории свободу для размышлений и интерпретации [9].

С акустической точки зрения важно установить основные элементы соответствия между физическими стимулами и воспринимаемыми ощущениями. Звук в видеоиграх обеспечивает обратную связь с пользователем: спокойные сигналы подтверждают безопасность, а тревожные наоборот говорят об опасной ситуации. Настроение и скорость звукового сопровождения может повлиять на решения, принимаемые игроком [10].

Звук определяет пространственное положение объектов и расстояние между ними и игроком. Звуковое позиционирование способствует ориентации игроков в виртуальном мире. *Бинауральные признаки (межушные различия времени и интенсивности) обеспечивают локализацию звука в горизонтальной плоскости. Для неподвижного источника достаточно 1 мс сигнала, тогда как восприятие движения требует более длительного анализа — в результате инерционности при локализации движущихся источников звука наблюдается смещение воспринимаемых начальных и конечных точек траекторий относительно их объективного положения [11].*

Каждый из указанных мультимедийных элементов обладает потенциалом для самостоятельного повествования. Однако их взаимодействие значительно повышает доступность информации для широкой аудитории, обеспечивая многоканальную коммуникацию и позволяя воздействовать на пользователя через различные сенсорные каналы одновременно, повышая вовлеченность пользователя в виртуальный мир.

Библиографический список

1.Майковски, Т. Рождение гетеролюдоглоссии из диссонанса языков компьютерных игр [Электронный ресурс] / Т. Майковски // Социология власти. – 2020. – №3 (32). – С. 74-90 – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rozhdenie-geterolyudoglossii-iz-dissonansa-yazykov-kompyuternyh-igr (дата обращения: 09.11.2024).

2.Что такое игровой нарратив / [Электронный ресурс] // Skillbox : [сайт]. – 2022 – URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/chto-takoe-igrovoy-narrativ/ (дата обращения: 28.02.2025).

3.Шедько, И.И. Видеоигровые изобразительные стили [Электронный ресурс] / И.И Шедько // Художественная культура. – 2021. – №4 (39). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/videoigrovye-izobrazitelnye-stili (дата обращения: 24.10.2024).

4.Ларицкая, М. Г. Дизайн и архитектура как инструмент повествования в игровом виртуальном мире [Электронный ресурс] / М. Г. Ларицкая // Архивариус. – 2021. – №3 (57). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-i-arhitektura-kak-instrument-povestvovaniya-v-igrovom-virtualnom-mire (дата обращения: 24.10.2024).

5.Адамс, Ш. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / Ш. Адамс. – М.: Азбука, 2024. – 240 с.

6.12 принципов анимации студии Уолта Диснея / [Электронный ресурс] // Skillbox : [сайт]. – 2022 – URL: https://skillbox.ru/media/design/disney-anim-principles/ (дата обращения: 07.04.2025).

7.Юй Си. Роль и принципы дизайна анимации в пользовательском интерфейсе [Электронный ресурс] / Юй Си // Интерактивная наука. – 2020. – №4 (50). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-i-printsipy-dizayna-animatsii-v-polzovatelskom-interfeyse (дата обращения: 29.10.2024).

8.Богословская, Н. А. Эмоциональная «звучащая» окружающая среда [Электронный ресурс] / Н. А. Богословская // Изв. Сарат. ун-та Нов. сер. Сер. Акмеология образования. Психология развития. – 2022. – №1 (41). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/emotsionalnaya-zvuchaschaya-okruzhayuschaya-sreda (дата обращения: 24.02.2025).

9.Марков, С. Ю. Прикладное применение знаний о семиотике звука [Электронный ресурс] / С. Ю. Марков // Oriental Art and Culture. 2022. №3. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/prikladnoe-primenenie-znaniy-o-semiotike-zvuka (дата обращения: 24.02.2025).

10.Пархоменко, Я. А., Луговцев, А. Ю. Звуковой аспект дизайна фантастических объектов в произведениях конвергентной 3D- анимации, кино и интерактивных средах [Электронный ресурс] / Я. А. Пархоменко, А. Ю. Луговцев // Международный журнал исследований культуры. 2017. №3 (28). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/zvukovoy-aspekt-dizayna-fantasticheskih-obektov-v-proizvedeniyah-konvergentnoy-3d-animatsii-kino-i-interaktivnyh-sredah (дата обращения: 29.10.2024).

11.Саликова, Д. А., Петропавловская, Е. А., Шестопалова, Л. Б. Искажение субъективного пространства в динамической акустической среде [Электронный ресурс] / Д. А. Саликова, Е. А. Петропавловская, Л. Б. Шестопалова // Интегративная физиология. 2023. №2. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskazhenie-subektivnogo-prostranstva-v-dinamicheskoy-akusticheskoy-srede (дата обращения: 24.02.2025).

НЕЙРОСЕТИ И ИММЕРСИВНОСТЬ – ГЛАВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ АНИМАЦИИ

Ермакова С. К.,
бакалавр,
Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации

Аннотация. Статья посвящена исследованию современных тенденций в разработке анимационных проектов. Проводится обзор проектов, созданных при помощи нейросетей, а также обзор иммерсивной анимации на примере выставочных пространств и метавселенных.

Ключевые слова: анимация, иммерсивная анимация, метавселенные, 3D-анимация, нейросети, искусственный интеллект.

THE ROLE OF ANIMATION IN THE MODERN WORLD

Ermakova S. K.,
Bachelor of Science,
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration

Annotation. The article is devoted to the study of modern trends in the development of animation projects. An overview of projects created using neural networks is provided, as well as an overview of immersive animation using the example of exhibition spaces and metaverses.

Key words: animation, immersive animation, metaverses, 3D animation, neural networks, artificial intelligence.

Современный мир анимации перенасыщен тенденциями, которые позволяют художникам аниматорам добавлять в свои работы отличительные черты, тем самым, не выбиваясь из трендов. Создавать уникальные и запоминающиеся работы аниматорам помогают не только простые формы и ограниченный цветовой спектр, но и технологический прогресс. Одной из новых технологий стали нейросети. Этот инструмент появился относительно недавно, однако в настоящее время он продолжает совершенствоваться и уже выходит на новый уровень в качестве главного инструмента. Нейросети используют везде: в написании музыки, текстов, генерации изображений и, конечно, в анимации. Одной из таких работ, созданных с помощью нейросетей, является анимационный ролик музыкальной группы Linkin Park [1]. Их песня Lost получила необычный клип в эстетике ретро аниме, причём каждый кадр был создан благодаря Kaiber – инструменте на основе искусственного интеллекта,

позволяющий анимировать статичные изображения и создавать потрясающие визуальные эффекты для музыкальных клипов и других видео (см. рис.1).

Рисунок 1 – Кадры из анимационного клипа группы Linkin Park к песне Lost (2023)

Другим примером продвижения искусственного интеллекта в анимации можно считать недавний белорусский мультфильм «Беловежская пуща» от студии Arteki. Он считается первым полнометражным мультфильмом, созданным с помощью нейросетей. Со стороны технологий это совершенно новый подход к созданию лент для кинотеатров. Как признаётся продюсер Олег Атякшев, все персонажи, фоны и движения созданы с нуля при помощи нейросетей (см. рис.2).

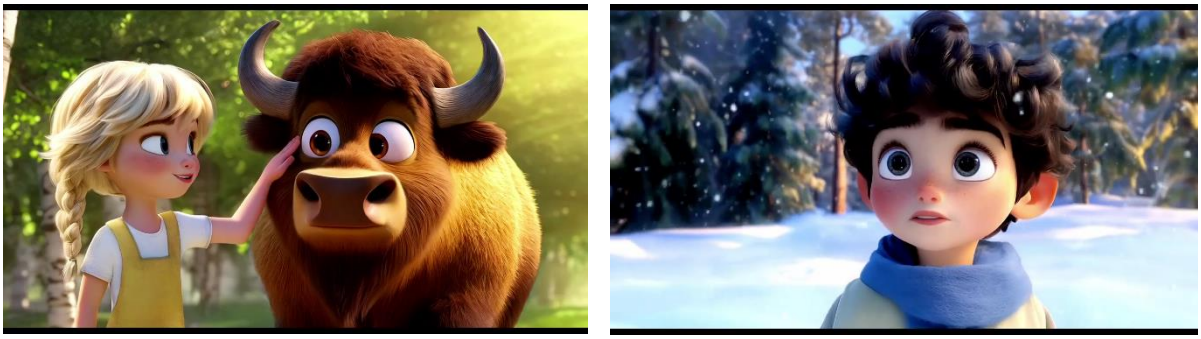


Рисунок 2 – Кадры из мультфильма «Беловежская пуща» (2025)

С другой стороны, не стоит забывать, что нейросети – лишь инструмент, дающий возможность к инновациям в анимации. Насколько хорошо искусственный интеллект не был развит, он никогда не заменит целую команду художников и аниматоров, работающих как единый организм над одним проектом. И «Беловежская пуща» наглядно показывает, какой результат получится, если пренебречь ручным трудом. Трейлер мультфильма, вышедший в социальных сетях, не сыскал похвалы среди зрителей и критиков, а наоборот, привлёк лишь негативные комментарии. Несмотря на то, что были и положительные комментарии, большой процент зрителей отзывался

о мультфильме не особо приятно, комментируя неестественные движения персонажей, странную мимику лица, нарушение пропорций и визуального стиля анимации [2].

Нейросети безусловно могут стать отличным помощником в современном мире в любой сфере. И сфера анимации здесь не исключение. Однако, стоит заметить, что насколько бы использование искусственного интеллекта не было удобным в плане сохранения денежных средств и времен компаний, к использованию инструмента нужен профессиональный подход. Поэтому требуется дополнительный труд для получения хорошего результата.

Вместе с инструментами для создания анимаций развивается и подход к зрителям. Если в далёкие 1930-е года прошлого века зритель приходил в восторг, увидев оживлённого персонажа на большом экране, то теперь ему нужно нечто большее. Современный человек половину своего времени уделяет виртуальному пространству, соответственно он может не только смотреть на картинку, но и стать её частью.

Иммерсивная анимация позволяет перенестись в совершенно другую реальность, создавая таким образом чувство единства и гармонии зрителя с произведением. Такой интерактив раскрывает намного больше чувств у смотрящего, вплетая его непосредственно в выдуманный мир [3].

Для достижения подобного эффекта используются технологии виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR). Если первая технология подразумевает создание новой реальности с чистого листа, то вторая лишь добавляет интерактивные элементы в настоящую реальность. Таким образом, получаются два разных эффекта восприятия, но оба позволяют зрителю стать не только наблюдателем, но и участником происходящего.

Эффект полного погружения в новый мир можно достичь с помощью очков виртуальной реальности. Они позволяют рассмотреть созданное окружение со всех сторон. Однако, чтобы посмотреть иммерсивную анимацию не обязательно покупать специальные очки. Её часто можно наблюдать, находясь в выставочных пространствах. Многие современные выставки предлагают посетителям проникнуться атмосферой, создавая вокруг них интерактивные картины. Одним из таких примеров является иммерсивная выставка в ЦСИ M'APC, «SENSE. ГЕОМЕТРИЯ ЧУВСТВ». Это симбиоз виртуальной и дополнительной реальностей, которые задают общий настрой всему пространству. Анимационные ролики, проходящие на выставке, размещены на стенах и отдельных полотнах, заменяя их на новое пространство. VR медитация – одна из особенностей выставки. В ней зритель полностью сливается

с просматриваемой анимацией, растворяясь в цифровом потоке и ощущая единство с визуальными образами и звуковыми ландшафтами, переживая уникальный чувственный опыт, стирающий границы между реальностью и виртуальностью (см. рис.3).

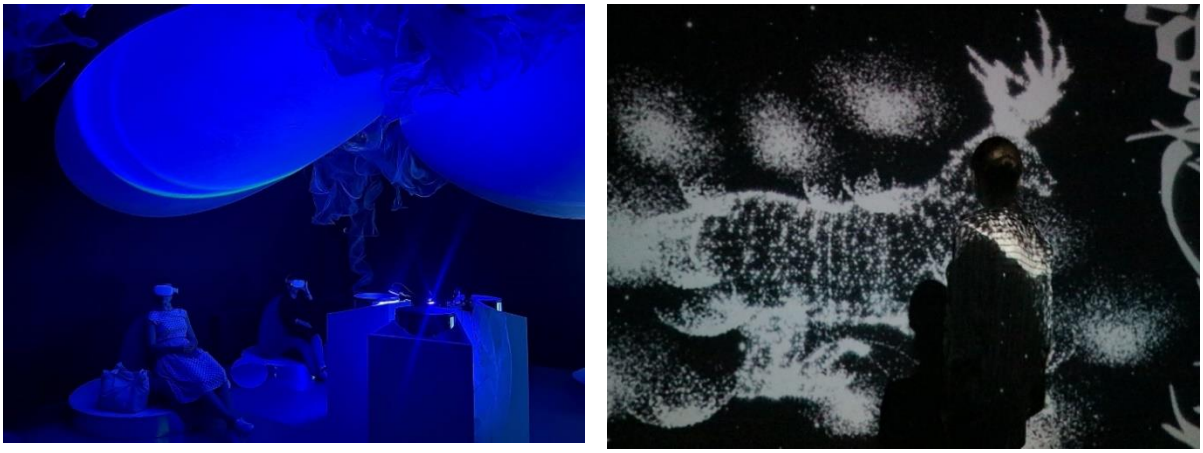


Рисунок 3 – Элементы иммерсивной анимации в выставочной пространстве ЦСИ M'APC, «SENSE. ГЕОМЕТРИЯ ЧУВСТВ»

В качестве перспективы распространения иммерсивной анимации выступают и метавселенные. Сами по себе интерактивные и ориентированные на взаимодействие, метавселенные превращают анимацию в ключевой элемент этой интерактивности. Анимация в метавселенных не просто украшает виртуальный мир, а становится его неотъемлемой частью, инструментом для создания уникального опыта, вовлечения пользователей и построения новых форм коммуникации. Она может быть использована для проведения интерактивных мероприятий в виртуальном пространстве, геймифицированных обучающих программ, а также для создания и продажи собственных анимированных объектов.

Так, в 2021 году в метавселенной Fortnite от компании Epic был проведён ряд концертов знаменитых певцов. Одним из таких иммерсивных шоу стал концерт Арианы Гранде, в котором певица исполняла свои новые хиты. Модель исполнительницы в 3D стилистике представала перед зрителями в футуристичных нарядах и спускалась к ним по радужному склону [4]. Игроки же не просто смотрели выступление, они были его частью. Цифровая версия исполнительницы вела участников за собой в путешествие, в котором игрокам предстояло пройти некоторые испытания, и всё это под песни Арианы Гранде (см. рис.4).

Рисунок 4. Скриншоты с цифрового концерта Арианы Гранде в метавселенной Fotnite

Нейросети и иммерсивность – уникальный помощник аниматорам для достижения нового уровня погружения в происходящее. На рассмотренных примерах видно, что искусственный интеллект открывает перспективы для развития техник анимации. Однако, в использовании нейросетей нужен баланс. Важно помнить об этических аспектах использования нейросетей и необходимости сохранения человеческого контроля над творческим процессом. Учитывая данные рекомендации, может получиться уникальный эффект. А усилить его помогает иммерсивность. Иммерсивная анимация знаменует собой переход к более интерактивным, персонализированным и реалистичным виртуальным мирам. Она не только является эстетической частью мира, но и способом погружения в новую реальность, взаимодействия с этой реальностью и окружающими.

Библиографический список

1.Kaiber AI is the AI animation tool behind Linkin Park's "Lost" // the decoder URL: https://the-decoder.com/kaiber-ai-image-animation-tool/ (дата обращения: 25.04.2025).

2.Беловежская пуща // Arteki Studio URL: https://artekistudio.com/ru/case/10 (дата обращения: 20.04.2025).

3.Тренды иммерсивного контента – 2025 // TOMORROW'S RENDER TEAM URL: https://tomorrowsrender.com/vr-ar-metaverse (дата обращения: 16.04.2025).

4.Fortnite’s Ariana Grande concert brings humanity to the Metaverse // digitaltrends URL: https://www.digitaltrends.com/gaming/fortnite-rift-tour-ariana-grande-concert/ (дата обращения: 25.04.2025).

ОТРАЖЕНИЕ КУЛЬТУРНОГО КОДА РОССИИ В РАБОТАХ СТУДЕНТОВ КАФЕДРЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА НИД И ФОРМИРОВАНИЕ РОССИЙСКОГО ВИЗУАЛЬНОГО СТИЛЯ

Ерофеева А.С.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается работа кафедры графического дизайна Национального Института Дизайна по трансляции культурного кода России. Выявляются критерии отнесения проекта к «культурному коду». Проводится анализ курсовых и выпускных квалификационных работ студентов кафедры графического дизайна за 2019-2024 гг. Сравнивается частота использования национальных визуальных элементов в проектах по годам.

Ключевые слова: культурный код России, новый российский визуальный стиль, обучение студентов, графический дизайн.

THEME: REFLECTION OF THE RUSSIAN CULTURAL CODE IN STUDENT WORKS OF THE NID GRAPHIC DESIGN DEPARTMENT AND THE FORMATION OF RUSSIAN VISUAL STYLE

Erofeeva A.S.
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article examines the work of the Department of Graphic Design of the National Design Institute on the development of the cultural code of Russia. The criteria for classifying a project as a "cultural code" are identified. An analysis of coursework and final qualification works of students of the Department of Graphic Design for 2019-2024 is conducted. The frequency of using national visual elements in projects is compared by year.

Keywords: Russian cultural code, new Russian visual style, student education, graphic design.

В настоящее время в России существует запрос на создание аутентичного визуального кода. Президент России В.В. Путин поддержал создание «нового российского визуального стиля» [1]. Задачи сформулировала Е.Ямпольская, глава Совета по разработке государственных визуальных коммуникаций [2]: Создание национально ориентированной визуальной среды.

1. Противодействие «чрезмерной латинизации» городского пространства.

2. Трансляция традиционных ценностей через визуальный язык.

3. Формирование целостного образа России «как сильного современного государства с богатым культурным наследием».

Работа по трансляции российского культурного кода ведется в НАЦИОНАЛЬНОМ ИНСТИТУТЕ ДИЗАЙНА уже много лет. Результаты работы рассмотрим на примере дипломных и курсовых работ студентов Национального Института Дизайна на кафедре графического дизайна.

По Ю. Лотману «культурный код» – это уровень философии знака и знаковых систем в широком семиотическом плане. Они несут в себе смыслы, понятные представителям определенной культуры [3], [4]. В графическом дизайне он проявляется через визуальную составляющую и отсылки к локальным культурным символам.

Использование традиционных визуальных элементов

Концептуальный подход проявляется через современную интерпретацию исторических стилей и народных промыслов. При работе студенты анализируют промысел и выявляют характерные пластические, композиционные и колористические особенности, на основе которых создают графику в проектах, см. рис. 1.

Рисунок 1. – Курсовые работы студентов 2 курса, руководители: Солтан С.Л., Барис П.В., Метельская В.Ю., Джавахян Н.А. 2024 г.

В выпускной работе Грицаевой А. традиционные мотивы народных песен встречаются с современными технологиями. При помощи генеративной графики создается визуализация напева, что в сочетании с ручными иллюстрациями сюжетов создает уникальный принт для тканей Ивановской фабрики, см рис. 2.

Рисунок 2. – Выпускная работа Грицаевой А., руководитель: Солтан С.Л., 2024.

Отдельно можно отметить работу по адаптации под современные условия исторического кириллического шрифта. В рамках магистерской работы Тельтевский А. разработал акцидентный шрифт, основанный на древнерусских надписях, см. рис. 2.

Рисунок 3. – Выпускная работа Тельтевского А., руководитель: Чекина О.Г., 2015.

Студенткой бакалавриата была произведена работа по адаптации исторических почерков из книг XV века. Итогом работы стал наборный шрифт, см. рис. 3.

Рисунок 4. – Выпускная работа Александровой Е., руководитель: Чекина О.Г., 2024.

Обращение к национальным архетипам и символам

В проектировании студенты используют фольклорные образы, узнаваемые объекты культурного наследия. Студентка Багель А. использует в проекте по навигации стилизованные архетипические образы из русских народных сказок, см. рис. 4.

Рисунок 5. – Курсовой проект Багель А., руководитель: Сидоров Д.В., 2023г.

Выпускная работа Михайловой Д. посвящена якутскому эпосу, в анимационном ролике присутствуют узнаваемые герои сказки «старушка Бэйбэрикээн с пятью коровами», почитаемыми народом саха.

Рисунок 6. – Выпускная работа Михайловой Д., руководитель: Барис П.В., 2024г.

Репрезентация локального контекста в территориальном брендинге

В проекте Храпчиковой А. для парка Абрамцево графика отсылает к работам художников, сделавшим место известным, см. рис. 5.

Рисунок 7. – Курсовая работа Храпчиковой А., руководитель: Сидоров Д.В., 2023.

Использование культурных нарративов, мировоззренческих установок

В дипломной работе Рогожниковой Е. обыгрывается устоявшаяся ассоциация с городом Новосибирск, понятная исключительно отечественной аудитории, см. рис. 6.

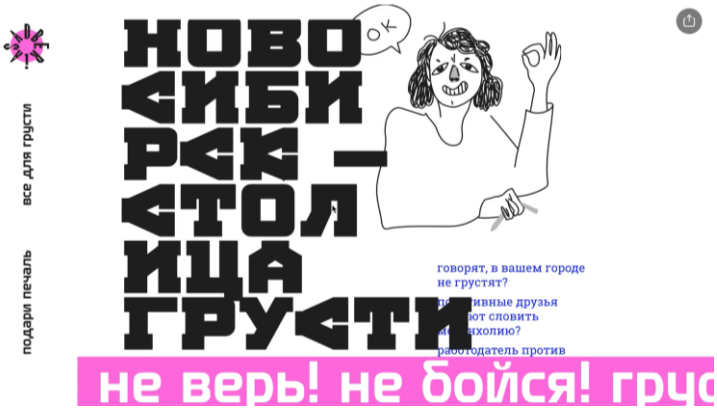


Рисунок 8. – Выпускная работа Рогожниковой Е., руководитель: Сидоров Д. В.

Важно отметить, что студенты работают с культурным кодом не только в рамках курсовых тем, сформулированных кафедрой графического дизайна, но и проявляют личную инициативу работы с культурным кодом при выборе темы выпускной квалификационной работы.

В процессе анализа 258 выпускных квалификационных работ кафедры графического дизайна за 2019-2024 гг. была выявлена тенденция увеличения количества работ, транслирующих культурный код России. Критерии отбора: наличие традиционных визуальных элементов; обращение к национальным архетипам; репрезентация локального контекста; использование культурных нарративов, см. рис. 7.

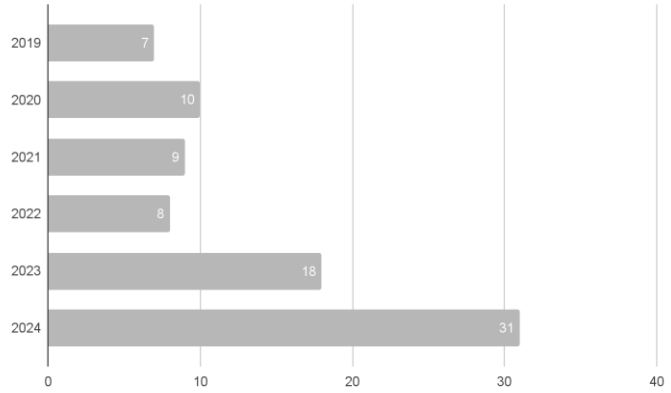


Рисунок 9. – Сравнительная диаграмма количества выпускных работ за 2019-2024 гг, транслирующих культурный код России.

Студенты кафедры работают в различных жанрах, создают проекты по айдентике и навигации, упаковку, многостраничные и мультимедийные издания, наборные и акцидентные шрифты, концепции сайтов, приложений и другие.

Кафедра графического дизайна НАЦИОНАЛЬНОГО ИНСТИТУТА ДИЗАЙНА выполняет задачи формирования нового российского стиля, как на уровне тем курсовых работ в учебном процессе, так и в итоговых выпускных работах. Кафедра поддерживает и поощряет педагогов и студентов, исследующих визуальную составляющую культурного кода, предлагающих инновационные способы решения.

Библиографический список

1.Анисимова, Н., Путин поддержал создание «нового российского визуального стиля» / Н. Анисимова // Ежедневная деловая газета РБК. - 2025. - 18 апр.

2.В Национальном центре «Россия» состоялось совещание по созданию нового российского стиля // Национальный центр «Россия» - 2025. - (https://russia.ru/news/v-nacionalnom-centre-rossiia-sostoialos-soveshhanie-po-sozdaniiu-novogo-rossiiskogo-stilia).

3.Лотман, Ю. М. Статьи о семиотике культуры и искусства / Ю.М. Лотман. - СПб.: Академический проект, 2002. – 544 с.

4.Лотман, Ю. М. Семиосфера / Ю.М. Лотман. - СПб.: Искусство-СПб, 2000. — 704 с.

РОЛЬ БЕНДЖАМИНА БАУМА В АВТОМОБИЛЬНОМ ДИЗАЙНЕ КИТАЯ ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ 20-Х ГОДОВ XXI ВЕКА

Ефанов Н.П.
Московский политехнический университет

Аннотация. В статье исследуется влияние немецкого дизайнера Бенджамина Баума на развитие автомобильного дизайна в Китае, где он занимает позицию шеф-дизайнера компании Li Auto. Анализируются его влияние на такие проекты, включая кроссоверы L7, L8, L9 и электромобиль MEGA. Особое внимание уделяется проблемам формирования уникального дизайн-кода китайских автомобилей при помощи иностранных специалистов в условиях глобализации автомобильного рынка.

Ключевые слова: Бенджамин Баум, Li Auto, автомобильный дизайн, китайский автопром, электромобили, дизайн-идентичность, кроссоверы.

THE ROLE OF BENJAMIN BAUM IN MODERN CHINESE AUTOMOTIVE DESIGN. ISSUES OF CHINESE CAR DESIGN IN THE FIRST HALF OF 2020S

Efanov N. P.
Moscow Polytechnic University

Abstract. The article explores the influence of German designer Benjamin Baum on the development of automotive design in China, where he holds the position of chief designer of Li Auto. Its impact on such projects is analysed, including L7, L8, L9 crossovers and MEGA electric car. Particular attention is paid to the problems of forming a unique design code of Chinese cars with the help of foreign specialists in the context of globalisation of the automotive market.

Key words: Benjamin Baum, Li Auto, automotive design, Chinese auto industry, electric vehicles, design identity, SUV.

Современный этап развития китайского автомобилестроения характеризуется активным привлечением западных специалистов для формирования конкурентного дизайна. Одним из наиболее ярких примеров такого сотрудничества является работа Бенджамина Баума в Li Auto. Его профессиональный опыт, включающий участие в создании Porsche 911 (992), представляет особый интерес для исследования того, как уже найденные ранее уникальные стилистические решения конкретным дизайнером видны в его дальнейших работах. Целью статьи является исследование влияния Бенджамина Баума на формирование дизайн-кода китайского автопрома в первой половине

2020-х годов через анализ преемственности его стилистических решений от Porsche к моделям Li Auto (L7/L8/L9, MEGA) и выявить ключевые проблемы создания оригинальной дизайн-идентичности китайских автомобилей в условиях глобальной конкуренции.

Профессиональный путь Бенджамина Баума

После завершения образования в Высшей школе дизайна Пфорцхайма (Германия) в 2005 году, Бенджамин Баум начал свою профессиональную деятельность в дизайн-бюро Mercedes-Benz, где принял участие в разработке нескольких значимых проектов. На начальном этапе карьеры (2005-2012 гг.) он работал над созданием концепт-каров серии F-Cell, демонстрирующих инновационные подходы к экологичному транспорту, а также участвовал в проектировании элементов экстерьера для модели S-класса (W222), включая разработку фирменной решетки радиатора и дверных панелей. Особое внимание в этот период было уделено совершенствованию системы освещения для CLS-класса, где Баум впервые применил передовые LED-технологии и адаптивные решения, что впоследствии стало характерной чертой его профессионального стиля.

Рис. 1

Рис. 2

Переход в Porsche AG в 2012 году ознаменовал новый этап в карьере дизайнера, где он последовательно занимал ключевые позиции в течение девяти лет. На должности старшего дизайнера экстерьеров (2012-2015 гг.) Баум занимался разработкой элементов кузова и декоративных деталей, демонстрируя внимание к деталям и понимание фирменного стиля марки. В период руководства группой по разработке световых решений (2015-2018 гг.) он создал

инновационный моно-стоп-сигнал для 911 поколения 992 (Рис.1) [5], который стал визитной карточкой модели, а также внедрил систему динамических поворотников. На позиции главного дизайнера серийных моделей (2018-2021 гг.) Баум разработал концепцию сквозного освещения для электромобиля Taycan и унифицировал светотехнические решения в модельном ряду Porsche, что способствовало усилению визуальной идентичности бренда.

В 2022 году Бенджамин Баум совершил стратегический карьерный переход, заняв позицию шеф-дизайнера в китайской компании Li Auto. Этот шаг совпал с ключевым этапом интернационализации бренда и отразил растущее значение китайского автопрома на глобальном рынке [2]. В новой роли Баум получил возможность адаптировать накопленный европейский опыт к особенностям азиатского рынка, интегрируя принципы функционального минимализма и технологической эстетики в продукты, ориентированные на международного потребителя. Данный переход иллюстрирует важную тенденцию в современном автомобильном дизайне - возрастающую мобильность профессиональных кадров и взаимовлияние различных школ автомобильного дизайна в условиях глобализированного рынка.

Ключевые стилистические особенности Li Auto

Анализ ключевых моделей Li Auto демонстрирует последовательное развитие фирменного стиля, в котором прослеживается значительное влияние дизайн-подхода Porsche, адаптированного к специфике китайского рынка. Флагманский кроссовер L9 (2022) представляет собой характерный пример такого синтеза, где элементы немецкой школы автомобильного дизайна органично сочетаются с технологическими решениями китайского производителя. В экстерьере модели явно прослеживается влияние стилистики Porsche, особенно в организации линейной графики кузова, выраженной через

Рис. 3

четкие горизонтальные линии пояса, профилированные продольные ребра жесткости и минималистичную обработку поверхностей.

Особого внимания заслуживают светотехнические решения L9, развивающие идеи, реализованные в Porsche 992 (Рис. 2): сквозная светодиодная полоса длиной 2,1 метра, трехуровневая система задних фонарей и адаптивная передняя оптика с матричными элементами формируют узнаваемый световой signature бренда.

Эволюция дизайн-кода продолжилась в моделях L7 и L8 (2023), где сохранились характерные Porsche-элементы, но с учетом специфики различных типов кузова. Фронтальная стилистика этих кроссоверов демонстрирует преемственность подходов: трехлучевая световая подпись DRL (Daytime Running Lights), напоминающая решения Porsche Taycan, сочетается со скульптурным капотом, оснащенным продольными ребрами жесткости. В боковом профиле прослеживается развитие концепции "flyline", характерной для Porsche, а также используются скрытые дверные ручки, технология которых была усовершенствована по сравнению с решениями Taycan. Эти элементы подчеркивают стремление Li Auto сохранить спортивную элегантность при увеличении габаритов семейных кроссоверов.

Наиболее радикальным воплощением дизайн-философии бренда стал электрический минивэн MEGA (2024) (Рис. 4), представляющий собой синтез

Рис. 4

авангардных решений и проверенных временем концепций [4]. Аэродинамический профиль транспортного средства, вдохновленный Porsche

Taycan Sport Turismo, характеризуется каплеобразным силуэтом с коэффициентом лобового сопротивления всего 0,215, активными аэродинамическими элементами и гладкими поверхностями, лишенными традиционных ручек. Эксперты выделяют три уровня влияния Porsche на дизайн MEGA: концептуальное (баланс формы и функции), детализированное (исполнение стыков панелей) и технологическое (принципы управления воздушными потоками). При этом важно отметить, что китайские инженеры не просто копируют немецкие решения, а творчески их перерабатывают, адаптируя особенностям локального рынка и современным технологическим трендам, что позволяет говорить о формировании оригинальной дизайн-школы Li Auto.

Проблематика китайского автодизайна первой половины 20-х годов XXI век

Современный этап развития китайского автомобильного дизайна характеризуется комплексом взаимосвязанных проблем, требующих научного осмысления и практического решения. Как отмечает Песков В.И., ключевой вызов заключается в формировании узнаваемой дизайн-идентичности, что предполагает сложный синтез трех фундаментальных компонентов [3].

Во-первых, необходимо органичное включение национальных культурных кодов, которые до настоящего времени остаются недостаточно выраженными в продукции китайских автопроизводителей, так как в разработке участвуют известные дизайнеры со всего мира, такие как Бенджамин Баум.

Во-вторых, требуется учет технологических возможностей национальной промышленности, включая особенности производственной базы и уровень развития ключевых технологий.

В-третьих, критически важным становится соответствие рыночным требованиям как внутреннего, так и глобального автомобильных рынков, которые демонстрируют растущие ожидания к качеству и оригинальности дизайна, чему мешает визуальная схожесть китайских автомобилей с продукцией известных мировых брендов.

Особую актуальность приобретают технологические вызовы, связанные с глобальным переходом на электромобили. Данный процесс обуславливает радикальные изменения в подходе к проектированию транспортных средств. Наиболее заметным проявлением этой трансформации стало изменение пропорций автомобилей, выражающееся в значительном сокращении длины капота и перераспределении объемов кузова. Параллельно возникают новые требования к аэродинамическим характеристикам, связанные с необходимостью увеличения запаса хода электромобилей. Кроме того, переход на новые силовые

установки требует принципиального переосмысления интерьерных решений, включая организацию пассажирского пространства и систему органов управления.

В условиях глобальной конкуренции китайские производители сталкиваются с необходимостью решения трех взаимосвязанных задач. Первая заключается в обеспечении соответствия международным стандартам качества и безопасности, что особенно актуально в контексте экспортной экспансии китайских брендов. Вторая задача предполагает сохранение традиционного ценового преимущества при одновременном повышении качества и оригинальности дизайна. Третья, и возможно наиболее сложная задача, связана с развитием узнаваемого бренд-дизайна, способного конкурировать с устоявшимися мировыми автобрендами.

Как справедливо отмечают аналитики, современный период (2020-2024 гг.) представляет для китайского автодизайна болезненный переход от стадии имитации к фазе инновационного развития [2]. В этом контексте особую важность приобретает вопрос ценности оригинального дизайна в условиях гиперконкуренции на глобальном автомобильном рынке. Решение обозначенных проблем требует комплексного системного подхода, сочетающего развитие образовательных инициатив в области транспортного дизайна, достижение технологического лидерства в ключевых направлениях, а также глубокое понимание и творческую интерпретацию национального культурного кода. Только такой многоаспектный подход может обеспечить формирование конкурентоспособной национальной школы автомобильного дизайна, способной занять достойное место в автомобильном мире.

Переход Баума в китайский автопром совпал с ключевым этапом развития отрасли - по данным исследований, в 2022 году доля иностранных дизайнеров в китайских компаниях выросла на 37% по сравнению с 2020 годом.

Работа Бенджамина Баума в Li Auto демонстрирует эффективность привлечения западных специалистов для развития китайского автопрома. (Кроссовер Li Auto L9 завоевал титул "Автомобиль года 2022" в Китае) Однако долгосрочный успех будет зависеть от способности китайских компаний создать устойчивую дизайн-школу, сочетающую глобальные тренды и национальную идентичность.

Библиографический список

1.Китайский автомобильный дизайн: между прошлым и будущим // CyberLeninka. 2023. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/retrospektivnyy-analiz-klyuchevyh-tendentsiy-razvitiya-avtomobilnoy-promyshlennosti-v-kitae

2.Мир изнутри: кто разрабатывает дизайн китайских автомобилей // 4x4.media. 2022. URL: https://4x4.media/mir-iznutri-kto-razrabatyvaet-dizayn-kitayskikh-avtomobiley.html

3.Песков В.И. Основы художественного конструирования автомобиля: автомобильный дизайн. Москва: НИЦ ИНФРА-М, 2024. 312 с.

4.История Li Auto: https://www.drom.ru/info/misc/li-auto-96978.html

5.https://gestalten.podigee.io/54-benjamin_baum

ЦЕЛЕВОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ ФОТОГРАФИИ В ПРОМЫШЛЕННОМ ДИЗАЙНЕ НА ПРИМЕРАХ НЕКОТОРЫХ КЕЙСОВ

Желнинский М.Н.
Научный руководитель: Т.В. Портнова,
доктор искусствоведения, профессор
Московский политехнический университет,
г. Москва (Московский Политех)

Аннотация: В рамках исследования будет рассмотрена роль фотографии в формировании визуального восприятия, что позволит понять, как именно изображения влияют на восприятие дизайна и, следовательно, на выбор потребителей. Важным аспектом работы станет анализ современных методов использования фотографии в промышленном дизайне на примере конкретных брендов, включая как традиционные, так и инновационные подходы. Это позволит выявить лучшие практики и тенденции, которые могут быть применены в различных областях дизайна.

Ключевые слова: фотография, промышленный дизайн, продукт, инструмент, целевая аудитория.

TARGETED USE OF PHOTOGRAPHY TOOLS IN INDUSTRIAL DESIGN USING EXAMPLES OF SOME CASES

Zhelninsky M.N.
Scientific supervisor: T.V. Portnova,
Doctor of Art History, Professor
Moscow Polytechnic University, Moscow
(Moscow Polytech)

Abstract: The study will examine the role of photography in shaping visual perception, which will help us understand exactly how images influence design perception and, consequently, consumer choice. An important aspect of the work will be the analysis of modern methods of using photography in industrial design using the example of specific brands, including both traditional and innovative approaches. This will allow you to identify the best practices and trends that can be applied in various areas of design.

Key words: photography, industrial design, product, tool, target audience.

Фотография, как искусство и средство коммуникации, занимает важное место в современном мире, проникая во все сферы жизни, включая промышленный дизайн. В условиях стремительного развития технологий и увеличения конкуренции на рынке, визуальное восприятие товаров и услуг становится ключевым фактором, определяющим их успешность. В этом контексте фотография выступает не просто как способ запечатления объектов, но и как мощный инструмент, способный формировать ассоциации, вызывать эмоции и влиять на поведение потребителей. Актуальность данной работы обусловлена необходимостью глубокого анализа роли фотографии в промышленном дизайне, а также выявления эффективных методов ее использования для достижения коммерческого успеха.

Важным аспектом работы станет анализ современных методов использования фотографии в промышленном дизайне, включая как традиционные, так и инновационные подходы. Это позволит выявить лучшие практики и тенденции, которые могут быть применены в различных областях дизайна.

Исследование успешных кейсов применения фотографии в промышленном дизайне позволит проанализировать, какие визуальные стратегии оказались наиболее эффективными и почему. В результате, исследование будет способствовать более глубокому пониманию взаимосвязи между фотографией и промышленным дизайном, а также поможет дизайнерам в создании успешных и востребованных продуктов на рынке.

Современные методы использования фотографии в промышленном дизайне варьируются от эстетических до функциональных подходов, открывающих новые горизонты для взаимодействия с продуктом. Первостепенную роль здесь играет создание эффектных изображений, которые привлекают внимание и формируют определённое восприятие бренда.

Профессионально выполненные образы товаров в окружении строгих композиционных элементов усиливают их привлекательность и способствуют укреплению эмоциональной связи потребителя с брендом.

Фотография становится инструментом не только для презентации изделий, но и для их разработки. Применение фотомоделирования и 3D-визуализации позволяет создавать реалистичные образы продукции ещё на этапе прототипирования. Такой подход способствует более глубокому пониманию дизайна и функциональности товара, а также минимизирует вероятные трудности на стадии производства и маркетинга.

В разных сферах промышленного дизайна наблюдается тенденция

к интеграции фотографии в процесс разработки новых изделий, что позволяет лучше оценивать визуально-концептуальные аспекты. Исследования показывают, что применение изображений в проектировании значительно упрощает обсуждение идей и способствует более тесному сотрудничеству между дизайнерами, инженерами и другими участниками команды.

Наряду с вышеописанными методами, использование пользовательских фотографий открывает пространство для обратной связи и взаимодействия с реальными пользователями. Бренды начинают осознанно включать реальный опыт своих клиентов в маркетинговые стратегии, что позволяет не только повысить доверие к продукту, но и создать атмосферу соучастия. Это направление становится особенно важным в условиях недоверия к традиционной рекламе.

Фотография в современном промышленном дизайне — это не просто способ визуализации, а многомерный инструмент, который способствует развитию идей, созданию облика продукта и формированию активного диалога с целевой аудиторией. Эффективное использование этого ресурса может значительно повысить конкурентоспособность бренда и создать новое восприятие привычных вещей.

Промышленный дизайн и фотография пересекаются в различных областях, создавая уникальные и успешные решения. Приведем несколько примеров, как эти две дисциплины могут взаимодополнять друг друга и обогащать визуальный язык продуктов.

Один из заметных случаев – это работа компании Apple, которая с высоким качеством подходила к визуализации своих продуктов. Фотографы и дизайнеры Apple совместно работали над созданием изображений, подчеркивающих элегантность и инновационность их устройств. Для фотосессий использовались специальные методы освещения и компоновки, что позволяло не только акцентировать внимание на уникальных особенностях продукта, но и формировать эмоциональную связь с потребителем. Результаты таких фотографий не только способствовали успешным продажам, но и создавали имидж компании как лидера в области технологий.

Другим примером может служить сотрудничество промышленных дизайнеров с фотографами для создания портфолио нового мебельного бренда. Сначала дизайнеры разработали уникальные изделия, затем их работы были представлены в различных интерьере. Фотографии, сделанные в контексте реальных жилых пространств, позволили зрителям легче воспринимать дизайн

и визуализировать, как мебель будет смотреться в их домах. Этот подход значительно увеличил интерес к продуктам и привел к росту продаж.

В спортивной отрасли также можно увидеть, как фотография помогает промышленному дизайну. Например, компания Nike использует фотографии для демонстрации своей обуви в динамике. Рекламные кампании сосредоточены на изображении спортсменов, использующих продукцию компании. Эта стратегия позволяет не только продемонстрировать технические характеристики обуви, но и укрепить ассоциацию с активным образом жизни. Фотографии, снятые в процессе спортивной активности, создают ощущение некой динамики, заставляя потенциальных клиентов чувствовать энергетику и драйв, связанные с использованием этих продуктов.

Кейс с производством электроники от Samsung демонстрирует подход к интеграции фотографий в процесс дизайна, где акценты сделаны на простоте и функциональности товаров. Упор на минималистичный стиль в фотографиях, подчеркивающий простоту и элегантность, способствует созданию ассоциаций, которые выходят за рамки самого продукта. Такие изображения помогают клиентам создать представление о том, как они будут использовать эти товары в повседневной жизни.

Эти примеры указывают на то, что успешное применение фотографии в промышленном дизайне зависит от продуманной визуальной стратегии, индивидуального подхода к каждому продукту и эмоционального взаимодействия с аудиторией. Совершенствование навыков в области фотографии, а также глубокое понимание процесса проектирования изделия могут существенно повысить как визуальное восприятие, так и коммерческую ценность готовых изделий. Фотография становится не только инструментом маркетинга, но и важной частью разработки самого дизайна, позволяя создать более яркий и запоминающийся образ товара.

В процессе создания коммерчески успешной фотографии, особенно в сфере промышленного дизайна, существенно традиционно выделяются несколько технических аспектов, требующих внимания и профессионального мастерства, что также можно проследить на указанных примерах.

Во-первых, выбор оборудования играет критически важную роль. Использование профессиональной камеры и объективов позволяет обеспечить высокое качество снимков.

Во-вторых, освещение также является важным аспектом. Оно не только влияет на атмосферу фотографии, но и подчеркивает текстуру и цвет объекта.

Цветопередача также ключевой элемент в коммуникации с потенциальным

покупателем.

Следующим аспектом является компоновка кадра. Использование правил композиции помогает создать гармоничные и привлекательные изображения.

Ретушь и постобработка изображений помогают окончательно улучшить фотографии, устраняя недостатки и усиливая привлекательность изображения. Однако крайне важно сохранять баланс, чтобы не исказить характеристик продукта и не ввести потребителей в заблуждение. В контексте промышленного дизайна, где каждая деталь имеет значение, это особенно критично.

Также, понимание целевой аудитории является основополагающим в создании успешной коммерческой фотографии. Снимки должны резонировать с запросами клиента и отражать его стиль жизни и предпочтения. При этом важно учитывать контекст, в котором будет использоваться итоговое изображение: будет ли это печатная реклама, интернет-ресурс или выставка.

Наконец, постоянное изучение новых тенденций в фотографии и технологиях позволяет поддерживать актуальность визуального контента. Тренды меняются, и дизайнеры должны быть готовы адаптироваться к новым требованиям рынка.

Библиографический список

1.Алексеев В.Н. Влияние фотографии на развитие промышленного дизайна // Дизайн и общество. – 2019. – № 2. – С. 15–23.

2.Беляев А.С. Эстетика фотографии в современном дизайне // Искусство и технологии. – 2020. – № 3. – С. 34–41.

3.Громов И.В. Фотография как инструмент проектирования в промышленном дизайне // Промышленный дизайн. – 2018. – № 7. – С. 20–28.

4.Дмитриев Е.П. Взаимосвязь визуальных искусств и дизайна: роль фотографии // Научный вестник. – 2021. – № 4. – С. 45–51.

5.Елисеева М.Ю. Фотография в рекламе: влияние на восприятие промышленного дизайна // Реклама и PR. – 2022. – № 8. – С. 12–19.

6.Зверев А.А. Современные тренды в фотографии и их влияние на дизайн продуктов // Дизайн и инновации. – 2021. – № 1. – С. 25–32.

7.Кузнецова Т.С. Фотография как метод исследования в промышленном дизайне // Дизайнерское мышление. – 2020. – № 6. – С. 7–15.

8.Михайлов В.Д. Интеграция фотографии и промышленного дизайна: практические аспекты // Промышленные технологии. – 2019. – № 5. – С. 58–64.

9.Николаев А.Е. Визуальные коммуникации: фото в дизайне // Дизайн и культура. – 2022. – № 3. – С. 29–36.

10.Сидорова Л.Ф. Роль фотографии в презентации дизайнерских решений // Дизайнерская практика. – 2021. – № 2. – С. 18–25.

СИНТЕЗ ИСКУССТВ В ДИЗАЙНЕ ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЫ

Зайцев С.В.

АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается влияние на игрока средств различных видов искусства, и как с их помощью создаётся погружение в виртуальный мир. Виртуальная среда – это синтез литературы, кино, изобразительного искусства и музыки. Законы всех эти отраслей не то, что желательно, но и необходимо соблюдать. Соблюдение законов всех этих отраслей и грамотное комбинирование отдельных элементов, позволяет добиться гармоничного сочетания их в процессе взаимодействия пользователя с выстроенным миром.

Ключевые слова: виртуальный мир, синтез искусств, гейм девелопмент, дизайн, видеоигра.

THE SYNTHESIS OF ARTS IN THE DEVELOPMENT OF VIRTUAL ENVIROMENTS

Zaytsev S.V.
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article examines the impact on the player of the means of various types of art, and how they create immersion in the virtual world. The virtual environment is a synthesis of literature, cinema, visual arts and music. The laws of all these industries are not something that is desirable, but it is also necessary to comply with, competently combining individual elements in order to achieve a harmonious combination of them in the process of user interaction with the built world.

Key words: virtual world, synthesis of arts, game development, design, videogame.

Говоря о разработке виртуальных миров хочется обратиться к словам великого американского режиссёра и сценариста О. Уэллса: "Писателю нужно перо, художнику – кисть, а режиссеру – целая армия"[1]. Действительно, создание комплексного продукта требует привлечения большого количества талантливых людей, сплочённых общей идеей и желанием воплотить результат собственных трудов в единое произведение. Сравнение двух направлений – кинематографа и гейм девелопмента в контексте их принципиального подхода к синтезу искусств и способах воздействия на игрока/зрителя художественными средствами более чем уместно: режиссер, сценарист, композитор, художник-постановщик составляют костяк команды разработки видеоигры, ровно как

и съёмочной команды кинофильма. Однако путь к подобной структуре производства, путь от аттракциона для узкой аудитории, до отдельного направления массового искусства занимал десятилетия. Ещё каких-то 30 лет назад в сфере разработки бытовало мнение, что история для видеоигры – элемент второстепенной важности. Джон Кормак – человек, стоявший у основания индустрии в том виде, какой мы ее знаем, прямо заявлял, что игры нужны для того, чтобы в них играть и никак иначе: все, что не имеет отношения к геймплею – рудименты, от которых необходимо избавляться. Тенденция отсекать, изолировать видеоигры от других сфер искусства вела индустрию на протяжении многих поколений[2]. Впрочем, вновь проведя параллель с киноискусством, можно увидеть, что это абсолютно естественно на первых этапах зарождения новых течений: законы драматургии, заложенные литературой, далеко не сразу нашли свое место в кинематографе, поначалу ограничиваясь примитивными средствами повествования. То же касается и ныне устаревшего подхода геймдизайнеров девяностых и первой половины двухтысячных годов. Несмотря на то, что геймдизайнер оставляет за собой право сместить фокус в сторону геймплея, литературное повествование, эмоциональная нагрузка, посыл и идея дополняют игровой мир, формируют его; дают смысл и превращают из набора локаций и событий в произведение, которое хочется обсуждать, которое хочется запомнить и в которое хочется вернуться[3]. Символизм, метафора, гротеск – все возможные средства художественной выразительности, заимствованные из литературы, используются сценаристами для погружения игрока в мир видеоигры. Отдельное место в современных видеоиграх занимает философия, являющая собой не только набор идей, встроенных в историю, но и целую систему осознанных взглядов на жизнь, мораль, человека, межличностных отношений и многих других тем, которые теперь могут быть раскрыты совершенно с новых сторон, ведь, в отличие от книги или фильма, виртуальный мир – это симуляция. Выборы игрока, его действия и собственные убеждения становятся важной частью игрового процесса. Это не мешает, напротив, позволяет автору доносить свою мысль до игрока, показывая ему последствия тех или иных решений.

Важно учитывать, что любое художественное произведение зависит от субъективного восприятия человека, который ознакомляется с ним. Личный опыт, жизненные ценности, предпочтения и даже эмоциональное состояние влияют на мнение о истории и героях, формируют его, что делает произведение уникальным для каждого. Видеоигры не являются исключением, однако упомянутые выше свобода действий, возможность принимать решения, менять

ход событий, создает больше пространства для диалога между автором и пользователем.

В кино художник настраивает свет, оператор выставляет камеру, создавая композицию кадра, режиссер в конечном итоге отсматривает полученный результат и одобряет его. Наличие игрока меняет эти правила, ведь тот является и режиссером, и оператором своего собственного игрового сеанса. То, куда герой пойдет, что он сделает, а зачастую и что скажет – моменты, где игроку даётся свобода, которую команде разработчиков необходимо контролировать, а художнику – учитывать[4]. Каждый кадр вне зависимости от действий игрока должен стремиться к тому, чтобы соответствовать всем канонам изобразительного искусства: свет, тональность, композиция, колорит – эти средства используются художником не только для создания эстетически приятной картинки, но и для отражения текущего состояния героя и истории.

Аспектом, создающим необходимую связь между формой и содержанием, является музыкальное сопровождение. Звукорежиссура, эмбиент, саундтрек – инструменты, позволяющие разработчикам обращаться к бессознательному пользователя, не разрушая при этом чувство контроля, ведь игрок не зритель, он – участник, главный герой, который не наблюдает за происходящим на экране, а определяет его. Композитор должен направлять игрока, подталкивать его в нужную сторону, а также создавать необходимое настроение в соответствии с художественным и литературным образом. Важность звукового сопровождения была не раз доказана тематическими исследованиями. Так, например, в 2010 году в Национальном университете Йорка было проведено исследование, согласно которому звуковое сопровождение напрямую влияет на действия игрока и определяет его погружение в процесс [6].

Для понимания принципа построения синтеза искусств в проекте можно привести наглядный пример: перед командой разработчиков стоит задача создать симулятор машиниста электропоезда, для возобновления интереса к профессии среди школьников всех возрастов. Можно пойти по стандартному, самому простому пути: сделать кольцевую локацию, добавить десяток случайных событий, разработать имерсивную систему управления виртуальным составом и в конечном итоге посадить игрока управлять им. А можно пойти иначе: вместо зацикленного уровня провести игрока по виртуальной России через всю транссибирскую магистраль. Прописать героя, который в последний раз проезжает от Владивостока до Москвы; показать, какие воспоминания у него связаны с городами и местами, расположенных на пути. Создать уникальный образ для каждой задействованной локации – будь то Новосибирск, природа

Урала или города Золотого кольца, через визуальные, колористические и стилевые решения, наполнив, при этом, музыкальное сопровождение народными мотивами, передающими культурные особенности регионов. Оба варианта выполняют образовательную функцию, однако только через использование внутри проекта приемов литературного, музыкального и изобразительного искусств в синтезе, у игрока появится эмоциональная связь с героем и его профессией – настоящее вовлечение в игровой процесс.

Стоит отметить, что каждое произведение по сути своей уникально и ошибочно полагать, что можно найти универсальное решение, позволяющее сделать видеоигру в равной степени интересной и понятной всем: команда разработчиков во главе с геймдизайнером сама для себя определяет цели, которые будет стремиться достигнуть, опираясь на целевую аудиторию, жанр и ключевые механики. От этих целей зависит будущий образ проекта и то, как именно будет проявляться синтез искусств внутри него.

Таким образом, индустрия видеоигр всё больше ориентируется на взаимодействие с игроком не только на уровне механик, но и на уровне его внутреннего мира. Свобода действий, возможность выбора и влияния на ход событий создают пространство для глубокого погружения, вовлеченности и рефлексии. Игрок перестает быть просто зрителем, он становится соавтором, создающим уникальный опыт, который в силу его субъективности и личного восприятия будет отличаться от любого другого.

Синтез искусств в видеоигре позволяет не только развлечь, но и заставить задуматься, почувствовать, пережить. Это пространство для новых форм повествования и взаимодействия, где литература, музыка, изобразительное искусство и философия становятся инструментами для создания живых, многослойных миров. В будущем видеоигры, как и другие виды искусства, продолжат развиваться, предлагая игрокам всё более глубокие и осмысленные переживания, и, возможно, займут своё место в ряду самых значимых форм искусства, которые способны воздействовать на наше восприятие мира и на самого себя.

Библиографический список

1.Bach, S. Final Cut [Текст] / S. Bach – NY.: W. Morrow, 1985 – 432 с.

2.Деникин, А.А. Искусство и дизайн в компьютерных видеоиграх [Текст] / А.А. Деникин // Наука телевидения. – Москва, 2010. С. 330-340.

3.Lebowitz, J., Klug, C. Interactive storytelling for video games: A player-centered approach to creating memorable characters and stories [Текст] / J. Lebowitz, C. Klug – NY.: Taylor & Francis, 2012. – 287 с.

4.Кадиков, М. Проектирование виртуальных миров. Теория и практика дизайна уровней [Текст] / М. Кадиков – М.: Litres, 2019 – 287 с.

5.Лочкарева, И. О. Цветовое кодирование в геймдизайне / И. О. Лочкарева [Текст] // Формообразование в дизайне : Сборник научных статей. – Омск.: Омский государственный технический университет, 2024. – С. 86-90.

6.Sanders, T., Cairns, P. Time perception, immersion and music in videogames [Текст] / T. Sanders, P. Cairns // Proceedings of HCI 2010. – Dundee.: BCS Learning & Development, 2010. – С. 160-167.

7.Schell, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses [Текст] / J.Schell – NY.: A K Peters/CRC Press, 2014 – 592 с.

АНАЛИЗ СОВРЕМЕННЫХ ФЭШН БРЕНДОВ, ТРАНСЛИРУЮЩИХ НАЦИОНАЛЬНУЮ ИДЕНТИЧНОСТЬ УЗБЕКИСТАНА

Исматова Д.У.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Руководитель Пучкова Н.Н.
кандидат педагогических наук, доцент департамента изобразительного, декоративного искусств и дизайна ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет» Институт культуры и искусств

Аннотация: В данной статье рассматриваются современные тенденции моды, транслирующие национальную идентичность узбекского костюма в коллекциях мировых и узбекских Домов моды. Дается обзор творчества как известных, так и молодых дизайнеров из Узбекистана.

В этом материале рассматривается об этническом стиле в культуре: что он представляет собой, откуда берёт своё начало и как развивается в наши дни. Рассмотрено различные аспекты этнического стиля в одежде и значимость в современном мире.

Ключевые слова: икат, этностиль, орнамент, вышивка, узор, узбекский бренд, колорит.

ANALYSIS OF MODERN FASHION BRANDS BROADCASTING THE NATIONAL IDENTITY OF UZBEKISTAN

Ismatov D.U. a
1st year Master's student
National Design Institute, Moskow
Supervisor Puchkova N.N.
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Fine, Decorative Arts and Design of the Moscow City Pedagogical University Institute of Culture and Arts

Abstract: This article examines current fashion trends that convey the national identity of Uzbek costume in the collections of world and Uzbek fashion Houses. An overview of the work of both famous and young designers from Uzbekistan is given. This article discusses the ethnic style in culture: what it is, where it originates from, and how it develops nowadays. Various aspects of ethnic style in clothing and its significance in the modern world are considered.

Keywords: ikat, ethnic style, ornament, embroidery, pattern, uzbek brand, color.

Современная мода основана на традициях различных культур и народов. Этнический стиль в одежде от известных дизайнеров всегда занимал почетное место. Буйство декора и необычных решений принта и вышивки на данный момент присутствует в каждой новой модели от известных брендов. Понятие «этника» охватывает множество аспектов культуры. Этника, что в переводе с греческого означает «народ», представляет собой совокупность обычаев, песен, танцев и материальных ценностей, характерных для любого народа.

Термин «этностиль» обращает внимание на определённые мотивы, которые приобрели популярность в современной моде. Он подразумевает возвращение к традиционным национальным элементам, таким как индейские, индийские, бушменские, арабские, африканские и другим, в дизайне одежды.

«Этнический стиль — это стиль, в котором комплекты одежды воспроизводят черты национального костюма определённого народа (этноса)».

Этностиль всегда диалогичен, то есть инициирует диалог между разными культурами. Поэтому его изучение актуально для развития толерантности, познавательного интереса к традициям народов мира, а также эстетического и художественного вкуса молодежи и других возрастных групп населения.

Первым обратился к этностилю Ив Сен-Лоран. Важно отметить, что после его интерпретации этники многие перестали считать одежду хиппи неопрятной и неэстетичной. Напротив, всё больше состоятельных людей привлекала линия одежды из шелка и органзы. «Кутюрье в своих работах использовал традиционные мотивы Африки, Перу, Древнего Китая и Марокко. Использовались лен, дерево, солома и стекло. Китайская коллекция изобиловала яркими цветами: розовый, оранжевый, желтый и лиловый. А индейские коллекции принесли воздушность. Однако по словам модельера, самой роскошной была русская коллекция. Разумеется, русской революции в моде не произошло, но, тем не менее, интерес европейцев к славянскому пробудился» [1].

Его примеру последовали другие известные законодатели моды, такие как Кензо. Он добавил в этническое направление японские мотивы, создав синтез покроя кимоно и скандинавских, южноамериканских и восточных элементов. Модельер использовал меховые шапки, русские косоворотки, испанские болеро, индейскую бахрому и индийскую пайджаму. Всё это привело к сочетанию несовместимых вещей: спортивного или классического стилей с элементами этно.

Другое громкое имя — Жан-Поль Готье. Буквально во всех его коллекциях с 70-х годов присутствует этнический стиль. Постепенно он становится основой почерка мастера. Именно он создал одежду с неповторимыми элементами национальных костюмов народов мира. Уличная повседневность стала источником его вдохновения и создания таких уникальных коллекций, как «Рабби-шик», «Большое путешествие», «Монголы», «Африканская сага» [2].

Каждый творческий человек находит вдохновение в своей культуре, национальных традициях. Все художники и дизайнеры гордятся тем, откуда они родом. Только понимая свою историю, человек может стать настоящим мастером [3].

История культуры — это бесконечный источник вдохновения. Каждый человек видит и понимает её по-своему. Но все хотят показать свою культуру миру.

Мода XXI века отличается своей стремительностью, которая с каждым годом становится всё более заметной. Она характеризуется смешением стилей, эклектикой приемов и принципов, что особенно ярко проявляется в искусстве создания костюма и моды.

Однако, несмотря на ускоряющийся темп модных изменений, существует постоянная тема, берущая свое начало в традиционных культурах и этнографии, которая придает современной одежде черты национального и традиционного костюмов. Стилизация может затрагивать как весь ансамбль, так и отдельные его элементы. Иногда модели включают в себя подлинные детали традиционного костюма, что придает им аутентичность и уникальность.

Использование традиций народного костюма при создании современной одежды — это одно из самых интересных и перспективных направлений в дизайне, завоевавший устойчивую популярность. Ведь одежда, как никакой другой элемент материальной культуры, отражает национальный характер народа и относится к числу устойчивых этнических признаков.

В Узбекистане издавна важную часть художественной культуры составляли домашние промыслы по изготовлению одежды, отличавшейся многообразием материалов, форм покроев, цветовой гаммы, отделок и украшений. Функционально оправданное этническое своеобразие наряда было обусловлено природно-климатическими условиями, особенностями хозяйственно-бытового уклада, художественно-вкусовыми предпочтениями и верованиями в символику орнаментальных композиций.

Формы одежды, создававшиеся на протяжении многих веков, и ее отдельные элементы, декоративное оформление и колорит свидетельствуют

о приспособлении народного костюма к природно-климатическим условиям края. Особенности одежды определялись возрастом, социальным положением людей, которые ее носили, их мировоззрением, а также горестными или радостными событиями и хозяйственными циклами. Эти нормы и требования влияли на используемые ткани, их оформление и рисунок, расцветку, величину и покрой предметов одежды [3].

Кратко характеризуя особенности традиционного узбекского костюма, следует отметить, что женская одежда включала рубахи и платья (куйлак), халаты (стеганые ватные или без стежки), мурсаки и штаны (лозим, иштон). Они украшались вышивкой, отделочной тесьмой и строчками из разноцветных ниток. Ткани — в основном кустарной выделки бухарский шелк и бархат из дорогих тканей, кимхоб, банорас, бахмал, ханатлас, бекасаб и адрас.

Рисунок 1. Чапан

Головные уборы (платки, тюбетейки) были характерны для каждого района (рисунок 2). Например, образцы тюбетеек из Самарканда, Бухары, Ферганы, Шахрисабза, Ургута и Джизака, относящиеся к XIX–XX вв., отличались разнообразием форм и орнаментации. Ювелирные изделия включали кольца, браслеты, футляры для амулетов, нагрудные и налобные украшения, серьги, бусы и пряжки. Вышивка была очень богата и разнообразна, ею декорировали одежду, предметы быта и интерьер.

Рисунок 2. Головные уборы

Эти исследования имеют огромное эстетическое и научное значение, особенно для творчества художников и дизайнеров, использующих этническую тематику в своем творчестве. Яркий образ, создаваемый с помощью орнамента, национальных тканей и необычных конструктивных традиционных форм, делает его оригинальным.

Сегодня образцы народного творчества вдохновляют многих художников-модельеров из Узбекистана. Эмоционально-образное начало народного прикладного искусства особенно привлекательно для дизайнеров.

С обретением Республикой Узбекистан независимости, дизайн стал одним из популярных видов художественного творчества. Этому способствовали развитие рыночных отношений, открытие многочисленных предприятий малого и среднего бизнеса, активизация международных культурных связей и информатизация общества. Более того, дизайн вошел в орбиту культурной политики молодого независимого государства, что нашло отражение в постановлениях правительства Узбекистана, посвященных развитию сферы дизайна. Большое внимание дизайну стало уделяться и в сфере художественного образования.

В Узбекистане успешно работают несколько дизайнерских организаций, ряд брендов и независимых дизайнеров. Каждый из них имеет свой уникальный стиль. Несмотря на это, в их творчестве прослеживается приверженность

к национальным мотивам. Fashion-индустрия ориентируется на сохранение истории национальной одежды.

Стилистические находки вышеупомянутых мастеров оставили свой след в современных коллекциях нынешних дизайнеров, которые также обратили внимание на традиционные народные костюмы. Из всей совокупности этнических элементов, включаемых в современный костюм, предпочтение отдается украшениям.

Одной из ярких дизайнеров республики является Лали Фазилова, основательница дома моды LALI (рисунок 3).

В XXI веке мода отличается своей стремительностью, которая становится всё более выраженной, а также смешением стилей, смешением элементов и принципов. Особенно ярко это проявляется в сфере создания одежды и моды [8].

Несмотря на ускоряющийся темп модных изменений, существует постоянная тема — образы, вдохновлённые традиционными культурами и этнографией.

Рисунок 3. Модель дома моды LALI

Ещё один популярный бренд одежды — Moel Bosh. Он создаёт удивительные образы, используя интересные фактуры и необычные детали.

Одежда и аксессуары от бренда Dildora Kasimova – это воплощение восточной эстетики. Mursak — это дом моды, известный тем, что все его дизайнерские изделия создаются вручную, в единственном экземпляре. Коллекции этого бренда отличаются безупречным кроем, высоким качеством пошива и традиционным дизайном.

Дизайнеры черпают вдохновение в народном искусстве, используя такие техники, как золотое шитьё, вышивка и другие традиционные методы. В результате получаются элегантные платья и костюмы, которые гармонично сочетают в себе высокую моду и местные традиции.

Предпосылки, приемы и методы введения этно-элементов в коллекции:

1. Независимость.

С момента обретения независимости Узбекистан начал уделять особое внимание своей истории и возвращать народу его духовное наследие. В сфере исторических исследований наметился значительный прогресс: учёные активно трудятся над новыми работами, посвящёнными истории Узбекистана.

Особого внимания заслуживают исследования, посвящённые этногенезу узбекского народа, а также публикации, затрагивающие различные аспекты истории, культуры и духовности.

Независимость страны поставила перед необходимостью самоопределения и поиска своей идентичности.

2. Орнаменты.

Орнамент, выполненный мастером, является настоящим произведением декоративно-прикладного искусства. Он имеет форму цветка и служит для украшения домашней утвари. Его строгая симметрия и гармоничное композиционное решение придают ему особый шарм. Орнамент может быть представлен в виде рукописного текста, что делает его еще более изысканным.

Узбекские мастера делают красивые вещи, которые знают и ценят во всём мире. Они умеют делать красивые украшения из металла, красивые ковры, красивые ножи и другие вещи. Эти вещи очень красивые и необычные.

В каждом регионе Узбекистана есть свои уникальные виды вышивки, росписи, чеканки, резьбы и ювелирного искусства. Нурата славится вышивкой, ферганский Риштан – лазурной керамикой, древний Маргилан – атласом, священная Бухара – золотым шитьем, а Ташкент – расписными изделиями.

Орнамент — особый вид художественного творчества, который не существует в виде самостоятельного произведения, так как неразрывно связан с вещью, которую он украшает — будь то стены, ковры, аппликации или резные

узоры. Однако мало кто задумывается о том, как математика участвует в этом творческом процессе.

Чтобы создать яркий и оригинальный орнамент, мастеру необходимы глубокие знания геометрии. Орнамент — это узор, в котором повторяются элементы, создающие гармоничное и привлекательное изображение. Эти узоры украшают самые разные предметы: посуду, мебель, одежду, оружие и даже здания.

Узбекский орнамент – одно из интереснейших явлений в восточной художественной культуре, уникальный мир художественных образов. На протяжении веков он видоизменялся, трансформировался, но всегда поражал своей поэтикой и красотой линий и красок.

Время появления первых орнаментальных композиций в декоративно-прикладном искусстве Средней Азии неизвестно. Возможно, интерес к украшению предметов развивался одновременно с освоением окружающего мира.

Узбекские мастера придавали огромное значение растительным мотивам в орнаментальном искусстве. Со временем эти мотивы усложнялись, переплетались сказочные и реальные сюжеты. Художник не был ограничен строгими рамками в этой сфере. Цветы, ветки, листья и жгуты играли важную роль в структуре узбекского орнамента.

Узбекские мастера часто изображали львов, тигров, павлинов, рыб, птиц и быков.

Богатство и разнообразие узбекского орнамента свидетельствуют о творческом мышлении мастеров и их высоком художественном вкусе. В прикладном искусстве существуют орнаментальные мотивы, которые классифицируются по происхождению, назначению и содержанию.

Технический орнамент возник в связи с трудовой деятельностью мастера: фактура поверхности предметов из глины, рисунок ткани при выработке на ткацком станке, спирали при плетении веревок.

Символический орнамент формировался на основе условно-символических изображений.

Геометрический (гирих) орнамент состоит из точек, линий и фигур (кругов, ромбов, звезд, спиралей).

Растительный (ислими) орнамент использует многочисленные формы растений: листья, цветы, ветки.

Каллиграфический (эпиграфический) орнамент составляется из букв или элементов текста, выразительных по пластическому рисунку и ритму.

Пейзажный орнамент включает разнообразные природные мотивы (горы, деревья, скалы, водопады).

Животный орнамент включает стилизованные изображения животных.

Антропоморфный орнамент использует стилизованные фигуры или части тела человека.

Орнамент может располагаться в квадрате, прямоугольнике, круге или узкой полосе. По форме их делят на замкнутые, сетчатые и ленточные.

Замкнутый орнамент состоит из элементов в одной ограниченной плоскости, повторяющихся с поворотом на плоскости [4].

3. Традиции и обычаи

Национальное возрождение неразрывно связано с возрождением народных традиций и обычаев, которые на протяжении многовековой истории этносов выступали связующим звеном в преемственности поколений и определяли особенности национального быта и культуры, мировоззрения и мироощущения. Заложенный в традициях и обычаях нравственно-интеллектуальный заряд служил побудительно-мотивационным средством для сохранения культурно-духовного наследия от ассимиляции и вырождения. Духовное наследие является источником национального саморазвития, опорой для нравственных начал настоящего и будущего народа. Оно совершенствует национальный дух и национальное самосознание, укрепляет национальный характер и национальное чувство, а также традиционный быт и культуру [5].

5. Национальные приоритеты

Национальные приоритеты Узбекистана ставят перед этнографической наукой задачу создания оптимальной модели своей организации и развития. В связи с этим актуальным представляется поиск ответа на вопрос: что является главным для этнографии как научной дисциплины? Из всех задач на первый план выдвигается необходимость изучения развития этнографических знаний и идей, а также четкого определения предмета самой науки и ее фундаментальных направлений.

Каждый по-своему понимает национальное наследие. Для туристов это может быть архитектура древнего государства, для деловых гостей — колорит и самобытность, а для большинства граждан — обычаи и традиции.

Жители Узбекистана с детства живут в особой среде, где яркие краски и разнообразные узоры поражают воображение. Орнамент здесь повсюду: в интерьерах, на узорах памятников архитектуры, в оформлении посуды, одежды и постельного белья.

В культуре Центральной Азии особое значение имеют вышитые иглой покрывала. Девушка, достигшая четырнадцати лет, начинает вышивать большое двухметровое сюзане ко дню своей свадьбы. Свадебное узбекское покрывало называется «гулькурпа» и его декорируют в виде цветущего сада. Один завиток всегда должен оставаться незаконченным, чтобы в роду всегда был кто-то, кто продолжит работу. [4-6]

Заключение

В ходе исследования была достигнута цель — выявить влияние этнического стиля на мировую моду. Были решены следующие задачи:

1. Исследована история этнического стиля.
2. Проанализированы изменения его ключевых характеристик.
3. Изучены современные модные бренды Узбекистана.
4. Рассмотрено, как этнический стиль влияет на формирование современной моды.

Исследование показало, что на моду значительное влияние оказывает этнический стиль, известный как шик. Этот стиль легко адаптируется к современным тенденциям, его можно упростить или дополнить элементами модных брендов.

Использование этнического стиля в современной одежде — это одно из самых интересных и перспективных направлений в дизайне, которое завоевало устойчивую популярность.

Ведь одежда, как никакой другой элемент материальной культуры, отражает национальный характер народа и относится к числу устойчивых этнических признаков.

Его влияние на современную моду будет связано с устойчивыми практиками, индивидуальным самовыражением, цифровыми трендами и социальными изменениями. Это делает этнический стиль актуальным и стратегически важным направлением для будущего моды.

Современные дизайнеры Узбекистана успешно используют национальные мотивы в своих коллекциях, создавая уникальные образы, которые гармонично сочетают традиции и современность. Этностиль в моде — это не просто дань прошлому, а способ выразить национальную идентичность и сохранить культурное наследие для будущих поколений.

Библиографический список

1.Кожушко, Д.А., Иващенко, Я.С. Диалогичность современного костюма: развитие, направления и специфика этнического стиля / Д.А. Кожушко, Я.С. Иващенко // Государственный технический университет. Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум». – URL:https://cyberleninka.ru/article/n/dialogichnost-sovremennogo-kostyuma-razvitie-napravleniya-i-spetsifika-etnicheskogo-stilya (дата обращения: 15.02.2025).

2.Атаханова, Ф.З. Этно-стиль: на подиумах и реальности (на примере деятельности дизайнеров Узбекистана). 2019 / Ф.З. Атаханова // European Journal of Arts. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/etno-stil-na-podiumah-i-realnosti-na-primere-deyatelnosti-dizaynerov-uzbekistan (дата обращения: 17.02.2025).

3.Муродова, Н.С., Курбанова М.Ф. Создание национального образа в современном стиле. 2021 / Н.С. Муродова, М.Ф. Курбанова // Вестник магистратуры. – URL:https://cyberleninka.ru/article/n/sozdanie-natsionalnogo-obraza-v-sovremennom-stile (дата обращения: 17.02.2025).

4.Закиряева, Н.Г. Universum: технические науки. 2023 / Н.Г. Закиряева, С.У. Пулатова, С.У. Ташпулатов. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/regionalnye-osobennosti-natsionalnoy-zhenskoy-odezhdy-i-ee-vliyanie-na-formirovanie-sovremennoy-odezhdy (дата обращения: 20.02.2025).

5.Мусинова, А.С. Орнамент как основа декоративно-прикладного искусства. Евразийский научный журнал. 2016 // А.С. Мусинова. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ornament-kak-osnova-dekorativno-prikladnogo-iskusstva (дата обращения: 10.03.2025).

6.Шоназаров, К. Узбекский народный орнамент. Наука и инновации. 2022 / К. Шоназаров // этнографический источник. – URL: https://www.researchgate.net/profile/Qahramon Shonazarov/publication/366463960_UZBEKSKIJ_NARODNYJ_ORNAMENT_ETNOGRAFICESKIJ_ISTOCNIK/links/63a297a6ca6a9d254f8eb1d1/UZBEKSKIJ-NARODNYJ-ORNAMENT-ETNOGRAFICESKIJ-ISTOCNIK.pdf (дата обращения: 16.03.2025).

ПРОБЛЕМНЫЕ ОБЛАСТИ В UX/UI ДИЗАЙНЕ В 2025 ГОДУ

Карпешина С. А.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва
Василенко Е.В.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: В статье исследуются проблемные области в UX/UI дизайн в современных реалиях. Цифровые продукты стали неотъемлемой частью жизни, что делает UX/UI дизайн актуальным. Для этого необходимо выполнить некоторые задачи: проанализировать основные проблемы дизайна, найти суть проблем, предложить пути их решения. В эпоху цифровой трансформации, UX/UI дизайн стал критически важен для брендов, стремящихся к успешному онлайн-присутствию, что делает эту область особенно востребованной.

Ключевые слова: UX/UI дизайн, веб-дизайн, адаптивный дизайн, инклюзивный дизайн, цифровой продукт, веб-ресурс, пользовательский интерфейс, мобильные приложения.

PROBLEM AREAS IN UX/UI DESIGN IN 2025

Karpeshina S. A.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow
Vasilenko E.V.
Razumovsky Moscow State University
of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The article explores problematic areas in UX/UI design in modern realities. Digital products have become an integral part of life, which makes UX/UI design relevant. To do this, you need to perform certain tasks: analyze the main design problems, find the essence of the problems, and suggest ways to solve them. In the era of digital transformation, UX/UI design has become critically important for brands seeking a successful online presence, making this area particularly in demand.

Key words: UX/UI design, web design, adaptive design, inclusive design, digital product, web resource, user interface, mobile applications.

В наши дни цифровой мир стал неотъемлемой частью жизни большинства людей. В основном все пользуются различного рода приложениями, посещают всевозможные веб-сайты и другие ресурсы. Все это стало возможным благодаря UX/UI дизайну.

UX/UI дизайн состоит из двух основных направлений: UX и UI. Но что же они обозначают?

UX дизайн фокусируется на создании удобного и функционального взаимодействия пользователя с интерфейсом. Он отвечает за логику, структуру, навигацию сайта или приложения, а также за работу отдельных элементов. Разработка прототипа, ориентированного на пользователя и его цели, является ключевым фактором для успешного продвижения продукта или услуги. Специалист стремится сделать прототип максимально удобным и понятным.

UI дизайн занимается графическим оформлением интерфейса. Здесь уже активно создается общее визуальное решение цифрового продукта. Дизайнер разрабатывает визуальную концепцию, определяет цвета, шрифты, графические элементы и анимацию для создания гармоничного и запоминающегося впечатления [1].

Ярослав Шуваев в книге «UX/UI дизайн для создания идеального продукта: полный и исчерпывающий гид» отметил, что «при работе над дизайном пользовательского опыта мы оперируем большим количеством факторов, чем при работе над дизайном пользовательского интерфейса». Оптимизация пользовательского опыта выходит за рамки функциональности прототипа и охватывает влияние продукта на пользователя, его эмоции, психологию и образ жизни. Таким образом, UX-дизайн требует более комплексного и всестороннего подхода [2].

Как бы то ни было, сфера веб-дизайна очень популярна и совершенствуется с каждым днем. Создаются тренды, происходит активное внедрение искусственного интеллекта при разработке цифровых продуктов. Однако, несмотря на все достоинства этой области, все же есть и проблемные аспекты.

Далее рассмотрим, какие проблемы существуют в UX/UI дизайне на 2025 год, выявим их суть и попробуем найти пути их решения.

Одной из главных проблем, с которой сталкиваются пользователи, является отсутствие адаптивности в дизайне. Этот критерий важен для обеспечения удобного отображения сайта на различных устройствах, что необходимо для привлечения и удержания посетителей, заинтересованных в предлагаемых товарах, услугах или мероприятиях [3]. Почему некоторые сайты не реализуют эту важную функцию? Ключевые причины включают ограниченные ресурсы, устаревшие сайты и коды, специфические требования (некоторые сайты могут полагаться на мобильную версию вместо адаптации). Также большинство веб-сайтов используют резиновую верстку, которая автоматически подстраивает и масштабирует элементы под размер экрана [3].

Например, сайт российского бренда «Комус» существует с 1999 года, однако ширина десктопной версии остается – 985 px. Длительное время сайт не имел адаптивной верстки и оставался таковым до 2023 года [4].

Однако проблему адаптивного веб-дизайна решить можно, несмотря на некоторые сложности. Для этого необходимо выделить больше времени на разработку прототипов и тщательное тестирование продуктов. Это потребует дополнительных усилий, зато сайт будет более долговечным и стабильным. Также стоит оптимизировать мобильную загрузку, за счет уменьшения данных, сжатия ресурсов. Кроме этого, желательно отказаться от фиксированных элементов, что обеспечит пропорциональное отображение компонентов на сайте [5].

Важной проблемой в медиа-пространстве является недостаточная реализация инклюзивного дизайна. Инклюзивный дизайн – это способ проектирования интерфейса с учетом различных потребностей населения. Продукты разрабатываются так, что ими могут пользоваться как можно большее количество людей. Многие веб-сайты не адаптированы для людей с различными потребностями, например, с нарушениями зрения или слуха. Это серьезный недостаток, поскольку может привести к потере значительной части потенциальной аудитории. Например, такие компании как «СберБанк Онлайн», «Яндекс Go», «Додо Пицца» имеют опции, позволяющие глухим, слабослышащим, незрячим полноценно пользоваться их услугами [6]. Необходимо уделить внимание разработке и внедрению подобных функций, обеспечивая равные возможности для всех пользователей. Это включает в себя использование контраста, читабельных шрифтов, цветовых решений (например, для обозначения ошибки обычно используют красный цвет, который не различают люди с дальтонизмом, поэтому необходимо использовать текстовое пояснение), а также не забывать и про скринридеры – программы, зачитывающие текст [7].

В UX/UI дизайне на 2025 год также существует проблема, связанная с работой навигации на сайте. Усложнение интерфейсов, необходимость оптимизации для мобильных устройств, требования к персонализированному опыту, интеграция голосового управления и жестов, а также обеспечение доступности для всех пользователей – все это факторы, которые будут затруднять создание простой и понятной навигации. Неудобная навигация может привести к путанице и разочарованию пользователей, поэтом у ключевым станет применение принципов минимализма и фокусировка на основных задачах.

При разработке навигации главное уделить внимание некоторым аспектам. Сделать навигацию интуитивно понятной в использовании, внедрить систему стандартных паттернов навигации, создавать адаптированную навигацию под мобильные устройства, принимать во внимание скорость загрузки [8].

Распространенной проблемой в области UX/UI дизайна остается реклама и поп-ап (всплывающие окна). Реклама является одним из главных способов визуальной коммуникации, позволяющей уведомить пользователя о конкретном товаре, мероприятии или услуге. Однако излишняя информированность может негативно сказаться на пользовательском опыте. Слишком агрессивные рекламные форматы, мешающие просмотру контента, отталкивают посетителей. Это касается и всплывающих окон, которые также мешают пользователям. Так, Яндекс негативно относиться к подобному роду показу реклам на сайте [9].

Диалог с пользователем важно поддерживать, поэтому необходимо сделать рекламу и поп-ап более сбалансированными. Следует стремиться к более сдержанному дизайну, предоставлять пользователям контроль над отображением подобного контента, адаптировать его под мобильные устройства.

Разделы «Контакты» и «О нас» критически важны для создания положительного впечатления о сайте. Поэтому особое внимание следует уделить на их функциональность и удобство, ведь это способствует укреплению доверия у пользователей, делает навигацию удобной, улучшает впечатление сайта, формирует имидж компании. Для создания этих разделов нужно сделать дизайн простым и понятным, обеспечить легкую навигацию, создать адаптивную верстку для мобильных устройств. Особенно важно сделать кликабельные ссылки на социальные сети.

Еще одна немаловажная проблема – отсутствие оригинальности в веб-дизайне. Практически все сайты и приложения имеют идентичный дизайн и демонстрируют дефицит креативных решений. Стандартные решения в верстке, шрифтах и приемах, вкупе с трендами на плоский дизайн, минимализм и адаптивность, приводят к тому, что бренды, по сути, дублируют дизайн друг друга. Даже популярный стиль bento UI (стиль интерфейсов, при котором информация разделяется на блоки-карточки, что дает отсылку к японским бенто-боксам) стал слишком распространенным и выглядит шаблонно. Например, bento UI можно увидеть у таких компаний как «МТС», «СберБанк», «Т-банк» и др. Чтобы избежать падения продаж и доверия пользователей, вызванного однообразием, необходимо уходить в сторону индивидуального и эмоционального дизайна. Вспомним flash-сайты нулевых,

которые выделялись своей креативностью. Это не значит, что нужно возвращаться в прошлое и делать перегруженные, сложные приемы, достаточно изучить нишу бренда и его ценности, что позволит не только выделиться на рынке, но и принести прибыль компании [10].

Как мы видим, проблемных областей в дизайне UX/UI немало. В этой статье мы разобрали лишь самые основные аспекты, с которыми сталкиваются пользователи, рассмотрели проблемы и пути их решения. Сфера UX/UI дизайна, несмотря на динамичное развитие, совершенствуется с каждым днем. Как бы то ни было дизайн в первую очередь должен быть удобным, оригинальным и повышать продажи. Не стоит идти за массой и делать шаблоны, надо стараться выходить из этих рамок.

Веб-дизайн – захватывающая сфера, сложная и довольно-таки интересная, включающая в себя адаптивный, инклюзивный, эмоциональный дизайн и т.д. Цифровой дизайн меняется стремительно и некоторые тренды быстро устаревают, так что дизайнер должен быть гибким, следить за новинками. В эпоху цифровой трансформации, UX/UI дизайн стал критически важен для брендов, стремящихся к успешному онлайн-присутствию, что делает эту область особенно востребованной, поэтому спрос на высококвалифицированных специалистов высок как никогда.

Библиографический список

1.Чем отличаются UX и UI в веб-дизайне [Электронный ресурс]. –URL: https://www.unisender.com/ru/blog/ux-i-ui-dizajn-v-chyom-raznica/#anchor-1 (дата обращения: 15.04.2025).

2.UX/UI дизайн для создания идеального продукта: полный и исчерпывающий гид [Текст] / Ярослав Шуваев. — Москва: Эксмо, 2023. — 240 с. — (Библиотека цифровой трансформации).

3.Частые ошибки в дизайне адаптивов [Электронный ресурс]. – URL: https://media.contented.ru/opyt/instrukcii/chastye-oshibki-v-dizaine adaptivov/?ysclid=ma162d8q45921421029 (дата обращения: 15.04.2025).

4.Лидеры e-commerce в России не имеют широкоэкранного адаптива. Провели исследование и разобрались, почему [Электронный ресурс]. – URL: https://asanov.agency/blog/lidery-e-commerce-v-rossii-ne-imeyut-shirokoekrannogo-adaptiva-proveli-issledovanie-i-razobralis-pochemu/?ysclid=ma38ptq4x614603324 (дата обращения: 15.04.2025).

5.Решения для 10 основных проблем адаптивного веб-дизайна [Электронный ресурс]. – URL: https://askusers.ru/blog/osnovy-ux/10-problem-adaptivnogo-dizayna-i-ikh-ustranenie/?ysclid=ma2hluc6yr670940309 (дата обращения: 15.04.2025).

6.Инклюзивный дизайн – что это такое и для чего нужен [Электронный ресурс]. – URL: https://media.contented.ru/osnovy/napravleniya/inklyuzivnyj-dizayn-komu-i-dlya-chego-nuzhen/ (дата обращения: 15.04.2025).

7.Инклюзивный дизайн: способы расширить аудиторию продукта [Электронный ресурс]. – URL: https://skillbox.ru/media/design/inclusive-ux-basics/?ysclid=ma3ay8yw8w445942716 (дата обращения: 15.04.2025).

8.Эффективная навигация на сайте: примеры и лучшие практики [Электронный ресурс]. – URL: https://chastnyj-seospecialist.ru/blog/navigaciia-na-saite-primery/ (дата обращения: 15.04.2025).

9.Pop-up это плохо для SEO: как не навлечь на себя санкции поисковиков [Электронный ресурс]. – URL: https://spark.ru/startup/bitrewards/blog/28134/pop-up-eto-ploho-dlya-seo-kak-ne-navlech-na-sebya-sanktsii-poiskovikov (дата обращения: 15.04.2025).

10.Атака клонов: Ваш сайт выглядит как сотни других. Почему это опасно для бизнеса? [Электронный ресурс]. – URL: https://vc.ru/design/1887860-pochemu-dizayn-saytov-stal-odnobraznym (дата обращения: 15.04.2025).

ВЛИЯНИЕ СТИЛЯ БОХО НА СОВРЕМЕННУЮ МОДУ

Ким Д.В.
Магистрант
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Руководитель Михеева М.А.
Профессор кафедры дизайна костюма
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: в статье рассматривается история стиля бохо в моде, его характерные черты, направления, анализ коллекций разных мировых брендов, а также влияние стиля на современную моду

Ключевые слова: стиль, мода, бохо, крой, тренды, дизайн.

THE INFLUENCE OF BOHO STYLE ON MODERN FASHION

Kim D.V.
1st year Master's student
National Design Institute, Moscow

Scientific supervisor Mikheeva M.A.
Professor of the Costume Design Department

Abstract: The article examines the history of the boho style in fashion, its characteristic features, trends, analysis of collections of different world brands, as well as the influence of the style on modern fashion**.**

Keywords: style, fashion, boho, cut, trends, design.

В современном мире мода является неотъемлемой частью жизни многих людей. Она отражает индивидуальность, стиль и предпочтения каждого человека. В последние годы наблюдается тенденция к смешению различных стилей и направлений в одежде, что приводит к появлению новых трендов и течений. Одним из таких направлений является стиль бохо, который становится всё более популярным среди молодёжи и представителей старшего поколения.

Название своё стиль берёт от слова «богема». Так называли цыган и кочевников, которые проживали в Богемии (рисунок 1). Часть таких людей эмигрировала во Францию в 16 веке. Новослугина Я.Н. в своей научной статье

«Стиль бохо как отражение богемы» пишет, что многослойность одежды спасала их от холода в неотапливаемых мансардах Литературного квартала, броские дорогие вещи сочетались в артистической среде с поношенной одеждой из неокрашенного натурального волокна [1]. Этот стиль у цыган переняли художники, литераторы, певцы, актёры, которые также переняли и образ жизни, стремясь к беззаботной жизни, не считаясь с условностями общества, чтобы выделяться из толпы. Так в моде появился богемный шик.

Рисунок 1. – Женщина цыганка из Богемии

В Европе более очевидным зарождение стиля бохо стало в 70-х годах 20 в., когда началась тенденция на сочетание различных стилевых направлений. Особенно на это повлияло движение хиппи. Образ хиппи подразумевал собой лёгкость, многослойность, близость к природе. Свободный крой одежды, женственность в образах, натуральные ткани, необычные расцветки, огромное количество аксессуаров – всё это было частью образа свободных людей.

В 2000-х годах стиль бохо стал востребованным у дизайнеров. Они начали создавать коллекции с использованием данного стиля. Таким образом в 00-х началась эпоха возрождения стиля бохо [2]. В настоящее время это направление в моде каждый год проявляет себя на показах различных дизайнеров, так как сейчас есть тенденция в моде на женственность, лёгкость, что характеризует собой стиль бохо. Почти в каждом периоде показов весенне-летних коллекций можно встретить платья свободного кроя из лёгких натуральных тканей, с воланами или вышивкой.

Таким образом, можно собрать характерные черты направления бохо в моде. Ими являются:

1. Богемность и женственность;
2. Акцент на свободе и единении с природой;

3. Изысканная цветовая палитра, включающая сложные оттенки (например, фиолетовый, бирюзовый, пудровый, сиреневый);

4. Разнообразие фактур (шёлк, атлас, шифон, замша, жаккард, бархат, велюр, вельвет, вискоза, кружево, деним, трикотаж, шерсть, кожа);

5. Многослойность и симметрия;

6. Восточные и индийские принты (пейсли, арабеска, растительные и витиеватые принты, мандальный рисунок);

7. Драпировки, воланы, защипы, объёмная отделка, вышивка бисером, вязаные вещи, техника кроше;

8. Использование натуральных тканей, таких как хлопок, деним, кожа и замша;

Существуют также различные направления стиля «бохо»: хиппи-бохо (рисунок 2а), характерными чертами которого является мешковатая одежда ярких цветов с обилием декоративных элементов (бахромы, вышивки, вязаных вещей) и аксессуаров; гламурный бохо-шик (рисунок 2б), который являет собой женственный и изысканный стиль – в нём характерны лёгкие женственные силуэты из струящихся нежных тканей, камней и ярких бусин, а также присутствуют элементы романтизма; эко-бохо (рисунок 2в), в котором используются только натуральные ткани и материалы для декора, а также включающий винтажные вещи; классический бохо (рисунок 2г) является повседневным стилем с простыми натуральными тканями, и подразумевает наличие в образе длинных платьев и юбок, жилетов, бархата, жаккарда [2]; неогранж (рисунок 3а) олицетворяет собой сочетание нежный бохо и «небрежный» гранж, творческий беспорядок в одежде; мори-гёрлз (рисунок 3б) — японское направление, в котором характерны свободные одежды из натуральных тканей (льна, хлопка, шерсти, твида, кружева, фетра), цвета нарядов приближены к классическим в бохо – оттенки бордового, зеленого, хаки, коричневого, оливкового, украшены кружевами и рюшами [3] ; викторианский бохо (рисунок 3в) — сочетание нежности и удобства повседневной одежды с массивными рюшами, многослойностью и кружевами.

Рисунок 2. – Направления стиля «бохо»: а) хиппи-бохо; б) гламурный бохо-шик; в) эко-бохо; г) классический бохо

Рисунок 3. – Направления стиля «бохо»: а) неогранж; б) мори-гёрлз; в) викторианский бохо

В настоящее время на моду влияют многие факторы человеческой жизни. Современная мода прибегает к многообразию тем и образов, она бывает циклична, быстротечна, а также оставаться на продолжительный период времени. О.В. Лимаренко в своей статье “Анализ устойчивых трендов в современной моде и их этнокультурная направленность” выделяет несколько значимых с точки зрения прогресса трендов [4]: мультикультурный тренд, который появился благодаря синтезу культур разных народов, с множеством новых форм костюма; технологический тренд, который представляет собой использование инновационных технологий для производства одежды, аксессуаров и тканей; экологический тренд, который стал востребованным благодаря поднятию проблемы защиты окружающей среды с помощью переработки материалов и использования экологических тканей; монокультурный тренд, в противоположность к мультикультурному, который популяризирует самоидентификацию народов и возвращение к традиционным

ценностям конкретного этноса; тренд на индивидуальность, который предлагает потребителям искать своё видение индивидуальности в образах.

В современном мире модного стандарта для всех нет, в отличие от того, что было несколько десятилетий назад. Увеличилось количество социальных групп, которые имеют свои ценности и модные стандарты.

Популярность набирает отсутствие моды, сочетание противоречивых стилей, таким образом, каждый может создавать свой неповторимый стиль. Примером может послужить коллекция Saint Laurent весна-лето 2025 (рисунок 4). В коллекции летящие платья в бохо стиле бренд сочетает с грубыми объёмными кожаными куртками, делая женственный бохо образ более грубым.

Рисунок 4. - коллекция Saint Laurent весна-лето 2025

Рисунок 5. – девушки в одежде бохо на фестивале Коачелла

Сегодня яркой особенностью современной моды является преобразование модных тенденций предыдущих поколений под реалии современного мира. Мода циклична, каждый раз тренды возвращаются немного усовершенствованными [5].

Ярким примером мероприятия, где посетители часто использовали стиль «бохо» в своих образах является Коачелла. Став неотъемлемой частью фестиваля музыки и искусства, из года в год очень много участников появляются там именно в одежде кантри или бохо (рисунок 5). В образах присутствуют летящие ткани, рюши, яркие принты, различные аксессуары дополняют их.

В 00-х популярным стало направление «бохо-шик». Он показывал лаконичность и роскошность. За подобными летящими платьями с рюшами и накидками стали обращаться к таким брендам как Roberto Cavalli и Etro [6] (рисунок 6). Оба бренда вдохновлялись культурой хиппи и стилем «бохо» при создании коллекций. В показе Roberto Cavalli было много изделий с обилием летящих тканей и рюш, в показе Etro одежда эпохи хиппи смешивалась с турецкими принтами бренда, а также яркими оттенками ткани.

Рисунок 6. – коллекции весна-лето 2005 г. Etro и Roberto Cavalli

Рисунок 7. – коллекция Etro весна-лето 2025

В 2024 году бренд Etro в коллекции весна-лето 2025 также можно проследить элементы бохо, что показывает постоянное возвращение стиля на подиумы мировых брендов (рисунок 7). Как и в коллекции 2005, в образах присутствуют растительные принты, летящие ткани, которые сочетаются с денимом, а также аксессуары в кантри-бохо стиле.

Сейчас за стилем «бохо» можно обращаться к бренду Chloé [6]. Благодаря дебютной коллекции осень-зима 2024/2025 (рисунок 8а) нового креативного директора Чемены Камали бохо стал на вновь популярным. Благодаря ей, другие бренды подхватили это направление в новом году. Бренд Chloé решил продолжить создавать коллекции в стиле «бохо», что подтверждает их последняя коллекция весна лето 2025 (рисунок 8б). В обеих коллекциях использовались пастельные оттенки, летящие ткани, оборки, рюши, объёмные рукава, в коллекции весна-лето появляется кружево.

а

б

Рисунок 8. – а) коллекция Chloé осень-зима 2024/2025; б) коллекция Chloé весна-лето 2025

Рисунок 9. – коллекция Isabel Marant весна-лето 2025

Этнический и более конвенциональный бохо в этом сезоне можно рассмотреть у бренда Isabel Marant. В показе бренда весна-лето 2025 (рисунок 9) были представлены юбки с бахромой, босоножки с завязками, состаренные джинсовки, яркие этнические принты, более глубокие цвета ткани.

Проанализировав коллекции сезона весна-лето 2025 таких мировых брендов как Chloé, Isabel Marant, Ralph Lauren, Saint Laurent, Zimmermann, можно сделать вывод, что наиболее популярным подвидом стиля бохо на данный момент является «бохо-шик». Из представленных образов можно выделить характерные элементы стиля:

- Свободные, летящие фасоны одежды и ткани;
- Яркие принты. Бренды используют принты крупных цветов, которые украшают нейтрального и яркого цвета ткани, а также этнические принты со сложным и интересным рисунком;
- Разнообразие рюш как на верхней, так и на нижней части одежды;
- Кружевные элементы в одежде, а также вязаные;
- Бахрома как на одежде, так и на аксессуарах;
- Использование натуральных тканей;
- Объёмные рукава.

Все эти элементы дизайнеры прекрасно сочетают с грубыми объёмными вещами из кожи, замши и джинсы, тем самым осовременивая образ. Такие характерные элементы на данный момент считаются трендами и показывают влияние стиля на мировую моду.

Основными представителями бохо стиля на модном рынке на 2025 год можно считать бренды: Zimmermann, Chloé, Diotima, Farm Rio, Doên, Escvdo, Ulla Johnson, Bode, Free People, Sea, Rhode, Faithfull The Brand, Gabriela Hearst, Rixo.

В настоящее время стиль бохо возвращается в современную моду благодаря своей уникальной смеси цыганских мотивов, этники и гранжа. Современный бохо стал более масштабным, с объёмными воланами и массивными украшениями. Дизайнеры обращаются к данному направлению в одежде преимущественно в коллекциях, направленных на весенне-летний сезон, так как в это время он весьма актуален, имея в себе все характеристики для хорошей носки в данный сезон. Кроме того, в настоящее время идёт тенденция на женственный и элегантный образ в моде для девушек, поэтому стиль «бохо» прекрасно подходит для создания образа изысканности и лёгкости. Дизайнеры также переосмысливают классические силуэты, добавляя им современного шика. Этот стиль удобно сочетать с другими, и из них получаются интересные варианты, которые могут входить в моду. Текстуры также играют важную роль, делая бохо актуальным и интересным. Наибольшую популярность свою набирает бохо-шик, который дизайнеры используют в своих новых коллекциях. Этот подвид бохо сейчас удобно изменять под современные фасоны и ткани, упрощая его элементы или дополняя элементами, характерными для определённого модного бренда.

Библиографический список

1.Новослугина, Я. Стиль бохо как отражение богемы [Текст] / Я. Новослугина // Материалы 48-й научной студенческой конференции. – Челябинск, 2016. С. 220-222.

2.Осипова, А. А., Алибекова, М. И., Колташова Л. Ю. Особенности стиля «бохо» в одежде [Текст] / А.А. Осипова, М.И. Алибекова, Л.Ю. Колташова // Сборник по материалам Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей. Том Часть 3. – Москва, 2019. С. 57-60.

3.Малярова, Е. Бохо стиль в одежде: традиции и трендовые концепции женской одежды. [Электронный ресурс] / Е. Малярова – URL: https://www.glamurnenko.ru/blog/boxo-stil-v-odezhde/ (дата обращения: 08.01.2025)

4.Лимаренко, О. В., Хабибуллина, Л. В. Анализ устойчивых трендов в современной моде и их этнокультурная направленность [Текст] / О.В. Лимаренко, Л.В. Хабибуллина // Вестник чувашского государственного института культуры и искусств. – Чебоксары, 2020. С. 117-121.

5.Прочаковская, Д. В. Особенности современной моды и её актуальные стили [Текст] / Д.В. Прочаковская // Сборник научных статей 7-й Международной научной конференции студентов и молодых ученых. В 5-ти томах. Том 5. – Курск, 2022.

6.Асриян, Н. На бохо надейся. [Электронный ресурс] / Н. Асриян – URL: https://theblueprint.ru/fashion/trends/boho-trend (дата обращения: 26.01.2025)

ЭВОЛЮЦИЯ ИНЖЕНЕРНЫХ И ХУДОЖЕСТВЕННО-ПЛАСТИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ В ДИЗАЙНЕ СРЕДСТВ ТРАНСПОРТА

Кириллов А.И., Барсукова Н.И.,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются этапы развития транспортного дизайна от этапа зарождения автомобилестроения до наших ней. Цель статьи выявить закономерности в тенденциях формирования пластики на разных этапах временного периода.

Ключевые слова: промдизайн, пластика, транспорт, транспортный дизайн, формообразование.

EVOLUTION OF ENGINEERING AND ARTISTIC PLASTIC SOLUTIONS IN VEHICLE DESIGN

Kirillov A.I., Barsukova N. I.,
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article discusses the stages of development of transport design from the stage of the birth of the automotive industry to the present day. The purpose of the article is to identify patterns in the trends of plastic formation at different stages of the time period of development.

Key words: industrial design, plastic, transport, transport design, shape formation.

Первое механическое транспортное средство, известное как «телега Кюньо», создал в 1769 году французский изобретатель Николя Жозеф Кюньо. Оно предназначалось для перевозки артиллерийских орудий и заложило основы для развития как автомобильного, так и железнодорожного транспорта. Конструкция телеги включала элементы современных автомобилей: двигатель спереди, передний привод, силовую установку и трансмиссию закреплённую на раме. В отличие от Кюньо, большинство других конструкторов сосредоточились на создании надёжного двигателя для установки на конные экипажи. Так действовали Готтлиб Даймлер и Карл Бенц, считающиеся создателями первого автомобиля.

В 1888 году создан шарнирный механизм поворота передних колёс. До 1905 года автомобили имели разноразмерные колёса из-за шкворней, что ограничивало кузовные решения [1]. Увеличение базы и использование одинаковых колёс сделали автомобили более вытянутыми и динамичными.

Производители начали постепенно переходить от рычажного управления к рулевому, что облегчило посадку и высадку. Открытые кузова начали оборудовать дверями. Эти решения, сегодня кажущиеся очевидными, были найдены эволюционным путём после многочисленных проб и ошибок.

Автомобиль становился символом статуса. В отделке начали использоваться дорогое породы дерева в качестве декоративных накладок. Дизайн кузова характеризовался вертикальными сочленениями оптики, радиатора, капота и дверей. Со временем тенденция сместилась к горизонтальному объединению этих элементов.

К началу двадцатых годов XX века конструкция автомобиля прошла период бурных изменений и вступила в фазу развития. Эпоха конных экипажей осталась в прошлом. Технические и конструктивные инновации, которые определяли формы машин и механизмов, утратили свою выразительность. В облике автомобиля и его элементов всё больше внимания стало уделяться эстетическим аспектам.

С 1910-х годов в разработку проектов стали привлекать архитекторов и дизайнеров. Rolls-Royce Silver Ghost (1913) стал примером интеграции объёмов капота и салона. Капот и салон имели общую формообразующую поверхность, а линия светового блика соединяла капот и подоконную линию. Это укрепило уникальность автомобильной эстетики, стремящейся к объединению элементов в единое целое.

В начале XX века в искусстве господствовал стиль «модерн». Его плавные, энергичные линии, напоминающие кнут, определяли форму предметов быта, мебели и архитектуры. Это касалось и автомобилей. Яркий пример – работы итальянских ателье Garavini и Castagna, работавших по индивидуальным заказам [2].

В 40-е годы Вторая мировая война затормозила автопроизводство, при этом послужив катализатором изменений в дизайне. Появился стиль «понтон», объединивший подножки, фары и крылья. Первым таким автомобилем стал ГАЗ-М20 «Победа» (1946). Кроме того активно начали использоваться авиационные мотивы. В 1943 году Харли Эрл, вдохноавившись истребителем P-38 Lightning, разработал знаменитые килевидные законцовки крыльев для Cadillac, которые были популярны до 1953 года. С 1953 по 1961 годы аэростиль достиг своего расцвета [3].

В 1962 году в дизайне кузовов произошли значительные перемены. Крыша приобрела новую форму, характерную для схемы Hardtop. Её поверхность стала

практически ровной. Задняя стойка стала более массивной, а ветровое стекло почти плоским. Панорамные стёкла, популярные в 50-х годах, ушли в прошлое.

К 1965 году история аэростиля подошла к своему логическому концу, постепенно уступая место линейно-конструктивному стилю. В семидесятые годы по обе стороны Атлантики наблюдался тренд на использование прямоугольных и угловатых форм в дизайне кузовов автомобилей. Формы стали почти плоскими, с чётко очерченными гранями. В моду вошли клиновидные силуэты [4].

В конце 1970-х годов произошёл своеобразный переломный момент, когда стиль «box style» уступил место «биодизайну». В дизайне автомобилей 1980-х годов стали появляться черты, вдохновленные живой природой. Это был новый, более «человечный» взгляд на дизайн. Углы стали плавными, прямые линии — изогнутыми, а поверхности стали сферическими. Однако, к концу 90-х годов, увлечение биодизайном привело к тому, что из облика автомобилей стали исчезать острые линии и динамичная агрессивность формы.

В первой половине 90-х европейские дизайнеры отходят от биодизайна к технократическим мотивам. Французский дизайнер Патрик ле Кеман в 1994 году представил концептуальный родстер Renault Argos, отражающий этот стиль. «Техно» стал популярным среди нового поколения, используя неокрашенный металл и карбон. Формообразующие линии просты, основаны на геометрии, а поверхности тщательно продуманы [5].

В конце прошлого века и в начале нынешнего произошёл всплеск стиля, который можно назвать «неоклассикой». Он был связан с возрождением черт автомобилей прошлого.

Особенно ярко это направление проявилось в США. Типичными представителями такого дизайна стали Chrysler PT Cruiser и Ford Thunderbird последнего поколения, выпущенные в 2002–2005 годах.

Отголоски этих тенденций ощущаются и сейчас. К примеру, весь дизайн код бренда Mini построен на ретро мотивах, а компания Hyundai недавно представила концепт Vision N74, отсылающий к Hyundai Pony 1974 года. Развитие автомобильного дизайна вплоть до начала 2010-х годов довольно наглядно изобразил А.Н. Гришин на блок-схеме [6]. (рисунок 1).

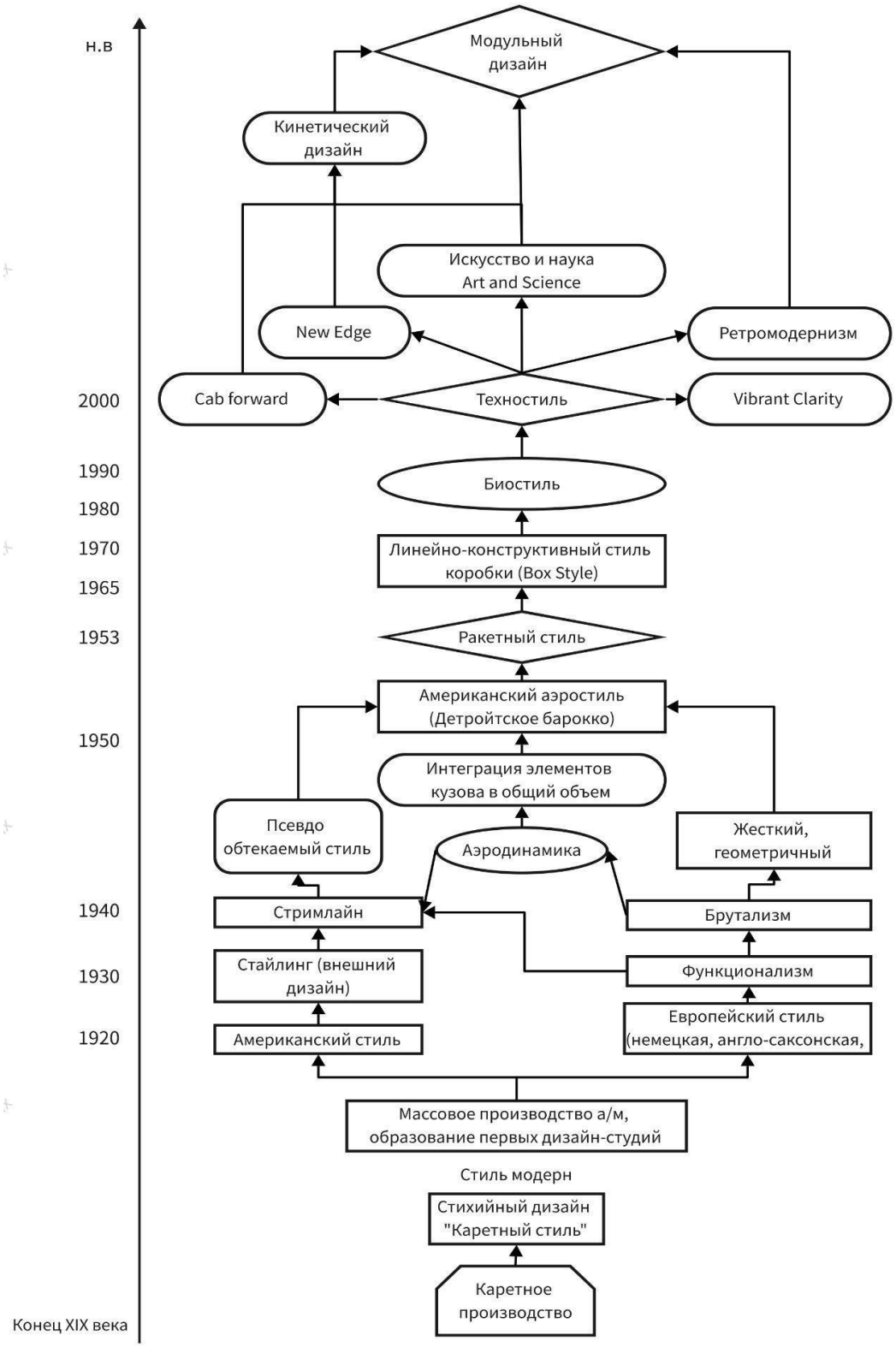


Рис. 1. Наглядная схема развития автомобильного дизайна

В транспортном дизайне 2010-х годов, появился тренд к усложнению формообразования, дизайнеры начали отходить от строгой и рациональной

геометрии, в пользу сложной пластики. К концу 10-х годов пластика начала ограняться, вновь становясь более плоской и острой. Кроме того, последние 15 лет так же наметилась явная тенденция на унификацию компонентов и использование модульных платформ [7]. Производители стремятся к наибольшей рационализации и эффективности процессов, в результате чего прибегают к испльзованию модульных конструкций в производстве.

Анализируя более чем вековой путь транспортного дизайна, можно обнаружить некие закономерности, по которым он развивался. К примеру, плоские, рубленные формы 20х–30х годов сменились плавной и округлой пластикой 40х–50х, вновь вернувшись к строгим, гранёным поверхностям в 60-х–70-х, чтобы переейти к сглаженному, округлому биодизайну в 80-е–90-е, а затем опять ограниться. Кроме того, говоря о ретроспективном, неоклассическом дизайне, можно обнаружть, что чаще всего он ссылается на объекты примерно 50-ти летней давности. Chevrolet SSR, Chrysler PT cruiser, Mini Cooper, VW New beetle начала нулевых ссылаются на автомобили 50-х, Chevrolet Camaro, Ford Mustang, Dodge Charger начала десятых отсылают к одноименным авто 60-х. Наконец, современные Lamborghini Countach, Hyundai Vision N74, BMW 3.0 CSL, являются оммажами к спорткарам середины 70-х. Стоит отметить, что перечисленные выше примеры были тепло приняты публикой и имели коммерческий успех. Таким образом, основываясь на историческом опыте, можно предположить какие тенденции формообразования будут актуальны в будущем, отталкиваясь от трендов сегодняшнего дня.

Библиографический список

1.Розанов Н.Е., Автомобиль в поисках индивидуальности.//Журнал "АВТОМОБИЛИ", 1-1998. С.7-10.

2.Розанов Н.Е., Архитектура автомобиля 20-х годов.//Журнал "АВТОМОБИЛИ", 3-1998

3.Рожнов И., Аэростиль. Часть первая (1948-1953)//Журнал "МОТОР", 5-1998. С.5-8.

4.Розанов Н.Е., Коварные убийцы и мотыльки (Стиль 70-х).//Журнал "АВТОМОБИЛИ", 11-1998. С.8-14.

5.Розанов Н.Е., Автомобильный дизайн переходного периода. «ТЕХНО»//Журнал "АВТОМОБИЛИ", 1-2001. С.9-12.

6.Гришин А.Н. Наглядная схема этапов развития автомобильного дизайна//

«ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И УСТОЙЧИВОЕ РАЗВИТИЕ РЕГИОНА», 1-1, 2010. С.24-34.

7.Кириллов А.И., Понятие «модуль» в транспортном дизайне//ДИСК-2024. Сб. мат. Всерос. науч-практ. конф. «Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века». М., 2024. С. 90-92.

8.Страхов А.К. Влияние окружающей среды на формообразование в транспортном дизайне//ДИСК-2024. Сб. мат. Всерос. науч-практ. конф. «Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века». М., 2024. С. 207-209.

АКСИОЛОГИЧЕСКАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ФОРМ-ФАКТОРА НАЦИОНАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Копышева М. С.
ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», г. Москва

Аннотация: Статья рассматривает формообразование и формфактор как важнейшие инструменты укрепления этнокультурной идентичности в рамках государственной национальной политики России. Через призму чувашской культуры анализируется, как визуальные элементы и культурные формы способствуют сохранению идентичности и её актуализации в современных условиях. Подчеркивается значение государственной поддержки, нормативной базы и включения этнокультурного наследия в креативные индустрии и образовательные практики.

Ключевые слова: этнокультурная идентичность, формфактор, формообразование, чувашская культура, национальная политика, креативные индустрии.

THE AXIOLOGICAL COMPONENT OF THE FORM FACTOR OF NATIONAL IDENTIFICATION

Kopysheva M. S.
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts», Moscow

Abstract: The article examines form-making and form factor as crucial tools for strengthening ethnocultural identity within the framework of Russia's national policy. Using Chuvash culture as a case study, it analyzes how visual elements and cultural forms contribute to the preservation and revitalization of identity in the modern context. The paper highlights the role of state support, legal frameworks, and the integration of ethnocultural heritage into creative industries and education.

Keywords: ethnocultural identity, form factor, form-making, Chuvash culture, national policy, creative industries.

В условиях глубоких трансформаций, охватывающих социокультурную и политическую сферы современного российского общества, особенно остро встает вопрос укрепления и формирования социальной идентичности. Многонациональная структура Российской Федерации, включающая более 190 народов и народностей, что делает задачу сохранения и гармонизации культурного многообразия не просто актуальной, но необходимой для обеспечения стабильного общественно-политического развития и межэтнической стабильности. В этом контексте возрастает значение

культурных артефактов как носителей исторического наследия, духовных ориентиров и элементов самоидентификации. Именно визуально-предметная форма становится первой точкой контакта с культурой, обеспечивая процесс ее осмысления и внутреннего принятия. Это поднимает вопросы формообразования и роли формфактора до уровня важнейших аналитических категорий в исследовании этнической идентичности.

Под формообразованием в данном дискурсе подразумевается непрерывное развитие и трансформация внешнего облика культурных объектов под влиянием исторических, религиозных, бытовых и символических факторов. Этот процесс отражает эволюцию как материальных, так и нематериальных кодов культуры, закрепляющих ценностные представления, систему мировоззрения и особенности взаимодействия этнической группы с окружающим миром. Формфактор, как совокупность выразительных признаков культурного объекта, позволяет «прочесть» культуру, даже не обладая глубокими знаниями об её внутреннем содержании. Он служит не только эстетическим инструментом, но и важным механизмом самопрезентации и идентификации, актуализируя этническое наследие в новых социальных условиях.

В качестве наглядного примера можно рассмотреть чувашскую культуру. Несмотря на историческое воздействие ассимиляционных процессов и близость к русской культурной доминанте, чувашская традиция демонстрирует устойчивость уникальных черт, отражённых в языке, музыкальных мотивах, декоративно-прикладных формах и ремесленных практиках. Орнаменты — такие как зигзаги, круговые узоры — несут глубокую символику, связанную с идеями цикличности, космологических представлений и динамики бытия. Сегодня эти элементы трансформируются и встраиваются в современную визуальную среду — от дизайна городской среды до образовательных и туристических продуктов. Подобная адаптация свидетельствует о жизненной силе формфактора и его роли в поддержании культурной идентичности в современности.

Правовая основа сохранения этнокультурного многообразия закреплена в Конституции РФ, в частности в статье 69, гарантирующей защиту прав коренных народов и этнических групп. Стратегические ориентиры в этой сфере задает Стратегия государственной национальной политики на период до 2025 года (ред. Указа Президента РФ от 06.12.2018 № 703), которая впервые ввела целый понятийный аппарат и задала вектор на укрепление общероссийской гражданской идентичности. Одним из ключевых индикаторов обозначена цель — достижение 90% уровня гражданской идентичности к 2030 году. При этом

этнокультурное наследие рассматривается как ресурс, требующий системной поддержки.

Эта политика находит свое отражение в действиях профильных государственных органов, таких как Минкультуры РФ и ФАДН России. Программа «Реализация государственной национальной политики» (Постановление Правительства РФ № 2239 от 09.12.2021) охватывает широкий спектр задач: от сохранения нематериального наследия и поддержки языков до финансирования региональных инициатив по развитию культуры малых народов. Федеральный центр, в частности ФАДН, обеспечивает доступ к грантовым программам для НКО, занимающихся гармонизацией межэтнических и межконфессиональных отношений, а также формированием единого гражданского пространства. Каждый год такие меры охватывают более 75 субъектов РФ, демонстрируя институционализированный подход к вопросам этнокультурной политики.

В Чувашской Республике активно развивается практика ведения цифровых реестров объектов нематериального наследия — включая элементы орнаментики, традиционные формы текстильного производства, предметы быта. Такие инициативы позволяют не только фиксировать аутентичные культурные формы, но и интегрировать их в образовательные, музейные и урбанистические проекты. Это расширяет их присутствие в публичном пространстве и делает их доступными для широких аудиторий, включая молодёжь.

Принятие Федерального закона № 330-ФЗ «О развитии креативных индустрий» в 2024 году стало важным шагом на пути институционализации этнокультурного компонента в экономике. Новый правовой режим открыл возможность встраивания традиционных ремесел, этнических визуальных кодов и музыкального наследия в структуры креативной экономики. Чувашские орнаменты, изделия народного промысла и даже музыкальные формы могут становиться элементами новых продуктов — от модных коллекций до анимации и интерактивных приложений. Государственная поддержка в форме грантов и субсидий дает этим проектам дополнительный импульс для развития.

Показательным стал Год культурного наследия народов России (2022), инициированный Президентом, в рамках которого было реализовано множество мероприятий: фестивали, конкурсы, обучающие программы. VI Медиафорум этнических СМИ, проект «ЭтноLife», а также форум «Языковое многообразие» стали площадками для обсуждения и продвижения идентичностей. Созданный Национальный центр России выполняет ключевую функцию по координации этнокультурных проектов, взаимодействуя как с мастерами, так

и с производителями, работающими в традиционных техниках и формах. Программы вроде «Русь мастеровая» или «Душа России» становятся механизмами поддержки талантов, закрепляя культурные формы в общественном сознании и творческом пространстве.

С 2020 года свою роль в поддержке этнокультурных инициатив активно играет Президентский фонд культурных инициатив. Он финансирует широкий спектр проектов: от фильмов и цифровых архивов до платформ по изучению языков и мобильных приложений с фольклором. Благодаря таким грантам становится возможной интеграция культуры в цифровую среду, образование и туризм, что обеспечивает её актуальность и экономическую жизнеспособность.

Не остаются в стороне и институты гражданского общества — Ассамблея народов России, Дома дружбы, региональные НКО. Они становятся операторами программ по работе с молодежью, формируя горизонтальные связи между регионами и этносами. Важную роль в этом играют молодежные форумы («Машук», «Таврида»), смены во ВДЦ «Орлёнок», «Артек», где дети и подростки получают знания о многообразии культурной мозаики страны.

Особое внимание стоит уделить чувашской культуре, как примеру уязвимого, но динамичного этноса. Снижение владения родным языком и утрата ремесленных практик делают особенно важным использование формфактора как средства трансляции идентичности. Его визуальная и символическая составляющая легко встраивается в современное образование, музейное дело, медиапространство и туристические практики. Таким образом, формфактор может стать универсальным языком общения с культурой, доступным вне зависимости от уровня языковой подготовки.

Обобщая, можно утверждать, что существующие правовые, организационные и проектные механизмы демонстрируют устойчивую и многоплановую стратегию государства по сохранению этнического многообразия. Культуры малых народов, включая чувашскую, перестают восприниматься как периферийные, получая новое звучание и значение в рамках единого культурного поля страны. Дальнейшее развитие этой системы потребует не только поддержки на государственном уровне, но и углубленных научных исследований в области формообразования, идентичности и культурной интеграции.

Библиографический список

1.Федеральный закон Российской Федерации от 8 августа 2024 года № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации». [Электронный

ресурс]. URL: http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202408080136 (дата обращения: 30.04.2025).

2.Стратегия государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года // Утверждена Указом Президента РФ от 6 декабря 2018 г. № 703 (в редакции Указа Президента РФ от 06.12.2018 N 703, фактически речь идет об Указе Президента РФ от 19.12.2012 N 1666 в редакции от 06.12.2018). [Электронный ресурс]. URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201812060027 (дата обращения: 30.04.2025).

3.Постановление Правительства Российской Федерации от 09.12.2021 № 2239 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Реализация государственной национальной политики"». [Электронный ресурс]. URL: http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202112140015 (дата обращения: 30.04.2025).

4.Цветкова О.В. Национальная и гражданская идентичность: проблемы формирования в России. – М.: РГГУ, 2023.

5.Реализация государственной национальной политики в субъектах Российской Федерации / коллектив авторов; под ред. А.Ю. Полунова, В.А. Сажиной. – М.: Издательство Дубровина, 2023. – 120 с.

6.Верховский А.Б. Этнополитика федеральной власти и активизация этнических инициатив // Огарёв-online. 2018. № 6. [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/gosudarstvennaya-natsionalnaya-politika-v-rossiyskoy-federatsii (дата обращения: 30.04.2025).

7.Конституция Российской Федерации. Принята всенародным голосованием 12.12.1993 (с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020). [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/ (дата обращения: 30.04.2025).

8.Президентский фонд культурных инициатив. Официальный сайт. [Электронный ресурс]. URL: https://фондкультурныхинициатив.рф (дата обращения: 30.04.2025).

9.Национальный центр Россия. Официальный сайт. [Электронный ресурс]. URL: https://russia.ru (дата обращения: 30.04.2025).

10.ВЦИОМ. Более 80% россиян высоко оценивают межнациональные отношения // Российская газета. 2021. 18 февраля. [Электронный ресурс]. URL: https://rg.ru/2021/02/18/vciom-bolee-80-rossiian-vysoko-ocenivaiut-mezhnacionalnye-otnosheniia.html (дата обращения: 30.04.2025).

11.Министерство культуры Российской Федерации. Концепция развития народных художественных промыслов до 2030 года. [Электронный ресурс]. URL: https://culture.gov.ru/ (дата обращения: 30.04.2025).

ВОЗМОЖНОСТИ ПАРАМЕТРИЧЕСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ЛАНДШАФТНОЙ АРХИТЕКТУРЕ

Косухин Р.Ю
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва
Василенко Е.В.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: Рассматриваются возможности применения приемов параметрического проектирования в разработке дизайн-проекта общественного парка. На основе анализа литературы и изучения примеров параметрического дизайна в ландшафтной архитектуре выявлены тенденции и возможности применения параметрики для создания общественного парка в городе Воскресенск. Сделанные выводы дают представление о концептуальном разнообразии параметрического метода, а также о его технических возможностях в рамках ландшафтной архитектуры.
Ключевые слова: параметрическое проектирование, ландшафтная архитектура, концепт, общественное пространство, парковая архитектура, дифференцирование.

POSSIBILITIES OF PARAMETRIC DESIGN IN LANDSCAPE ARCHITECTURE

Kosukhin R.Y.,
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow
Vasilenko E.V.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The possibilities of applying parametric design techniques in the development of a public park design project are considered. Based on the analysis of the literature and the study of examples of parametric design in landscape architecture, trends and opportunities for using parametrics to create a public park in the city of Voskresensk are identified. These conclusions give an idea of the conceptual diversity of the parametric method, as well as its technical capabilities within the framework of landscape architecture.
Keywords: parametric design, landscape architecture, concept, public space, park architecture, differentiation.

Тренд на параметрическое проектирование присутствует в архитектуре не один десяток лет, начиная с Гауди и развивая эти тенденции в работах Патрика Шумахера, который обозначил сам термин «параметризма», а затем и многих

именитых архитекторов и дизайнеров [1]. Использование «математического» метода проектирования позволило создавать формы уникальные по своей сути, близкие к органике, при этом разработанные совершенно искусственным способом [2].

Современные технологии позволили реализовывать обширный перечень идей в подобном стиле. На данный момент имеется множество примеров применения параметрики в различных сферах, но наиболее масштабные и яркие из них встречаются именно в ландшафтной архитектуре.

Одним из известных примеров является «Metropol Parasol», являющийся крупнейшей постройкой из дерева и выполненный путём параметрического проектирования. При этом данная конструкция не только эстетически красива, но и функциональна: имеет несколько этажей, лифты, а также смотровую площадку [3].

При реализации данного сооружения было использовано большое количество клея, выступающего в качестве основного материала для поддержания прочности конструкции.

Опираясь на данный пример, можно сделать выводы о технических возможностях параметрического проектирования и масштабности сооружений в данном стиле. Математическая точность при создании подобных форм вместе с качественной инженерией позволяют создавать постройки, соотносимые по размеру с городскими районами, сохраняя при этом визуальную лёгкость и физическую прочность [4].

Ещё одним значимым примером является центр «Феникс», расположенный в Пекине. Сооружение представляет собой «оболочку», которая связывает вместе два здания. Диагридные металлические конструкции, заполненные стеклянными панелями, сплетены в «ленту Мебиуса», связывающую офисное пространство и медиазону [5].

Сооружение тщательно продумано не только с дизайнерской, но и с инженерной точки зрения и эстетические решения напрямую взаимосвязаны с конструктивными и функциональными решениями. Внутри пространство наполнено лестницами, пандусами и платформами, соединяющими разные части сооружения между собой, при этом сохраняя общую «воздушность».

Приведенный пример показывает, как концептуальное решение может переплетаться с методом проектирования сооружения, а также говорит о широком разнообразии материалов, применяемых при параметрическом проектировании.

Примером использования данного метода проектирования в парках может являться мемориальное кладбище «Parque das Cerejeiras» в Бразилии. На 300 000 квадратных метров архитекторам удалось разработать дизайн, подчеркивающий окружающую среду парка и находящийся с ней в идеальном симбиозе.

Данный пример показывает, как тесно связано параметрическое и бионическое проектирование, с помощью данного метода можно создавать «идеальные» формы, которые будут казаться человеку естественными и понятными [6].

В данном проекте основным материалом выступило дерево, как и в большинстве подобных работ. Оно пластично, ему достаточно легко придать необходимую форму, при этом не задействуя большое количество сложных технологий и инженерных решений. Также это наиболее «природный» материал, который идеально вписывается в окружающую среду, когда речь идёт о парке.

Все вышеприведённые примеры демонстрируют безграничные возможности параметрического проектирования в сфере ландшафтной архитектуры. Основываясь на этих знаниях, было решено разработать проект благоустройства парковой зоны в городе Воскресенск.

Главной целью проекта стало создание поистине уникального пространства, которое будет основано на принципах параметрического проектирования.

Концепция проекта заключалась в том, чтобы создать парк, полностью состоящий из параметрических элементов. Для этого было предложено разделить пространство на несколько зон, каждая из которых включала бы параметрические объекты, объединённые общей идеей и создающие единое целое пространство.

В результате были выделены три концептуальные зоны: «Гора» – коворкинговая зона, «Река» – рекреационная зона и «Лес» – выставочное пространство.

Зона «Гора» представляет собой коворкинговое пространство (см. рис. 1), главным элементом которого является навес, выполненный в виде «параметрической горы». Он выполняет эстетическую и практическую функции, а его конструкция выполнена из дерева, скреплённого металлическими балками.

Рисунок 1 – «Гора» (автор: Косухин Р.Ю.)

Зона «Река» – это обширная рекреационная зона, выполненная из бетонных «волн», на которых расположены лавочки и сидения для посетителей парка (см. рис. 2). Конструкция углубляется в землю на 2,5 метра, позволяя посетителям разместиться на разных уровнях ступеней и насладиться видом на ландшафтные композиции, расположенные на нижнем уровне.

Рисунок 2 – «Река» (автор: Косухин Р.Ю.)

Выставочное пространство «Лес» представляет собой группу модульных параметрических конструкций, которые могут менять своё положение в пространстве и позволяют размещать на себе различные картины и экспонаты (см. рис. 3). Конструкции выполнены в виде «деревьев», что подчёркивает искусственность сооружения и его единение с природой.

Рисунок 3 – «Лес» (автор: Косухин Р.Ю.)

Все эти элементы позволили создать уникальную среду, концепция которой основана на принципах параметрического проектирования [7]. Опыт, полученный в ходе реализации проекта, позволил создать уникальные сооружения, которые гармонично вписываются в общий вид парка и создают его, а не просто дополняют.

Исходя из всех приведённых примеров, можно сделать вывод, что тенденция на параметрическое проектирование будет только расширяться и развиваться. Современные технологии позволяют создавать сооружения, внешний вид которых ограничен только нашим воображением.

Библиографический список

1.Бунаков П. Ю., Стариков А. В. Автоматизация проектирования корпусной мебели: основы, инструменты, практика – Москва: Агентство электронных изданий «Интермедиатор», ДМК Пресс: Агентство электронных изданий «Интермедиатор», ДМК Пресс, 2009. – 852 с.

2.Крис ван Уффелен. Ландшафтная архитектура. Collection: Landscape architecture = Collection: Krajinna architektura: [альбом] / [пер. на рус. яз. Бориса Кораблева]. – Москва: Магма; Praha: Slovart, 2010. – 456 с.

3.Hensel M., Menges A., & Weinstock M. Emergence: Morphogenetic Design Strategies. – London: Architectural Association, 2004. – 224 с.

4.Гриц Н. В. Основы ландшафтного дизайна: учебное пособие для спо / – Электрон. дан. –Москва: Юрайт, 2023. – 116 с.

5.Allen S. Practice: Architecture, Technique and Representation / S. Allen. – London: Routledge, 2009. – 256 p.

6.Хайрутдинов З. Н. Теория ландшафтной архитектуры и методология проектирования**:** учебное пособие для вузов / **–** 2-е изд**. –** Электрон. дан**. –** Москва**:** Юрайт**,** 2022**. –** 239 с**.**

7.Лучкова В.И., Целуйко Д. С. История китайского сада: от традиций к параметризму: монография/Мин-во образования и науки РФ, Фед. гос. бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Тихоокеанский государственный университет"**.**

МАШИНЫ В НАИВНОМ ИСКУССТВЕ И ДИЗАЙН

Кудряшев Н.К.,
доцент,
РГХПУ им. С.Г.Строганова

Аннотация: развитие техники нашло отображение в работах представителей наивного искусства и примитивизма. Однако и наивные трактовки привычных машин в свою очередь оказывают влияние на дизайн.

Ключевые слова: наивное искусство, примитивизм, машины, дизайн.

MACHINES IN NAIVE ART AND MODERN DESIGN

N.K. Kudryashev,
vice-professor, Russian State University of Design and Applied Arts (Stroganov University)

Annotation: The development of technology was reflected in naive art and primitivism. However, naive interpretations of familiar machines in turn have an impact on modern design.

Key words: naive art, primitivism, machines, design

Тема "машины в изобразительном искусстве" необъятна как мир машин и мир искусства, помноженные друг на друга. Однако в этом конкретном изыскании меня интересовали машины в художественном преломлении наивных художников - ну, и близких им художников-примитивистов.

Широко распространена точка зрения, согласно которой наивная живопись началась с Анри Руссо. Это не так: на самом деле наивная, непрофессиональная живопись существовала во все времена параллельно с профессиональной, не пересекаясь с ней; и та, и другая находили своих ценителей, только стоили по-разному.

Тем не менее, интерес "высокой" публики к наивому искусству, действительно, возник в конце позапрошлого века, и связано это именно с "таможенником" Анри Руссо. Нам же важнее другое: творчество Руссо по времени совпадает с прогрессом техники, с освоением воздушного пространства - и незамутненный, детский взгляд художника мимо такого пройти никак не мог. Воздушные шары, дирижабли, первые аэропланы-этажерки становятся органичной частью реальных и фантастических миров Руссо. Другое дело, люди, звери и растения приобретают у него особый, отличающийся условными цветом

и пластикой характер, в то время как летательные аппараты изображены достаточно натуралистично.

Рис. 1 Анри Руссо. Автопортрет, 1890

Рис.2 Анри Руссо. Мост в Севре, 1908

Примерно так же, без особого переосмысления, поданы машины на картинах наивных художников первой половины XX века: Бабули Мозес, Мод Льюис. Да и в конце XX - начале XXI вв. у большинства наивных художников-самоучек мы видим примерно то же. Таковы речные суда у А.В.Суворова или условные, но все же вполне узнаваемые катера у Хорхе Фуэнтеса. Есть, конечно, крайне любопытные исключения, но о них позже.

Рис.3 Бабуля Мозес (Анна Мэри Мозес, 1860-1961)

Рис. 4 Мод Льюис (1903-1970)

Примерно такая же интерпретация техники наблюдается и у отечественных наивных мастеров – например, на картинах Александра Васильевича Суворова из Тверской области:

Рис. 5 А.В.Суворов (1913-1999). «Ракета идет», 1997

Начиная со второго десятилетия XX века играть в детскую непосредственность начинают и профессиональные художники, и процесс этот не прекращается до сих пор. Наверное, лучшими примерами подобного творчества в нашей стране могут служить дорожные зарисовки Татьяны Алексеевны Мавриной (1900-1996). Большая часть их создана в послевоенный период – в 1940-1960-е гг., поэтому на городских и сельских пейзажах уже довольно много автомобилей, конкретную марку которых угадать часто трудно, зато принадлежность их к тому или иному конкретному поколению совершенно очевидна:

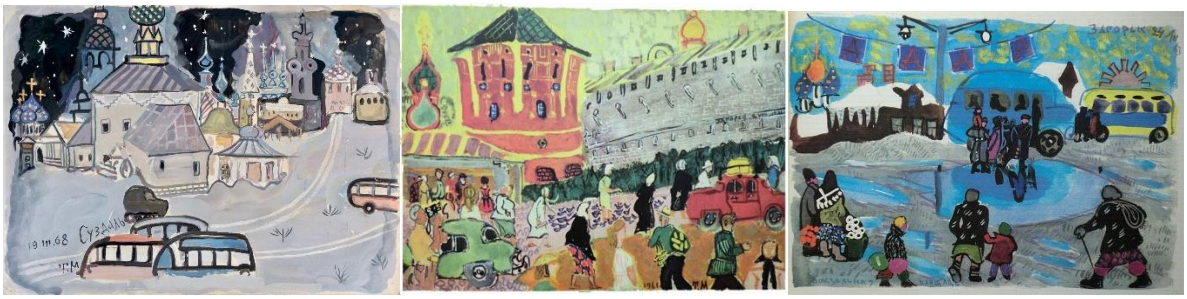


Рис.6 Т.А.Маврина. Акварели, 1950-1960 гг.

Интересна интерпретация техники в творчестве художников, занятых в традиционных народных промыслах. Изображается эта техника на редкость разнообразно, но всякий раз в традиции конкретного промысла. Вертолеты на мезенских досках выглядят так же причудливо, как традиционные лошадки с неестественно длинными и тонкими ножками:

Рис. 7 Разделочная доска с копией мезенской росписи 1960-х гг.

Довольно часто всякого рода техника изображается художниками традиционных промыслов с неприкрытой иронией:

Рис. 8 Белка и Стрелка. Сувенир Гжельского фарфорового завода

Хорошим примером ироничной интерпретации транспортных средств (в том числе фантастических) могут служить пародийные лубки аниматора А. Кузнецова. Навороченный байкерский мотоцикл превращается у него в трехколесный детский велосипедик с моторчиком, робот R2-D2 - в самовар на колесиках, а боевая тренога марсиан - в этакую мясорубку на стальных паучьих ножках:

Рис. 9 А. Кузнецов. Из серии «Лубки». Цифровая графика, 2003-2005

Однако самой необузданной фантазией отличаются все-таки самоучки. Плавающие, летающие или колесные аппараты Павла Петровича Леонова по степени фантастичности не уступают сказочным зверям Марии Примаченко: то есть, первоисточник их угадать пусть и с трудом, но все же возможно, но в реальной жизни такого не увидишь никогда.

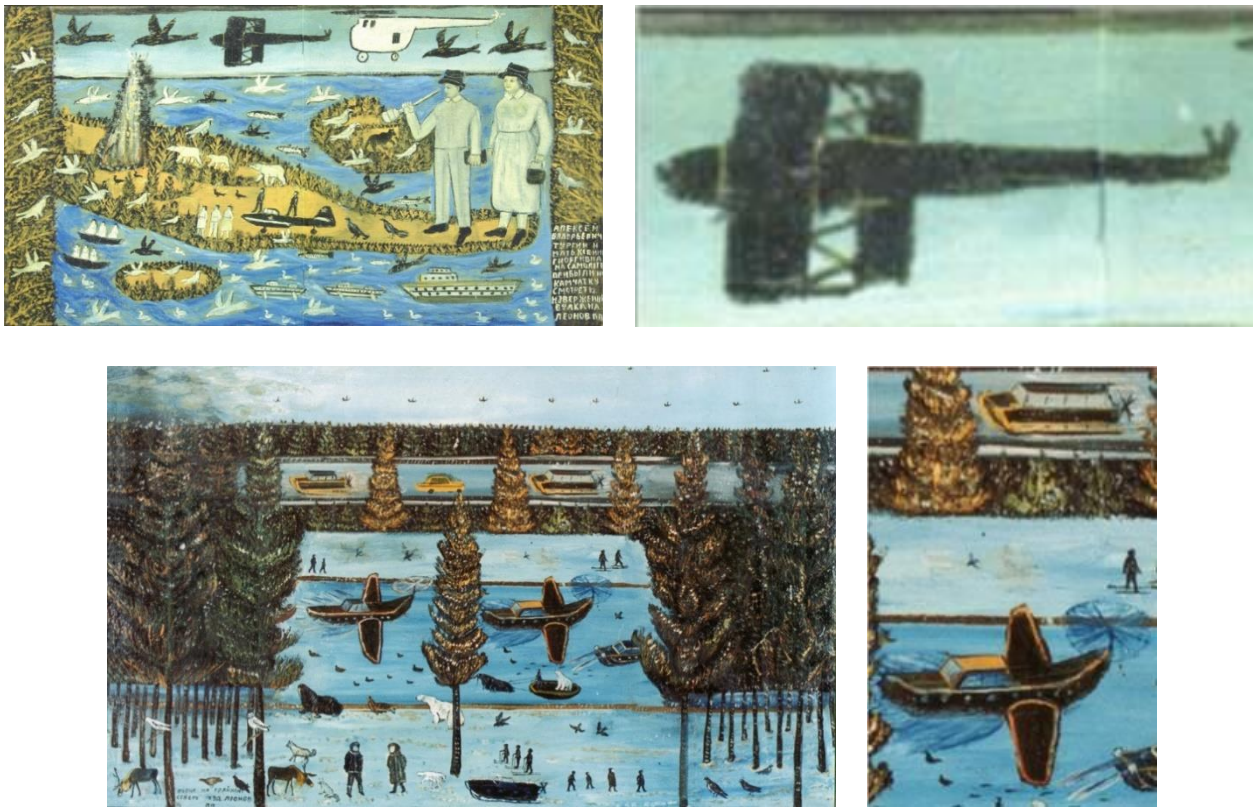


Рис. 10 П.П. Леонов (1920-2011)

Все эти опусы могли бы остаться материалом для теоретических искусствоведческих исследований, когда бы не непредсказуемость автомобильной моды. Поиск нетрадиционных стилевых решений заставляет автодизайнеров обращаться к самым неожиданным источникам вдохновения - в том числе и к машинам, вышедшим из-под кисти наивных художников или даже детей.

Так, дизайнеры бразильского отделения Nissan в 2014 году попытались превратить наивные детские каракули в более-менее правдоподобные автомобили - правда, лишь виртуальные:

Рис. 10

Впрочем, встречаются и реальные автомобили, воспроизводящие стилистику лапидарных, детских "машин вообще". Таковы популярная Toyota Zest или концепт Renault Argos. Да и нашумевший Tesla Cybertruck тоже как будто нарисован детской рукой.

Рис. 11 Toyota bB. 2000

Рис.12 Bollinger b1, 2017

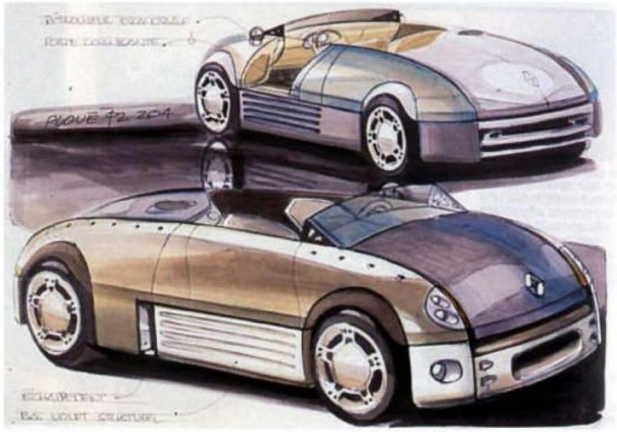


Рис.13 Renault Argos, 1994

Рис. 14 Acrea Zest, 2006

Рис.15 Tesla Cybertruck, 2023

А это означает, что и наивная живопись в свою очередь может служить источником вдохновения для автодизайнера – тем более, сегодня, в эпоху постмодернизма, когда образное решение становится одним из самых значимых факторов формообразования.

Библиография

1.Ревалд, Джон. Постимпрессионизм / Джон Ревалд // М.: «Искусство», 1962

2.Karal Ann Marling. Designs of the heart. The Homemade art of Grandma Moses // Harvard University Press, 2006

3.Cronin, Ray. Maud Lewis: life and work // Toronto: Art Canada Institute, 2021

4.Художники, наивно увидевшие мир, т.3. // Коломна.: ООО Типография «НП-Принт», 2020

5.Костин В.И. Татьяна Алексеевна Маврина / В.И.Костин // М.: «Советский художник», 1966

6.Лубки // Афиша. Все развлечения Москвы - №11, сентябрь 2003

7.Концепт-кары по рисункам детей сотрудников завода «Ниссан". Drive2.ru, 16.12.2014 https://www.drive2.ru/b/1504726

ИИ КАК СОАВТОР: КАК НЕЙРОСЕТИ МЕНЯЮТ ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТОВ

Кухарский В.В.,
доцент кафедры дизайна и декоративно-прикладного искусства факультета медиакоммуникаций и аудиовизуальных искусств МГИК, преподаватель РГУ дизайна и технологий им. Косыгина

Аннотация: Статья исследует трансформацию роли дизайнера в условиях интеграции генеративного искусственного интеллекта (ИИ) как равноправного соавтора. Анализируя кейсы применения нейросетей (MidJourney, DALL-E, Шедеврум, Recraft, Леонардо, Stable Diffusion), автор демонстрирует, как ИИ переопределяет творческий процесс: от генерации эскизов и вариативного тестирования до преодоления правовых барьеров. Особое внимание уделяется этическим и профессиональным вызовам, включая споры об авторстве, риски эстетической унификации и девальвацию традиционных навыков дизайнера. Доказывается, что ИИ не заменяет дизайнера, а трансформирует его функцию — от создания форм к управлению решений, требующему критического мышления и этической рефлексии. В работе также рассматриваются перспективы новых профессий (промт-инжиниринг) и необходимость адаптации образования к совместному существованию человека и технологий, когда они дополняют и усиливают друг друга. Исследование опирается на междисциплинарный подход, сочетающий анализ различных прецедентов, статистику использования ИИ-инструментов и философскую критику технологических процессов.

Ключевые слова: ИИ-соавторство, генеративный искусственный интеллект, дизайн-процессы, авторское право, эстетическая унификация, промт-инжиниринг, эмергентный интеллект, критическое мышление, дивергентное мышление, этические дилеммы, нейросети в дизайне.

II AS A CO-CREATOR: HOW NEURAL NETWORKS CHANGE THE PROCESS OF CREATING DESIGN PROJECTS

Kukharsky V.V.,
Associate Professor of the Department of Design and Applied Arts, Faculty of Media Communications and Audiovisual Arts, MGIK, Lecturer at the Kosygin Russian State University of Design and Technology. Kosygin

Abstract: The article explores the transformation of the designer's role in the context of integrating generative artificial intelligence (AI) as an equal co-author. By analyzing case studies of neural network applications (MidJourney, DALL-E, Shedevrum, Recraft, Leonardo, Stable Diffusion), the author demonstrates how AI redefines the creative process—from generating sketches and testing variations to overcoming legal barriers. Special attention is paid to ethical and professional challenges, including debates over authorship, risks of aesthetic homogenization, and the devaluation of traditional designer skills. The study argues that AI does not replace designers but transforms their

function—shifting from creating forms to managing decision-making processes that require critical thinking and ethical reflection. The work also examines emerging professions (prompt engineering) and the need to adapt education to foster human-technology collaboration, where both complement and enhance one another. The research employs an interdisciplinary approach, combining analysis of precedents, statistics on AI tool usage, and a philosophical critique of technological processes.

Key words: AI co-authorship, generative artificial intelligence, design processes, copyright, aesthetic homogenization, prompt engineering, emergent intelligence, critical thinking, divergent thinking, ethical dilemmas, neural networks in design.

Интеграция генеративного ИИ в дизайн-процессы ставит под вопрос не только традиционное понимание авторства, но и саму природу творчества. Если в доцифровую эпоху уникальность произведения определялась индивидуальным почерком художника, а в 2000-х годах цифровизация свелась к переходу от эскизов на бумаге к инструментам вроде Photoshop, то сегодня нейросети, такие как Шедеврум, Леонардо, MidJourney и др., предлагают решения, бросающие вызов креативной уникальности. Эти системы, обученные на миллиардах изображений, комбинируют заново визуальные элементы, порождая иллюзию «творчества», что переопределяет роль дизайнера. Из творца дизайнер превращается в редактора, куратора и интерпретатора алгоритмических предложений, созданных машиной.

Однако эта трансформация — лишь верхушка айсберга. Возникают вопросы, выходящие за рамки технологий, например, если ИИ генерирует идеи на основе данных миллионов анонимных авторов, можно ли считать результат оригинальным? Или зачем изучать студенту композицию или колористку, если нейросеть автоматически исправляет ошибки?

Накопленный опыт позволяет разделить ожидание и реальность в работе с ИИ.

Ожидание: ИИ все сделает сам. Пользователь получит прекрасный готовый результат, быстро и бесплатно.

Реальность: ИИ работает по своим алгоритмам иногда не воспринимает чего от него хочет пользователь. Промпт – запрос не справляется с задачей. Нужно знать нечто особенное, чтобы добиться от ИИ желаемого результата. Это открывает перспективу для новой профессии – промт-инженер. Однако ИИ не хватает информационных фильтров от низкопробного или несоответствующего контента.

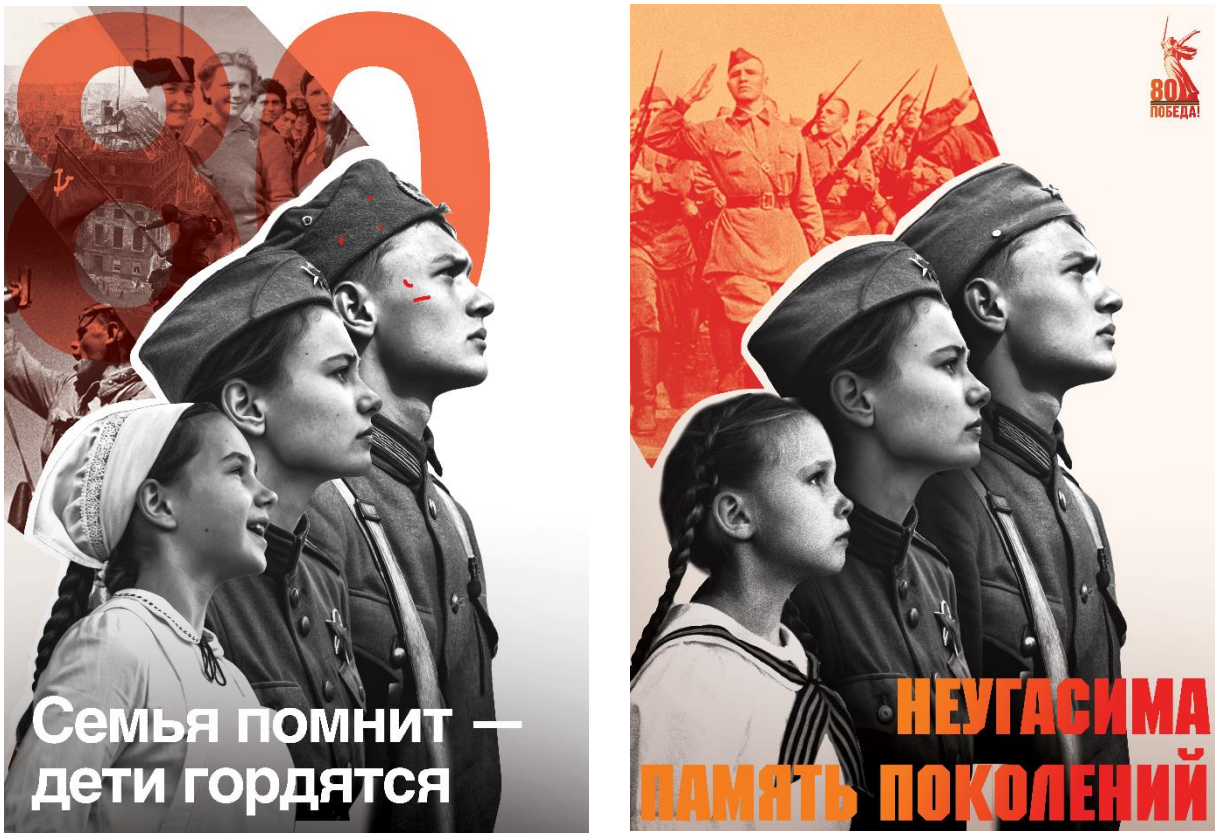


Рис. 1 Работа студентки 2 курса графического дизайна МГИК Полина Октярьская. ИИ — Recraft (работает только с VPN)

Промты:

1. Советская девочка-подросток в белом сарафане гордо смотрит влево, фото в профиль
2. Советский молодой парень-солдат в военной форме СССР гордо смотрит влево, фото в профиль
3. Советская молодая девушка в военной форме СССР гордо смотрит влево, фото в профиль

Что мы видим в итоге? Дети в форме югославских партизан. Не очень компетентный студент сочтет, что задание выполнено. Очевидно, что в работе с генеративным интеллектом не хватает фильтров от несоответствующего контента.

Такие аспекты фокусируют внимание на ключевом сдвиге: профессия эволюционирует от *создания форм* к *управлению смыслами.* Современный дизайнер должен не только владеть инструментами, но и развивать **критическое мышление,** чтобы отличать инновационные предложения ИИ от вторичных

шаблонов, а также **этическую чуткость**, чтобы избегать воспроизведения вредоносных стереотипов.

Споры о роли ИИ в дизайне напоминают дискуссии эпохи Просвещения о механизации труда: как тогда ткацкие станки не убили ремесло, а трансформировали его, так и нейросети сегодня не заменяют, но переопределяют профессию. Однако, в отличие от станков, ИИ претендует на креативную сферу — территорию, которую человечество всегда считало исключительно своей.

Автор статьи ставит цель — доказать, что нейросети не заменяют дизайнера, но требуют переосмысления его роли как медиатора между технологией, обществом и культурным контекстом.

Методология

Чтобы вывести и обосновать определенные выше суждения, автором было проведено исследование теоретической и практической литературы, использовались методы анализа и синтеза в области существующих инструментов ИИ, применяемых в дизайне, также были выявлены особенности, характерные для пользовательского понимания, присущие прежде всего обучающимся. Эмергентный интеллект против традиционных методов, — это новая парадигма обсуждения в данной статье.

ИИ-соавторство и эмергентный интеллект

Термин эмергентность (анг. от emergent «возникающий, неожиданно появляющийся») [1] многозначительный и используемый довольно широко от биологии и физики, до общественных наук и архитектуры [2]. В диджитал среде эмергентность полюбилась специалистам поскольку характеризует многие явления системы. Коновалова К. В. утверждает, что результат работы генерации может дать новую неожиданную идею, запустить процесс естественной генерации самим художником: генерацию идеи, сюжета, концепции, композиции, формы, взаимного расположения объектов, цвета – это даёт возможность посмотреть на замысел с разных сторон, с разными акцентами, в разных стилях [3, с. 15-16].

1. Концепция ИИ-соавторства

ИИ-соавторство — это модель взаимодействия, при которой искусственный интеллект выступает не как инструмент, а как равноправный участник творческого процесса, предлагая идеи, интерпретации и решения, которые дополняют или трансформируют замысел человека. В отличие от традиционного программного обеспечения (например, графических редакторов), где функционал ограничен предустановленными шаблонами, генеративный ИИ оперирует вероятностными моделями, генерируя уникальные варианты на основе анализа данных. По данным компании Adobe (2023), 62% дизайн-студий используют ИИ для генерации концептов, но лишь 29% готовы признать его соавтором.

ИИ не обошел стороной и философский аспект, который разделил мнение на пессимистов и оптимистов. «Пессимисты» (например, философ Юваль Харари) предупреждают о рисках дегуманизации творчества. [4,5,6]. «Оптимисты» (Джон Маэда) видят в ИИ возможность освободить дизайнеров от рутины [7,8,9].

В процессе генерации изображений можно выделить ключевые характеристики:

- Неопределённость вывода: ИИ предлагает множественные решения, стимулируя нелинейное мышление (например, генерация 10 вариантов логотипа с разными стилистиками).
- Итеративность: Процесс напоминает метод Аджайл (agile), где каждый повтор уточняет запрос и улучшает результат.
- Сочетание специальностей: Человек обеспечивает контекст и этические рамки, ИИ — скорость и масштаб анализа данных.

2. Эмергентный интеллект: от алгоритмов к креативному решению

Эмергентный интеллект, проявляющийся в способности нейросетей генерировать решения, не заложенные явно в их алгоритмы, становится ключевым элементом современного дизайна. В отличие от традиционных инструментов (Photoshop, Illustrator, CorelDraw), где результат предопределён шаблонами, генеративные модели (GAN) обучаются на массивах данных, выявляя скрытые паттерны и создавая неочевидные комбинации — от синтеза контрастных стилей («ретрофутуризм», «гласморфизм») до проектирования адаптивных интерфейсов. Например, нейросеть Шедеврум, анализируя миллиарды изображений, предлагает метафоры, которые человек мог упустить: фон, соединяющий геометрию кристаллов с плавностью воды, или плакат, где типографика имитирует структуру мицелия. Однако эмергентность — не

автономное «творчество», а следствие обучения на коллективном визуальном опыте, что требует от дизайнера критической селекции идей. Студентам важно понимать: ИИ не заменяет креативность, но расширяет её горизонты, если уметь задавать точные запросы (промпты) и фильтровать шаблонные решения. Практика работы с MidJourney или Кандинский должна сопровождаться рефлексией — как избежать культурных стереотипов или эстетической унификации, сохраняя авторский почерк. Таким образом, эмергентный интеллект видоизменяет дизайн в диалог между диджитал непредсказуемостью и человеческой интенцией, где технология становится соучастником, а не конкурентом творческого процесса.

Впрочем, в Стэнфордском университете выдвинули гипотезу, что так называемые эмергентные способности искусственного интеллекта — это заблуждение работающих с ним исследователей [10].

Этические и профессиональные вызовы: авторское право, девальвация профессии, эстетическая унификация

Интеграция нейросетей в дизайн-процессы не только расширяет творческие возможности, но и ставит сложные вопросы, требующие пересмотра устоявшихся норм. Этические дилеммы и профессиональные риски, связанные с ИИ-соавторством, становятся ключевыми темами для дискуссий в академической и практической сферах.

1. Авторское право: кто владеет творчеством?

Правовой статус ИИ-генерируемого контента остаётся серой зоной. Традиционные законы об интеллектуальной собственности предполагают человеческое авторство, что противоречит реальности, где алгоритмы участвуют в создании произведений.

Студия Артемия Лебедева предлагает с помощью нейросети "Николай Иронов", создать логотип на основе информации о компании. Вопрос, кому принадлежит этот логотип студии или заказчику?

2. Девальвация профессии: угроза или эволюция?

Искусственный интеллект помогает предоставить заказчику несколько вариантов дизайна в короткие сроки, быстро сориентироваться в изменениях первоначальных планов [11]. Генерация вариантов делают работу дизайнера

более комфортной, качественной и простой. Автоматизация рутинных задач сокращает время работы, но порождает страх обесценивания профессии.

Рис. 2 Поиски творческого решения будущего лонгрида сделаны с помощью нейросети Stable Diffusion. *Проект студент 4 курса Елисеева Елизавета МГИК*

В обучении, опираясь на свой педагогический опыт, автор обратил внимание, что обучающиеся дизайнеры, которые используют нейросети игнорируют процесс эскизирования. В погоне за результатом, будущие дизайнеры пытаются сгенерировать готовую работу, что редко приводит к хорошим результатам.

Такой подход отключает дивергентное мышление, а это главный компонент креативности дизайнера, и поддержка ИИ этого компенсировать не может. Кроме того, дизайн — это не всегда лишь набор логических расчетов и произвольное повторение известных паттернов на основе уже созданных. Он требует социально-психологической коммуникации с заказчиком, понимания и осмысления поставленных им творческих задач [12].

3. Эстетическая унификация: конец разнообразия?

ИИ, обученный на массовых данных, склонен к тиражированию популярных стилей, угрожая креативному разнообразию. Сегодня ИИ в основном предлагают гиперреализм, комикс и абстракцию. Еще некоторое

время это поработает, но уже скоро зритель будет считывать эти генерации как шаблоны по умолчанию.

Рассмотрим причины и последствия:

- Доминирование шаблонов: Алгоритмы Шедеврум, Кандински, MidJourney, DALL-E, чаще генерируют «трендовые» решения (например, плоский дизайн или неоморфизм, психоделику или гиперреализм), игнорируя маргинальные стили.
- Культурная эрозия: ИИ, обученный на западных датасетах, некорректно интерпретирует символы других культур (например, русские или африканские орнаменты) [13].

4. Баланс между прогрессом и ответственностью

Современное профессиональное сообщество дизайнеров оказалось на перекрёстке, где технологический прогресс в виде генеративного ИИ требует выбора между сохранением человекоцентричности и полным доверием алгоритмам. Прозрачность, предполагающая обязательное указание использования ИИ в проектах, позволит сохранить доверие аудитории и избежать манипуляций. Не менее важно уважение к авторству: даже если стиль или элемент генерируются нейросетью, дизайнер обязан воздерживаться от присвоения чужих идей, особенно если алгоритмы обучены на данных без явного согласия создателей. Культурная чуткость дополняет этот комплекс, требуя коррекции ИИ-решений с учётом локального контекста — например, адаптации визуальных символов под этнические традиции или избегания стереотипов, заложенных в тренировочных датасетах [14, 15].

ИИ-соавторство бросает вызов не только техническим, но и моральным основам дизайна, переопределяя традиционные парадигмы творчества. Как показало исследование, нейросети, такие как MidJourney, «Шедеврум» и Leonardo, трансформируют роль дизайнера из «творца» в куратора, что требует развития критического отбора и этической рефлексии. Однако их применение сопряжено с рисками: эстетическая унификация (например, преобладание геометрических форм и минимализма в 90% современных логотипов [16], правовая неопределённость *(отсутствие норм для определения авторства)* и воспроизводство культурных стереотипов.

Эти проблемы усугубляются, когда начинающие дизайнеры игнорируют системный подход, базирующийся на методологии проектирования и теории

композиции. В погоне за быстрым результатом они часто создают работы, лишенные оригинальности и глубины.

Преодоление этих вызовов требует объединенных усилий дизайнеров, юристов и общества. Как подчёркивает Дэниел Деннет [17, с. 45], «технологии обнажают наши ценности, заставляя выбирать между удобством и человечностью». В образовательном контексте это означает пересмотр программ: интеграцию курсов по этике ИИ, цифровой грамотности и критическому анализу. Будущее профессии лежит в симбиозе: нейросети предлагают скорость и масштаб, человек — смыслы и этические границы.

Библиографический список

1.БРЭ. bigenc.ru/c/emerdzhentizm-2a3346? ysclid=m9zvsser5x432926942

2.Рувики. URL: ru.ruwiki.ru/wiki/Эмерджентность

3.Коновалова К. В. Использование нейросетей в визуальном искусстве: методология и проблема художественной ценности //Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: материалы VII Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 20–21 апр. 2023 г. / Белорус. гос. ун-т ; науч. ред. Х. С. Гафаров; редкол.: Н. Ю. Фролова (гл. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2023. – 447 с.:ил. ISBN 978-985-881-474-8. https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/299628/1/11-18.pdf(дата обращения: 09.05.2024).

4.Харари Ю. Н. Опасности искусственного интеллекта: почему Кафка лучше описывает угрозы, чем «Терминатор» [Интервью] // Sobaka.ru. — 2025. — URL: *https://www.sobaka.ru/lifestyle/technology/195058.*

Основные тезисы: Харари называет ИИ «иным интеллектом», способным подорвать социальные структуры через контроль над вниманием и бюрократией. Он сравнивает современные алгоритмы с кафкианскими системами, где власть ИИ незаметна, но разрушительна.

5.Харари Ю. Н. ИИ и будущее человечества [Лекция] // YouTube-канал How to Academy. — 2025. — URL: *https://www.sobaka.ru/lifestyle/technology/195058*

Ключевая идея: ИИ может создать новые религии и манипулировать коллективными мифами, что угрожает автономии человеческого творчества.

6.Харари Ю. Н. 21 урок для XXI века. — М.: Синдбад, 2019. — Глава «Технологии и этика». *Цитата*: «ИИ не просто инструмент — это агент, способный переписать культурные коды, включая искусство».

7.Маэда Д. Законы простоты. Дизайн, Технологии, Бизнес, Жизнь. — М.: Smart Reading, 2006. — URL: *https://smartreading.ru/summary-by-alias/zakony-prostoty-dizayn-tekhnologii-biznes-zhizn*. *Основной принцип*: ИИ помогает устранить избыточность в дизайне, позволяя сосредоточиться на значимом.

8.Маэда Д. Как искусство, технологии и дизайн помогут творческим руководителям [Лекция] // Идеономика. — 2018. — URL: *https://ideanomics.ru/lectures/14066.*

Ключевой тезис: Технологии, включая ИИ, расширяют возможности дизайна, автоматизируя рутину и освобождая время для креатива.

9.Maeda J. The Role of Design in Tech Companies // Хабрахабр. — 2019. — URL*:* *https://habr.com/ru/post/446992/*. *Контекст*: Маэда подчеркивает, что дизайн должен дополнять технологии, а ИИ — стать «инструментом-невидимкой» для решения прикладных задач.

10.Markaty. habr.com/ru/news/733446/, 2023

11.А. И. Лозманова, А. В. Киселева А. ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет», Екатеринбург. Роль искусственного интеллекта в индустрии дизайна. УДК 7.012: 004.8

12.Кириченко, Н. С. Развитие креативности у студентов-дизайнеров в процессе профессиональной подготовки / Н. С. Кириченко. Текст: несредственный // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 283–285.

13.UNESCO Report on Cultural Bias in AI, 2023.

14.European Union AI Act, 2024.

15.UNESCO Ethical Guidelines for AI, 2023.

16.Тренды логотипов 2024.URL*:* https:// borodaboroda.com/blog/trendy-logotipov-2024-goda/

17.Dennett D. The Role of Ethics in the Age of AI // Harvard Journal of Technology, 2023.

ОТРАЖЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО КОДА В ДИЗАЙНЕ ПИЩЕВОЙ УПАКОВКИ

Лебедева Н-В.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва
Руководитель Солтан С. Л.
Проректор по творческой работе и научной деятельности,
профессор кафедры графического дизайна
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Использование мотивов национального культурного кода в современном дизайне упаковки продуктов питания является трендовым направлением. Анализ удачных примеров дизайна упаковок, в которых используются элементы народных промыслов, подтверждает успешность такой стратегии позиционирования бренда и передаче ключевой информации потребителю. В статье представлена краткая информация о национальных видах декоративно-прикладного искусства, используемых в дизайне упаковки, отмечается актуальность их внедрения и потенциал.

Ключевые слова: дизайн, национальные мотивы, дизайн упаковки, продуктовая упаковка.

REFLECTION OF NATIONAL CULTURAL CODE IN FOOD PACKAGING DESIGN

Lebedeva N-V.
1st year master's student,
National Design Institute, Moscow.
Scientific supervisor Soltan S. L.
Vice-Rector of the National Institute of Design
for Creative Work and Scientific Activity,
Professor of the Graphic Design Department

Annotation: The use of national cultural code motifs in modern food packaging design is a trendy direction. The analysis of successful examples of packaging design, in which elements of national crafts are used, confirms the success of such a strategy of positioning the brand and conveying key information to the consumer. brand positioning and conveying key information to the consumer. The article presents brief information about the types of national arts and crafts, used in the design of packaging, the relevance of their implementation and potential is noted.

Keywords: design, national motifs, packaging design, product packaging, packaging.

Культурный код — это знаково-символьная система, объединяющая людей культурной группы и определяющая их восприятие, ценности и поведение. Изучение культурного кода в элементах национальной культуры помогает понять основные механизмы, которые формируют и поддерживают этническую идентичность. [1].

Согласно статье «Концепт «культурный код»: уровни значения», культурный код культурный код обладает многоуровневой структурой, включающей знаковые системы, культурные матрицы, традиции, архетипы и языковые конструкции, исторически развиваясь и обогащаясь знаниями из различных областей науки [1].

Этнос — исторически сложившаяся социальная группа, формирующая уникальную идентичность народа, объединяя его через общий язык, культуру, историю, этническое самосознание и идентичность [2].

Национальные мотивы — это элементы фольклора, прикладного искусства, музыки и литературы — отражают культурный опыт этноса и передают идентичность из поколения в поколение. Они включают орнаменты, узоры, песни, сказки, танцы, костюмы, архитектуру, кухню и язык.

Национальные мотивы могут использоваться при проектировании упаковки для выражения национальной идентичности, создания уникального образа бренда и укрепления связи с аудиторией [3]. В условиях конкуренции упаковка становится важным маркетинговым инструментом, и дизайнеры всё чаще используют национальные мотивы, чтобы подчеркнуть место производства, дифференцировать товар в товарной группе и установить эмоциональный контакт с покупателем.

Применение национальных мотивов в дизайне упаковки продуктов питания помогает создать запоминающийся образ, акцентируя связь продукта с культурой и традициями региона [4]. Национальные мотивы могут проявляться в орнаментах, цветовых решениях, шрифтах, изображениях традиционных элементов и самой форме упаковки.

Е. Д. Флерко и А. Ш. Амиржанова [5] в своих трудах акцентируют внимание на орнамент как инструмент формирования ассоциаций, а Е. С. Графова [6] отмечает связь народных промыслов с массовой культурой. Ю. А. Ветюгова [7] рассматривает проектирование брендов с этнокультурной идентичностью, а Н. А. Федоровская и М. В. Иов [8] изучают трансформацию славянских орнаментов, таких как хохлома и гжель, в современной упаковке. Эти элементы не только сохраняются, но и адаптируются под актуальные требования рынка.

Проанализировав научную литературу, можно заключить, что орнамент является эффективным средством для создания требуемых ассоциаций о продукте у потребителя.

В качестве примеров можно рассмотреть графические образы некоторых упаковок продуктов питания.

«Медовый Дом» является ведущим производителем мёда в России. Компания предлагает натуральные ингредиенты для приготовления традиционных напитков, и ориентирована на качество и традиционные рецепты. Дизайн упаковки разработан Настей Лукиной и иллюстратором Катей Гайгаловой, с использованием оттисков ксилографии, напоминающих резьбу по дереву, изображающих фольклорных животных и птиц.

Эти мотивы введены с целью подчеркнуть аутентичность, экологичность и ручной подход к производству. Приглушённые цвета и народные образы создают атмосферу уюта, доверия и связи с природой и культурой. Упаковка транслирует идею заботы, патриотизма и качества, укрепляя эмоциональную связь с покупателем (рис. 1).

а *б*

Рисунок 1. а – Дизайн упаковки компании натуральных продуктов «Медовый Дом»; б – Резьба по дереву, Нижегородская губерния, XIX век.

Болгарское дизайн-агентство Marka Collective разработало упаковку для «Sapiens Coffee», вдохновлённую африканской наскальной живописью. Иллюстрации с изображениями животных, людей и сцен повседневной жизни выполнены в приглушённой палитре с контрастом чёрного и белого, которые отражают дух Африки и подчеркивают аутентичность продукта.

Сюжеты иллюстраций становятся ключевым элементом сторителлинга, вызывая эмоции и формируя связь с культурой родины кофе. Это визуальное решение передаёт идею качества, уважения к традициям и премиальности бренда (рис. 3).

а *б*

Рисунок 3. а — Дизайн упаковки кофе в Африканском стиле; б — Африканская фреска «Рогатая богиня», или "Белая дама», Ауанрхет, VIII–IV тыс. до н. э.

Греческий бренд Noma поставляет качественные продукты из местных ингредиентов по традиционным рецептам, акцентируя внимание на культурном наследии острова Кипр. Агентство Caparo DC разработало упаковку для мучных изделий бренда, вдохновлённую кипрской вышивкой.

Дизайн упаковки был вдохновлён богатыми народными традициями острова Кипр. Иллюстрации, созданные художницей Порфирией Мошопулу, имитируют ручную вышивку, воссоздавая традиционные узоры. Монохромная палитра с терракотовыми оттенками на фоне, напоминающим мешковину, подчёркивает связь с природой и традициями (рис. 4).

Бренд транслирует заботу о натуральности и ценности рецептов через визуальные образы, пробуждающие эмоции ностальгии.

а *б*

Рисунок 4. а — Упаковка муки фирмы Noma; б — национальная вышивка Кипра — сайт DIELINE — The Leading Source for Packaging Innovation and Insight).

Агентство Caparo DC также разработало дизайн упаковки кефира бренда Noma для продажи в британской сети супермаркетов Lidl, используя национальные мотивы. Дизайн вдохновлён римскими мозаиками с острова Кипр, которые являются культурным наследием региона.

Мозаики Кипра, в частности из «Виллы Диониса», известны геометрическими и растительными орнаментами [9]. Они и стали основой визуального образа упаковки. Монохромная палитра и орнамент из мозаики создают современный, но аутентичный стиль, усиливающий ассоциации с культурой Кипра и подчеркивающий происхождение продукта (рис. 5).

а

б

Р

и

Российское агентство Radar создало дизайн мясных консервов «Сибирь», которые реализуются в торговых точках стран Центральной Азии. Упаковка оформлена в минималистичном стиле с орнаментальной пластикой, свойственной культурам стран региона.

Традиционным орнаментам Центральной Азии свойственны стилизованные геометрические, растительные и зооморфные элементы с мифологической и космологической символикой, отражающей древние верования [10]. Сочетание этнических орнаментов, стилизованных животных и контрастных цветов создает привлекательный образ, соответствующий эстетике народных промыслов (рис. 6).

а

б

Рисунок 6. а-дизайн упаковки консервов для Средней Азии; б- орнамент детали изразцовой декорации портала мавзолея, Шах-и-Зинда, Самарканд, 1360 г.

Анализ удачных примеров упаковки, успешно интегрирующей мотивы народных промыслов, климатических условий, исторического наследия по месту производства продукта подтвердил их значительный потенциал в создании узнаваемого бренда, а также в формировании эмоциональной связи с потребителем. В результате проведённого исследования были установлено, что использование национальных мотивов в современном дизайне упаковки продуктов питания помогает позиционированию бренда и подаче ключевой информации целевой аудитории.

Библиографический список

1.Гудова М. Ю, Юань М. Концепт «Культурный код»: уровни значения [Текст] / М. Ю. Гудова, М. Юань // Интеллект. Инновации. Инвестиции. – Оренбург, 2022. – №4. – С. 151-159.

2.Махмудов Т. З. Понятие этноса и других категорий этнических групп [Текст] / Т. З. Махмудов // Аналитика культурологии. – Тамбов, 2013. – № 2 (26) – С. 35-39.

3.Иов М. В., Федоровская Н. А. Особенности трансформации славянского орнамента в современной упаковке продуктов питания [Текст] / М. В. Иов, Н.А. Федоровская // Культура и искусство. – Москва, 2020. – №2. – С. 51-61.

4.Ветюгова Ю. Этнокультурная идентичность и система бренд-дизайна [Текст] / Ю. Ветюгова // Экономика и социум. – Саратов, 2016. – № 10 (29) – С. 137-145.

5.Флерко Е.Д., Амиржанова А.Ш. «Русские традиции» в современном дизайне. Анализ теоретических исследований [Текст] / Е. Д. Флерко, А. Ш. Амиржанова // Научный журнал «Костюмология». – Москва, 2019. – Т. 4. № 4. – С. 16.

6.Графова Е. С. Образы традиционных художественных промыслов - актуальная тенденция современного дизайна [Текст] / Е. С. Графова // Традиционное прикладное искусство и образование. – Санкт-Петербург, 2019. – № 2 (29) – С. 139-149.

7.Ветюгова Ю. А. Дизайн-проектирование брендов с Русской этнокультурной идентичностью [Текст] / Ю. А. Ветюгова // Экономика и социум. – Саратов, 2019. – № 3 (58) – С. 153-160.

8.Иов М. В., Федоровская Н. А. Особенности трансформации славянского орнамента в современной упаковке продуктов питания [Текст] / М. В. Иов, Н. А. Федоровская // Культура и искусство. – Москва, 2020. – № 2. – С. 51-61.

9.Коршунов И. С. Исторические предпосылки развития художественно-образного стиля искусства Кипра [Текст] / И. С. Коршунов // Театр. Живопись. Кино. Музыка. – Москва, 2009. – № 2. – С. 89-103.

10.Гайсина Р. Ш. Исследование изображения орнамента и его местоположения в костюмах народов Средней Азии раннего средневековья [Текст] / Р. Ш. Гайсина // Oriental Renaissance: Innovative, educational, natural and social sciences – г. Нурафшан, 2022. – №1. – С.239-247.

ТЕНДЕНЦИИ И ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЙ ТЕХНИКИ. ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА RED DOT DESIGN

Леонов К.И.
Уральский государственный архитектурно-художественный университет имени Н.С. Алфёрова, г. Екатеринбург
Курочкин В.А
Уральский государственный архитектурно-художественный университет имени Н.С. Алфёрова, г. Екатеринбург

Аннотация: Одним из самых престижных международных соревнований в области дизайна является конкурс «Red Dot Design», где представлены инновационные и высококачественные проекты. В данной статье мы рассмотрим награжденные проекты в дизайне железнодорожной техники, уделяя особое внимание работам компании ТМХ и студии Forma.

Ключевые слова: Red Dot Design, железнодорожная техника, дизайн, формообразование, Трансмашхолдинг

TRENDS AND ACHIEVEMENTS IN THE FIELD OF RAILWAY EQUIPMENT. DOMESTIC WINNERS OF THE RED DOT DESIGN COMPETITION

Leonov K.I.,
Ural State University of Architecture and Art named for N.S. Alferov, Yekaterinburg
Kurochkin V.A.
Ural State University of Architecture and Art named for N.S. Alferov, Yekaterinburg

Abstract: The Red Dot Design competition is one of the most prestigious international design competitions, presenting innovative and high-quality projects. In this article, we look at the awarded projects in railway design, paying special attention to the work of TMH and Forma.

Key words: Red Dot Design, railway equipment, design, shaping, Transmashholding

Актуальность исследования состоит в том, что современная железнодорожная техника играет ключевую роль в транспортной инфраструктуре стран, обеспечивая эффективное и безопасное перемещение пассажиров и грузов. В условиях быстро меняющегося мира, где акцент на устойчивое развитие и инновации становится все более важным, дизайн железнодорожного транспорта выходит на новый уровень. Конкурс Red Dot Design (далее RDD), один из самых престижных в области промышленного

дизайна, предоставляет платформу для демонстрации передовых решений и новаторских идей в этой области. Конкурс стал одним из самых престижных мировых соревнований в области промышленного дизайна. Он привлекает внимание дизайнеров, инженеров и компаний со всего мира, предоставляя платформу для демонстрации инновационных решений и высококачественного дизайна.

Проблема заключается в необходимости систематизации и анализа успешных проектов, получивших признание на международной арене. Это позволит выявить не только лучшие практики, но и ключевые факторы, способствующие успеху, что, в свою очередь, может способствовать дальнейшему развитию отрасли.

Цель данной статьи состоит в обзоре отечественных награжденных проектов в дизайне железнодорожной техники на конкурсе Red Dot Design, анализе их особенностей.

Задача исследования: проанализировать ключевые инновации и технологии, представленные в этих проектах, а также определить факторы, способствующие их успеху.

Степень изученности состоит в обзоре статей победителей [1,2] и рецензией на обозреваемые работы [3]. В работе П.С. Страхова «Эстетические задачи техники» (1906 г.) поднималась мысль о том, что технические объекты, помимо своей основной функциональности, могут также обладать ярким эмоциональным содержанием. Автор утверждает, что стремления Ф. Рело к созданию стиля в машиностроении представляют собой первые шаги к эстетическому упорядочению форм машин. При этом он подчеркивает, что основой машинного стиля является динамика, а форма должна отражать эту суть.

Научная новизна заключается в анализе награжденных проектов в области дизайна железнодорожной техники на конкурсе RDD.

Заказчики локомотивов, подобно потребителям автомобилей, приобретают не только техническое средство, но и имидж, который оно представляет. При выборе локомотивов они ориентируются не только на функциональные характеристики и производительность, но и на то, как эти транспортные средства вписываются в их корпоративный имидж и стратегию устойчивого развития. Таким образом, можно сказать, что заказчики локомотивов инвестируют в инновации, надежность и эстетическую привлекательность, которые подчеркивают их статус и приверженность современным технологиям. Локомотивы становятся символом прогресса и эффективности, что в свою очередь влияет на восприятие компании на рынке и среди клиентов.

В 2019 году компанией Трансмашхолдинг (далее ТМХ) была представлена концепция ДНК бренда. Эта инициатива была разработана с целью создания уникального и запоминающегося стиля, который будет присутствовать во всех продуктах компании. «Спроектированные с тех пор образцы подвижного состава проходили испытания, выходили в серийное производство, поступали заказчикам, а производитель получал отзывы эксплуатантов и конечных потребителей» [4]. Производитель получил признание международного конкурса в категории «концепция дизайна» с линейкой нового дизайна подвижного состава (рис.1).

Рис.1 – Железнодорожный транспорт компании ТМХ

Источник: https://tmholding.ru/media/events/5567.html

Черный и белый цвета, используемые в концептах, создают ощущение чистоты и современности. Эти цвета позволяют выделить формы и контуры, не отвлекая внимание на излишние детали. А именно подчеркивают основной фигурный элемент – гексагон в головной части подвижного состава. «Фигура с шестью идеально ровными сторонами символизирует математическую выверенность, точность и динамику подвижного состава. Другой элемент ДНК бренда ТМХ – сочетание двух встречных волн. Смотря на подходящий поезд, пассажиры всегда могут увидеть две такие волны. Так ТМХ подчеркивает, что дизайн-проекты, которые он создает, всегда обладают линией, выделяющей ранг этого объекта» [4].

Поскольку локомотив спроектирован на срок службы свыше 40 лет, важно использовать объекты, основная часть которых предназначена для длительного использования, а отдельные компоненты могут легко и быстро адаптироваться к изменяющимся условиям эксплуатации или современным требованиям. Учитывая потребности рынка, модульный подход обеспечивает универсальность для различных пользователей, позволяя вносить изменения, например, в маску

головной части поезда или входную группу, то есть в более значимые элементы, а не только в компоновку салона или цветовое оформление. Можно сделать вывод о том, что, головная часть локомотива играет ключевую роль в идентификации и брендинге. Отсюда следует, что разработка транспортной машины должна вестись с учетом принципов открытой архитектуры. Например, использование съёмной и модифицируемой головной части локомотива для быстрого крепления к несущему каркасу. Таким образом, кабина или головная часть локомотива может меняться под потребности заказчика, что позволит придавать кабине уникальные черты.

Вторым известным победителем в категории «Concept Design» является проект локомотива ТЭМ8А, который смоделирован на базе серийного тепловоза ТЭМ7А российского производства. Спроектирован дизайнерской студией Forma, которые подробно описали какие цели и задачи они хотели решить, например, одна из них – «плохой обзор с места машиниста (при работе на станции или тесной территории предприятия это крайне важно), недостаточное пространство на площадках для ремонта и обслуживания, а также вибро- и звукоизоляция кабины» [2]. Стоит заметить, что, проектируя технические объекты, имеющие тесную функциональную взаимосвязь с предметно-пространственной средой и ее компонентами, необходимо руководствоваться принципом системности, «рассматривающим объекты в системе «человек – машина – среда» на основе учета взаимосвязанных факторов формо- и смыслообразования» [5]. Они отказались от увеличения высоты кабины из-за строгих ограничений по высоте локомотива по габариту 1-Т и высоты дизельного двигателя 12ЧН26/26. Но идея расширения горизонтального обзора оказалась жизнеспособной. Расположение кабины локомотива по центру, а агрегаты распределены по двум капотам: в первом находятся дизель-генераторная установка, система охлаждения, а также воздушные и топливные фильтры, во втором — электрооборудование, система охлаждения тяговых электродвигателей и реостатный тормоз. Это решение отразилось на формообразовании локомотива, где капоты сдвинуты для улучшения угла обзора. Через тамбур осуществляется доступ на площадки, чтобы можно было входить в тепловоз с высокой платформы. По мнению студии, это позволит снизить вибрацию в кабине и шум.

Также студия изготовила прототип локомотива, что является верным решением, ведь изготовление макета – обязательный этап в производстве транспортных средств (рис.2). «Несмотря на бурное развитие компьютерной графики и цифрового проектирования, значение макетирования не только не

уменьшилось, но и вышло на новый технологический уровень» [6]. Создание модели локомотива играет ключевую роль в процессе проектирования, поскольку, работая с 3D-программами, мы часто сталкиваемся с искаженной реальностью, которая может выглядеть более эстетично и привлекательно, чем в действительности. Макет позволяет увидеть и оценить реальные пропорции, материалы и функциональные особенности, что помогает избежать возможных недоразумений и недостатков в дизайне. Таким образом, создание физического прототипа служит важным этапом, который помогает сбалансировать визуальную привлекательность и практическую реализацию, обеспечивая более точное и гармоничное воплощение концепции в жизнь.

Преимущества данной концепции является новое современное и цветовое решение, также благодаря модульности, остеклению кабины и экстерьеру. Ведь серый цвет часто символизирует профессионализм, стабильность и ассоциируется с технологиями. Но из недостатков можно выделить, то что обычно в экстренных ситуациях машинистам приходится покидать кабину с помощью канатной лестницы через окно. А в этом концепте скорее всего потребуется выход через крышу, что потребует от человека хорошей физической подготовки. «В случае среднего либо капитального ремонта имеется возможность поднять площадку с левой стороны» [7]. Представлено возможное обслуживание персоналом, которое имеет двойственное толкование, так как ручки находятся по центру, но двери открываются либо сверху, либо сбоку (рис.2).

Рис.2 – Пример обслуживания и макет ТЭМ8А

Источник: https://www.forma.com.ru/tem8a

В ходе обзора отечественных награжденных проектов в дизайне железнодорожной техники на конкурсе RDD, были выявлены следующие особенности и факторы: модульные конструкции; стиль под ДНК компании; создание макетов; учёт эргономических параметров; высокая

ремонтопригодность. Также можно сделать вывод, что для достижения успеха в дизайне железнодорожного транспорта необходимо интегрировать передовые технологии, а также учитывать потребности пользователей.

Библиографический список

1.ТМХ – призер международного конкурса дизайна Red Dot Design 2020 [Электронный ресурс]. URL: https://tmholding.ru/media/events/5567.html (дата обращения 19.02.2025)

2.Сайт дизайн студии Forma [Электронный ресурс]. URL: https://www.forma.com.ru/tem8a (дата обращения 19.02.2025)

3.Рецензия локомотива ТЭМ8А на сайте студии Артемия Лебедева [Электронный ресурс]. URL: https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/business-lynch/2011/08/10/commented/ (дата обращения 19.02.2025)

4.Промышленный дизайн в ТМХ: от концепции к эксплуатации // Вестник Института проблем естественных монополий: Техника железных дорог. – 2023. – № 4(64). – С. 8. – EDN GAVJRN.

5.Панкина, М.В. Основы методологии дизайн-проектирования: учебное пособие / М.В. Панкина. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2020. – 150 с.

6.Быстров В.Г., Быстрова Е.А. ЦИФРОВЫЕ МАКЕТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК МЕТОД ПОДГОТОВКИ СТУДЕНТОВ К СОВРЕМЕННОМУ ПРОИЗВОДСТВУ [Электронный ресурс] / В.Г. Быстров, Е.А. Быстрова //Архитектон: известия вузов. – 2017. – №1(57). – URL: http://archvuz.ru/2017_1/6

7.Победный Red Dot Award за дизайн российского маневрово-вывозного тепловоза [Электронный ресурс]. URL: https://www.designspb.ru/news/proekty/mareev_red_dot_awards/ (дата обращения 19.02.2025)

СОЗДАНИЕ КОСТЮМА СЛОЖНОЙ ФОРМЫ СОВРЕМЕННЫМИ МЕТОДАМИ МАКЕТИРОВАНИЯ

Ленкова Е. Г.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются традиционные методы макетирования костюма и современные техники, сформировавшиеся на их основе. Практическое применение этих приемов в процессе обучения по направлению «дизайн костюма» формирует навыки моделирования одежды сложных форм по творческим эскизам студентов.

Ключевые слова: макетирование костюма, моделирование костюма, муляжный метод, формообразование костюма, оригинальный крой костюма.

CREATING A COMPLEX-SHAPE COSTUME USING MODERN DRAPING TECHNIQUES

Lenkova E. G.
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article discusses traditional methods of costume draping and modern techniques based on them. Practical application of these techniques is an important part of students' training in costume design. It forms the skills of modeling clothing complex shapes on student’s creative sketches.

Keywords: mannequin draping, costume modeling, moulage technique, costume shaping, creative patternmaking.

В процессе обучения студентов по специальности «дизайн костюма» одно из направлений формирования профессиональных компетенций – получение навыков моделирования одежды сложных форм по творческим эскизам. Важное значение имеет понимание пластических свойств текстильных материалов и их способностей к формообразованию. Этого можно достичь только путем практических занятий, в частности, наколкой. Макетирование (наколка) – старейший метод моделирования одежды, при котором формообразование производится непосредственно на манекене или фигуре человека. В отличие от плоскостного моделирования, работа в объеме сразу дает представление о конечной форме объекта макетирования, его композиционной правильности, позволяет оценить соответствие возможностей материала творческому замыслу.

Дизайнер в процессе наколки может отталкиваться от эскиза или находиться в творческом поиске, следуя за пластикой ткани. Направление переплетения

нитей в текстиле строго задает возможности материала к драпировке. Меняя направление долевой нити при накалывании ткани на манекен, можно получить различные эффекты, более или менее удачные. Структура материала, с одной стороны, ограничивает в дизайне, с другой стороны, может «советовать» естественное направление драпировки. Также объемные элементы конструкции как любой реальный предмет в пространстве подвергаются силам гравитации. Только практическая работа позволяет увидеть, как материал ниспадает и сохраняет ли приданную ему форму [1]. Конструктивное моделирование в отличие от наколки не дает возможность со 100% вероятностью оценить заранее его результат. Приемы моделирования наколкой традиционно классифицируют в три метода:

- метод от целого отреза ткани;
- метод габаритных заготовок;
- комбинированный метод.

В последнее время также выделяют модульный метод [2].

Метод от целого отреза ткани позволяет создавать абсолютно новые формы, позволяя экспериментировать с дизайном прямо по мере выполнения работы, а не привязываться к одному шаблону или эскизу сразу. Дизайнер в данном случае выступает больше как скульптор: ткань драпируется, сминается, надрезается, закрепляется булавками, пока не будет достигнута желаемая форма. Созданные таким способом драпировки выглядят более органично. Полотно ткани не рассечено ненужными линиями швов, структура материала самостоятельно стабилизирует форму, без применения дополнительных удерживающих конструкций. Как правило, одежда, смоделированная этим методом, очень комфортна для ношения [3]. Однако этот метод требует большого мастерства и значительного расхода материала.

Метод габаритных заготовок менее трудоемкий и более экономичный. Он позволяет разбить весь объем работы на этапы за счет использования прямоугольных кусков макетной ткани подходящего размера. Параметры заготовок соответствуют элементам и деталям изделия, которое необходимо отработать в макете. Также этот метод используют для создания базовых конструкций плечевых и поясных изделий, служащих основами для дальнейшего моделирования [4]. Примеры приведены на рисунках 1–4.

Рисунок 1–4 – Перевод вытачек лифа прилегающего силуэта: в драпировку по центру переда, в асимметричный бант, в драпировку внахлест.
Работы студенток 2 курса Национального института дизайна: Семенухи Д., Шурыгиной А., Семенухи Е., 2023–2024 гг.

Комбинированный метод сочетает в себе метод габаритных заготовок и базовых конструкций, полученных различными способами, в том числе и расчётно-графическим методом построения. Его применяют, в основном, для внедрения сложных элементов в детали основы или проработки отдельных фантазийных элементов костюма. Яркий современный конструктор-дизайнер, работающий в этом направлении – Шинго Сато. Он разработал собственную методику «транформационная реконструкция». Один из приемов – перевод вытачек и швов базовой основы в конструктивные швы (см. рис. 5–8). Он позволяет абстрагироваться от традиционного восприятия базовой основы и взглянуть по-новому на конструктивные швы как инструмент формообразования [5].

Рисунок 5–8 – Разметка конструктивных швов и подготовка развертки деталей базовой конструкции лифа. Штода К., 2 курс Национального института дизайна, 2024 г.

На этом приеме основано создание объемных драпировок методом разведения в технике «баллон» (см. рис. 9–11). Базовая конструкция рассекается

швами и на заданные участки деталей добавляется объем, таким образом, драпировка неожиданно «вырастает», а затем сходит на нет [6].

Рисунок 9–11 – Объемные драпировки методом разведения в технике «баллон», выполнила Ленкова Е. Г.

При внедрении трехмерных объектов в конструкцию используется основа, часть которой высекается и замещается геометрической надстройкой правильной или производной формы (см. рис. 12). Основная сложность при этом – сопряжение плавных форм и линий базовой основы с простыми линиями геометрических фигур [7]. Другая разновидность 3-D объектов – это разбиение поверхности изделия на плоскости и достраивание пирамидальных элементов в месте стыка участков (см. рис. 12). Количество и высота таких объемных элементов зависит только от творческой задачи, которую преследует дизайнер

Рисунок 12 – Вставка трехмерных объектов в базовую конструкцию лифа, выполнила Ленкова Е. Г.

Развитие японской школы моделирования и работы Томоко Накамичи сделали популярным модульный метод моделирования. В его основе лежит использование одного или нескольких геометрических модулей (например, круг, квадрат, треугольник и т. п.), из которых создается изделие более сложной конфигурации путем сворачивания, скрепления и достраивания необходимых конструктивных элементов. На рисунках 13–15 показан плащ, детали полочки и спинки которого созданы наколкой на основе полукруга. Нижняя часть полукруга усечена и формирует линию низа плаща. Верхняя часть полукруга представляет собой капюшон, цельнокроеный с деталями полочки и спинки. Плечевые швы плаща сформированы за счет введения в конструкцию ромбовидных вытачек. Вытачки позволяют оформить капюшон, зафиксировать изделие на плечах и обозначить местоположение пройм. Втачные двухшовные О-образные рукава плаща смоделированы наколкой методом габаритных заготовок.

Рисунок 13–15 – Плащ из коллекции одежды с использованием инновационных материалов по мотивам кинопроизведения Дени Вильнева «Бегущий по лезвию 2049», магистерский курсовой проект Ленковой Е. Г., руководитель – канд. иск. Васильева Т. С., консультант – к.п.н. Усенкова Е. Ю., Национальный институт дизайна, 2022 г.

Изучение традиционных и современных приемов макетирования подготавливает студентов к свободному оперированию материалом в процессе собственного творческого поиска формы и наколок по эскизам. На рисунках 16–19 приведены семестровые работы студенток второго курса Национального института дизайна.

Рисунок 16–19 – Выполнение творческих эскизов в макетном материале на основе наколки. Работы студенток 2 курса Национального института дизайна: Молчун А., Шляховой А., Семенухи Д., Галактионовой А., 2023 г.

Макетный метод моделирования одежды не теряет своей актуальности и имеет неограниченные возможности для дальнейшего развития

инструментария в соответствии с современными тенденциями в формообразовании костюма.

Библиографический список

1.Draping and Moulage. [Электронный ресурс] – URL: https://www.thecuttingclass.com/draping-and-moulage/ (дата обращения: 30.04.25).

2.Слесарчук, И. А. Макетирование одежды сложных форм: учеб. пособие [Текст] / И. А. Слесарчук, Т. А. Зайцева, Л. Ю. Фалько, Т. В. Леднева, И. А. Шеромова; Владивостокский государственный университет экономики и сервиса. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2016. – 92 с.: ил.

3.Drape: Working on the Stand at Lanvin [Электронный ресурс] – URL: https://www.thecuttingclass.com/drape-at-lanvin/ (дата обращения: 30.04.25).

4.Attardi, D. Fashion Moulage Technique: A Step by Step Draping Course [Текст] / Danilo Attardi. – Barcelona: Promopress, 2019. – 191 p.: il.

5.Искусство кроя Шинго Сато [Текст] // Ателье. – 2018. – № 5. – С. 44–45.

6.Инновационный крой [Текст] // Сборник Ателье-2013. – М.: Эдипресс Конлига, 2014. – С. 45–51.

7.Nakamichi, T. Pattern Magic [Текст] / T. Nakamichi. London: Laurence King Publishing, 2021. – 104 p.: il.

8.Nakamichi, T. Pattern Magic 3 [Текст] / T. Nakamichi. London: Laurence King Publishing, 2022. – 100 p.: il.

ДИЗАЙН ФИРМЕННОГО СТИЛЯ И АЙДЕНТИКИ

Лопасова В.С.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), АНО ВО «Университет мировых цивилизаций им. В.В. Жириновского, Москва
Василенко П.Г.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: В статье рассматриваются современные подходы в разработка стилевых составляющих компании. Начинается с дизайн-проектирования логотипа, графического, шрифтового или комбинированного оформления названия компании, фирменного стиля и айдентики. Айдентика является главным показателем фирменного стиля, так как визуальный образ, как ничто другое, врезается в сознание аудитории с первого взгляда. Необходимо использовать продуманные и эффективные решения для конкретного бизнеса, которые помогут решить определенные задачи по созданию наиболее эффективного для бизнеса фирменного стиля и айдентики.

Ключевые слова: дизайн, фирменный стиль, айдентика, оформление компании

CORPORATE IDENTITY AND IDENTITY DESIGN

Lopasova V.S.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), University of world civilizations,Moscow

P.G. Vasilenko
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The article discusses modern approaches to the development of stylistic components of the company. It begins with the design of the logo, graphic, font or combined design of the company name, corporate identity and identity. Identity is the main indicator of corporate identity, as the visual image, like nothing else, cuts into the consciousness of the audience at first glance. It is necessary to use thoughtful and effective solutions for a specific business that will help solve certain tasks of creating the most effective corporate identity for the business.

Key words: design, corporate identity, identity, company design

Разработка фирменного стиля – это многогранный комплекс работ, направленных на создание единого образа с точки зрения графики, стилистики, вербальной и общей смысловой нагрузки, который наилучшим образом

раскрывает сущность бренда, его профессиональную компетентность, характер и уникальные преимущества.

Фирменный стиль состоит из большого комплекса дизайнерских решений, объединенных единой идеей и стилем, поэтому зачастую фирменный стиль разрабатывается в несколько этапов.

Каждый элемент фирменного стиля – это отдельная точка соприкосновения клиента и вашей компании. Логотип, сайт, визитная карточка, упаковка товара, значок сотрудника магазина, ручка с логотипом – все эти элементы встречаются клиентам при знакомстве с компанией.

Разработка элементов фирменного стиля основывается на маркетинговой стратегии, которая формируется после тщательного анализа деятельности компании. На начальном этапе необходимо выявить характеристики, присущие организации: особенности, которые могут быть представлены с прибылью.

Этот анализ должен быть проведен дизайнером, который может решить, какие цвета и шрифты будут подчеркивать личность клиента наиболее благоприятным образом. Впоследствии все разработки по созданию фирменного стиля будут способствовать эффективной рекламной кампании.

Разработка стилевых составляющих компании начинается с разработки логотипа, графического, шрифтового или комбинированного оформления названия компании.

В настоящее время логотип является обязательным элементом стиля, так как его функция заключается в символизировании предприятия. Создание красивого, запоминающегося логотипа – непростая задача, ведь он должен быть связан с определенной компанией. Фирменный стиль в жизни организации выполняет важные функции, неправленые на узнаваемость компании.

Идентичность – это совокупность визуальных элементов для создания определенного имиджа компании в глазах потребителей. Он транслирует образ компании на любом носителе информации, будь то сайт или рекламный щит у дороги.

Фирменные бланки, визитки, вывески и даже интерьер передают особое настроение и атмосферу компании – благодаря индивидуальности. С помощью визуальных элементов компания доводит свою миссию до потребителя, и это является главной целью фирменного стиля.

Разработка идентичности – обязательный этап для каждой уважающей себя компании. Более того, необходимо позаботиться о своем фирменном стиле, в том числе и при создании франшиз.

Это поспособствует тому, чтобы компанию сразу же запомнили клиенты. Все должно соответствовать единому стилю: логотип, слоган и цвета, шрифты, которые будут соответствовать компании и давать возможность клиентам хорошо запомнить и выстроить ассоциативный ряд.

Он представлен в хорошо продуманном виде, благодаря которому потенциальный клиент мгновенно увидит в нем стратегию, послание, главную идею и ценности компании

В то же время, благодаря индивидуальности, этот образ можно отобразить на чем угодно: на интернет-сайтах, наружной рекламе на рекламных щитах, сувенирах, визитных карточках и многом другом.

Айдентика – это главный показатель фирменного стиля, ведь визуальный образ, как ничто другое, врезается в сознание аудитории с первого взгляда, она направлена на создание уникального образа бренда и его идентичности в сознании потребителей.

Идентичность не всегда развивается при продвижении нового магазина или новых бизнес-проектов, но и как ребрендинг, когда давно сложившаяся компания меняет свое направление и ей нужно новое дыхание и свежие идеи.

Создание узнаваемого, конкурентоспособного бренда является главным приоритетом для компании перед выходом на рынок, а профессиональная разработка дизайна визуальных бренд-медиа помогает его решить. Одно из главных требований к дизайнерам – это творческий подход к работе. Сегодня креативность стала креативной составляющей рекламы, позволяющей создавать яркие, запоминающиеся, интересные, оригинальные образы.

В процессе разработки дизайна бренда творческий подход помогает создать принципиально новую идею, которая будет воплощена в оригинальном графическом изображении.

В дальнейшем этот образ будет выгодно выделяться среди конкурентов и будет работать на благо бренда не один год. Дизайнеры изначально должны иметь точное представление о позиционировании бренда и целевой аудитории, чтобы иметь возможность передать ключевые ценности бренда через визуальный образ.

Независимо от того, является ли бизнес-идея абсолютно оригинальной, или вы привнесли в нее что-то новое: добавили новые услуги, расширили продуктовую линейку, увеличили возрастные ограничения вашей целевой аудитории – все это может быть визуально отражено в дизайне бренда, главное – предложить покупателю принципиально новую идею, которую он выделит среди десятков и сотен других вариантов.

Необходимо учитывать не только то, как созданный образ будет выделяться среди конкурентов, но и то, не будет ли он противоречить позиционированию, будет ли он точно передавать лежащую в его основе идею и ценности. Не стоит отказываться от анализа брендов конкурентов, их сильных сторон и их влияния на аудиторию.

Очень важно тщательно изучить рынок и сформулировать концепцию собственного дизайна бренда. Творческий подход к созданию визуального образа часто является гарантией того, что он будет уникальным и запоминающимся, станет основой визуальной коммуникации и упростит дальнейшее продвижение бренда, независимо от возможностей конкурирующих компаний.

С развитием рекламной индустрии растет потребность в ярких, интересных идеях, а вместе с ней – в различных методах стимулирования творческой активности. «Мозговой штурм» по-прежнему остается наиболее распространенным методом активизации творческого мышления, при котором участники дискуссии высказывают как можно больше вариантов решения проблемы.

Затем из общего числа высказанных идей выбираются наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Важны продуманные и эффективные решения для конкретного бизнеса, которые помогут решить определенные задачи.

Библиографический список

1.Борисов Б.Л. "Технологии рекламы и PR", Москва: Издательский дом "ФАИР - ПРЕСС", 2005г. - 624 с.

2.Бурцев М., Рыбцов И. Фирменный стиль, который продает // «Sales business/Продажи». – 2006. - № 1

3.Василенко П.Г. Визуально-графический стиль рекламной продукции в целях пропаганды здорового образа жизни//В сборнике: ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ЗДОРОВЬЕСБЕРЕЖЕНИЯ В ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОМ ОБЩЕСТВЕ. МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ФГБОУ ВО «МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГИЙ И УПРАВЛЕНИЯ ИМ. К. Г. РАЗУМОВСКОГО (ПКУ)» ЖУРНАЛ «НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ. СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ И ТЕХНОЛОГИИ». 2022. С. 166-173.

4.Добробабенко Н.С. Фирменный стиль в рекламе торговых предприятий / Добробабенко Н.С. // СПб.: Питер, 2002. - 544с

5.Домнин В.Н. Брендинг: новые технологии в России. – СПб. : Питер, 2002. - 352 с.

6.Лопасова В.С., Барсукова Н.И. Развитие территориального брендинга в современном урбанистическом пространстве//В сборнике: ДИСК-2023. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей "Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века". Москва, 2023. С. 141-144.

7.Луптон Э., Графический дизайн от идеи до воплощения – (Пер. с англ. яз. В. Иванов. – СПб: Питер), 2013. – 248 с.

8.Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. -М.: Юрайт, 2020. - 120 с.

9.Павловская Е.А. Дизайн рекламы: поколение NEXT. – СПб. : Питер, 2003- 320 с.

10.Соколова П.А., Тимин Ю.С., Лопасова В.С. Изображение соболя в графическом дизайне: от традиционного орнамента до современности// В сборнике: Цивилизационные аспекты развития Арктических регионов России. Материалы VI научно-практической конференции. Сборник статей. Москва, 2025. С. 348-370.

11.Шарков Ф.И.: Магия бренда: Брендинг как маркетинговая коммуникация. - М: Альфа-Пресс, 2006 – 268 с.

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

КОМИКС В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ. ДИЗАЙН ИЛЛЮСТРАЦИИ

Лопасова В.С.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), АНО ВО «Университет мировых цивилизаций им. В.В. Жириновского, Москва
Шушлякова Е.А.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), АНО ВО «Университет мировых цивилизаций им. В.В. Жириновского, Москва

Аннотация: В статье проводится исторический анализ дизайна иллюстраций комикса. Самыми распространёнными жанрами комикса считаются приключения и карикатура. В настоящее время вид комикса варьируется от коротких и незамысловатых картинок до объёмных и сложных по повествованию и технике рисунка произведений. Также комикс очень тесно связан с кино и мультипликацией. Современный век характеризуется ещё большей реалистичностью главных героев и их поступков, а также появлением антигероев.

Ключевые слова: дизайн, печатные издания**,** комикс, технике рисунка произведений

COMICS IN THE MODERN WORLD. ILLUSTRATION DISIGN

Lopasova V.S.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), University of world civilizations, Moscow
Shushliakova E.A.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), University of world civilizations, Moscow

Abstract: The article provides a historical analysis of the design of comic book illustrations. The most common genres of comics are considered to be adventure and caricature. Currently, the type of comic book varies from short and uncomplicated images to voluminous and complex works of narration and drawing technique. Comics are also very closely related to movies and animation. The modern age is characterized by even greater realism of the main characters and their actions, as well as the appearance of antiheroes.

Keywords: design, printed publications, comics, art drawing techniques

Существует много определений комикса, но зачастую все они сводятся к тому, что комикс представляет собой серию изображений, в которой рассказывается какая-то история. Согласно исследованиям, комикс — это смесь повествования и изображения. К примеру, Скотт Мак Клауд (автор книги «Суть комикса») определяет комикс, как «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности» [2].

Наличие текста в «смежный картинках» не всегда обязательно, существуют также и «немые» комиксы, где сюжет определяется жестами и поступками персонажей («Арзак» Жана Жиро). В иных же случаях прямая речь передаётся при помощи «словесного пузыря», который, как правило, изображается в виде облака, исходящего из уст героя, или в случае изображения мыслей. Слова автора же обычно помещаются в прямоугольную плашку, чтобы читатель не смог спутать её с речью персонажей [7].

Исторически сложилось, что самыми распространёнными жанрами комикса считаются приключения и карикатура. На самом деле, это устаревший стереотип, который очень сильно портит репутацию комиксу, так как в настоящее время вид комикса варьируется от коротких и незамысловатых картинок до объёмных и сложных по повествованию и технике рисунка произведений. Также комикс очень тесно связан с кино и мультипликацией. Как отмечает тот же Мак Клауд, «Фильм на плёнке — это очень медленный комикс. Пространство для комикса — значит то же, что время для фильма» [8].

История комиксов имеет очень древние корни, которые восходят еще к тем временам, когда люди жили в пещерах и охотились на мамонтов. Именно тогда появились первые образцы наскальной живописи, в которых помимо бытовой жизни и охоты также изображались первые «супергерои» (народные божества) [6].

Ещё в XVI-XVII веке в Валенсии и Барселоне начали продаваться картинки для народа, которые олицетворяли религиозную тематику. В них входил пересказ жития святых в сериях небольших гравюр, отпечатанных на цветной бумаге (аллилуи). Аллилуй был широко распространён во Франции, Германии и Фландрии. Следует начать с личности Родольфа Тёпффера, швейцарского художника, ставшего ключевой фигурой в истории развития современного комикса. За ним сохранилась идея иллюстрировать рассказы и помещать их под колонку с текстом.

Рисунок.1 - Рисунки Родольфа Тепфера

Художник-романтик Валентен издавал альбомы картинок по сказкам Перро. В середине XIX века начали регулярно издаваться газеты и журналы с сатирическими изображениями, которые в последствие получили ёмкое название - «мультфильм».

Изобретение фотогравюры в 1873 году сделало газеты относительно недорогими, и позволяли выпускать их с большим количеством иллюстраций. Собственно, такое изменение в технологии и послужило толчком для развития комиксов и их массового производства. Особо активное распространение произошло в Соединённых Штатах Америки. В 1893 году, в газете Нью-йоркский Мир Джозеф Пулицер издал свой первый полностраничный цветной комикс, и в том же самом году другие газеты начали печатать цветные комиксы. Путём художественных и литературных навыков комикс успешно отразил болезненные проблемы общества и политики [4].

Первый американский комикс «Медвежата и тигр» вышел в 1892 году в журнале «TheSanFranciscoExaminer» (редактор Уильям РендолфХерст). В 1894 году, в типографии «World» установили первую машину, печатавшую в четыре краски, причём получаемые оттиски уже не походили на яичницу с помидорами. 18 ноября «World» выпустил в воскресном номере первый действительно удавшийся комикс. Ричард Ф. Ауткольт, рисовальщик газеты «Электрик уорлд», поставлял ей комиксы, в которых главными действующими лицами были клоун и овчарка. Так появилась первая комическая серия в воскресной газете.

Позже Ауткольт выпустил серию «Аллея Хогана». Второстепенным персонажем в нём присутствовал маленький мальчик в жёлтом костюме, который очень полюбился жителям Нью-Йорка. Херст стал заполнять комиксами воскресный выпуск своей газеты «Морнингджорнэл». Осенью 1899 года Херст меняет печатный станок, который печатал 4 страницы цветных

рисунков, на станок печатающий 16 страниц. Воскресная газета выпускала комиксы сначала на 8 страницах, потом на 16.

Уинзор Маккейбыл одним из самых видных художников Херста. Он считался скорее специалистом по политической карикатуре, чем по комиксам, сотрудничал в нью-йоркской газете «Нью-Йорк Американ» и в свободное время нарисовал мультфильм «Динозавр Герти».

Благодаря этим цветным сериям газеты Херста и его главного соперника - Джозефа Пулицера - стали называть «желтой прессой» [3].

В конце XX века большую популярность приобретают азиатские жанры комикса: японская манга и несколько менее известные китайская маньхуа и корейская манхва. Одна из серий комиксов, считающаяся началом Современного века комиксов. В XXI веке комиксы получили новое воплощение за счёт новых компьютерных технологий, используемых при раскрашивании комиксов, а также целого ряда талантливых художников, таких как Эшли Вуд, ТоддМакфарлейн, Сэм Кит, Паоло Ривера, ГрегКапулло, Умберто Рамос, Джузеппе Камунколи, ТоммМур и др. Комиксы стали не только рисовать карандашом, но и писать маслом, а также комбинировать первое и второе в сочетании с графическими цифровыми технологиями, эксперименты с выражением продолжаются и по сей день. Множество из комиксов было экранизировано в Голливуде, а фильмы имеют невероятный успех во всем мире [1]. К концу 1980-х годов, комиксы с первым появлением каких-либо классических персонажей или же первые выпуски популярных долго идущих серий комиксов продавались за тысячи долларов. Во многих печатных изданиях говорилось о том, что комиксы — хорошее вложение денег, из-за чего вскоре коллекционеры начали скупать большое количество комиксов, предполагая, что они станут ценными в будущем. В ответ на такой спрос издатели стали выпускать специальные коллекционные вещи. Например, карточки или «ограниченные издания» некоторых выпусков с разными вариантами обложек [5]. Первые выпуски таких серий комиксов Marvel, как X-Force, X-Men и Spider-Man стали самыми известными примерами данной тенденции. Вскоре стали выпускаться комиксы с голограммными, светящимися в темноте и другими обложками. В реальности большинство комиксов, которым предсказывали стать ценными, таковыми не стали. Главным образом это произошло из-за того, что тиражи комиксов были огромными, из-за чего они стали слишком доступными и распространёнными среди коллекционеров. Произошёл крах в комикс-индустрии, продажи упали, а многим магазинам и издателям пришлось

закрыться. Современные комиксы, в последний временной период развития, также как и предыдущие периоды, не имеет точных рамок своего появления. Известно лишь, что он начинается примерно с 80-х годов и длится вплоть до наших дней. Современный век характеризуется ещё большей реалистичностью главных героев и их поступков, а также появлением антигероев.

Библиографический список

1.Александров Ю. Русский комикс: сборник статей / Ю. Александров, А. Барзах. - Москва: Новое литературное обозрение, 2010. — с. 352;

2.Василенко Е.В., Василенко П.Г., Паллотта В.И., Лопасова В.С. Корейский национальный костюм как элемент культуры и дизайна современной одежды//Костюмология. 2023. Т. 8. № 3.

3.Дмитриева Д. Г. / Феномен американского супергероя в контексте визуальной культуры XX века / дис. на соиск. учен. степ. канд. культурол. (24.00.01) / Дарья Георгиевна Дмитриева; Российский государственный гуманитарный университет. - Москва, 2014. - с. 20;

4.Зайцева Е.И., Василенко Е.В., Василенко П.Г. Японский национальный стиль в дизайне//В сборнике: Грани культуры: актуальные проблемы истории и современности. Материалы XVI всероссийской научной конференции с международным участием. Сборник статей. Москва, 2021. С. 190-197.

5.Костюкевич А. Российские комиксы начала 90-х/ А. Костюкевич//Виртуальные радости. - 2014. - №115. - с. 2 - 4,

6.Мак Клауд С. [Scott Mccloud] Суть Комикса / пер. с англ. Светлана Дьяконова. — Москва: Авторский комикс, 2006. - с.6—9;

7.Харитонов Е. Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс / Е. Харитонов. - Москва: Academia-F, 2004. — с. 95.

АДАПТИВНАЯ ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ: ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ В БЫСТРО РАЗВИВАЮЩЕМСЯ МИРЕ

Лопасова В.С.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), АНО ВО «Университет мировых цивилизаций им. В.В. Жириновского, Москва
Каримова А.Ю.
Московский государственный университет технологии и управления, г. Москва

Аннотация: Современное образование в области дизайна сталкивается с беспрецедентными вызовами из-за стремительного технологического прогресса, изменения общественных ценностей и культурного ландшафта. В данной статье рассматривается необходимость в адаптивной учебной программе, в которой приоритетное внимание уделяется гибкости, критическому мышлению и междисциплинарному сотрудничеству. В исследовании рассматриваются преимущества внедрения новейших технологий, продвижения принципов дизайна, ориентированных на человека, и формирования культуры непрерывного обучения в рамках дизайнерских программ. Далее обсуждается необходимость разработки программ, которые объединяют этику, социальную ответственность и сотрудничество.

Ключевые слова: дизайн-образование, адаптивная учебная программа, дизайн, ориентированный на человека, новые технологии, междисциплинарность

THE ADAPTIVE CURRICULUM: DESIGN EDUCATION FOR A RAPIDLY EVOLVING WORLD

Lopasova V.S.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), University of world civilizations,Moscow
Karimova A.I.
Moscow State University of Technology and Management, Moscow

Abstract: Contemporary design education faces unprecedented challenges due to rapid technological advancements, shifting societal values, and evolving cultural landscapes. This paper explores the need for an adaptive curriculum that prioritizes flexibility, critical thinking, and interdisciplinary collaboration. The study examines the benefits of incorporating emerging technologies, promoting human-centered design principles, and fostering a culture of continuous learning within design programs. Further, a discussion on the need to develop programs that integrate ethics, social responsibility and collaboration is explored.

Key words: Design education, adaptive curriculum, human-centered design, emerging technologies, interdisciplinarity

Сфера дизайна претерпевает стремительные изменения под воздействием технологических инноваций, глобализации и новых потребительских ожиданий. Традиционные модели образования, с их жёсткими программами и узкоспециализированными навыками, не всегда успевают за этими изменениями [4]. Поэтому важно перейти к адаптивной учебной программе. В такой программе основное внимание уделяется гибкости, критическому мышлению и междисциплинарному сотрудничеству [2].

Одним из ключевых элементов адаптивной учебной программы является интеграция новых технологий. Студенты, изучающие дизайн, должны обладать навыками использования передовых инструментов, таких как искусственный интеллект, виртуальная и дополненная реальность и 3D-печать [3].

Однако основное внимание следует уделять не только техническим навыкам. Не менее важно развивать критическое понимание социальных, этических и экологических последствий этих технологий [6]. Преподаватели дизайна должны развивать культуру экспериментирования и инноваций, поощряя студентов изучать преобразующий потенциал новых технологий, не забывая при этом об их ответственном применении [1].

Кроме того, адаптивная учебная программа должна способствовать внедрению принципов дизайна, ориентированного на человека. Этот подход акцентирует внимание на эмпатии, исследовании пользователей и итеративном создании прототипов.

Студенты, изучающие дизайн, должны уметь глубоко понимать потребности, желания и культурные особенности людей, для которых они создают проекты. Это требует развития навыков коммуникации и сотрудничества, а также способности синтезировать различные взгляды [10].Уделяя первостепенное внимание потребностям и стремлениям людей, дизайнеры могут разрабатывать продукты и услуги, которые не только эстетически привлекательны, но и значимы и оказывают влияние [5].

Междисциплинарность - еще один важный компонент учебной программы. Проблемы дизайна редко возникают изолированно, и для их эффективного решения требуется сотрудничество представителей разных дисциплин [9].

Студентам-дизайнерам должна быть предоставлена возможность работать с инженерами, бизнес-профессионалами, социологами и другими специалистами для разработки комплексных решений. Это требует преодоления традиционных

дисциплинарных барьеров и развития культуры совместного обучения и обмена знаниями [7].

В заключение следует отметить, что дизайн-образование должно быть подвергнуто фундаментальной трансформации с целью адаптации к вызовам современного мира. Это предполагает внедрение гибкой и междисциплинарной учебной программы, которая акцентирует внимание на развитии критического мышления, навыков коллаборации и непрерывного профессионального роста [8].

Особое значение приобретает интеграция инноваций и акцентирование на социальной ответственности, что позволяет формировать компетентных специалистов, способных генерировать решения, соответствующие комплексным и многообразным потребностям общества.

Библиографический список

1.Биркеланд Д. Дизайн для обеспечения устойчивого развития. Справочник по интегрированным экологическим решениям [Электронный ресурс] / Д. Биркеланд. – URL: https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781849770958/design-sustainability-janis-birkeland

2.Василенко Е.В., Василенко П.Г., Гольцева О.С., Лопасова В.С. Применение информационных технологий в процессе обучения студентов дизайна и изобразительного искусства//Мир науки. Педагогика и психология. 2023. Т. 11. № 6.

3.Володенков С. В. Дизайн междисциплинарных исследований в контексте сближения моделей естественнонаучного и гуманитарно-социального знания [Электронный ресурс] / С. В. Володенков. – URL: https://istina.msu.ru/conferences/597575309/

4.Гаспарский В. Эволюция учебных планов по дизайну: исторический взгляд на педагогические подходы [Электронный ресурс] / В. Гаспарский. – URL: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-58035-2_12

5.Гоэль П. Роль искусственного интеллекта в образовании: возможности и вызовы [Электронный ресурс] / П. Гоэль. – URL: https://www.collegechalo.com/news/the-role-of-artificial-intelligence-in-education-opportunities-and-challenges

6.Келли Б. Дизайн, ориентированный на человека, в эпоху цифровых технологий [Электронный ресурс] / Б. Келли. – URL: https://bradenkelley.com/2021/04/human-centered-design-in-the-digital-age/

7.Лопасова В.С., Барсукова Н.И. Развитие территориального брендинга в современном урбанистическом пространстве// В сборнике: ДИСК-2023. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей "Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века". Москва, 2023. С. 141-144.

8.Матти М., Терпин М. Дизайн-мышление в эпоху неопределенности: подготовка студентов к решению сложных проблем [Электронный ресурс] / М. Матти, М. Терпин. – URL: https://jise.org/Volume30/n4/JISEv30n4p242.pdf

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

10.Daskova Yu.V., Poliakova Ia.V., Vasilenko S.A., Goltseva O.S., Shevalie K.N., Vasilenko E.V. Development of creative independence of design students in course of higher education//Propositos y Representaciones. 2020. Т. 8. № S2. С. 637.

ДИЗАЙН-КОД СОВРЕМЕННОГО ГОРОДА – МЕТОДЫ, ПОДХОДЫ И ТЕНДЕНЦИИ

Лопасова В.С.
аспирант
Барсукова Н.И.
научный руководитель
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются актуальные стратегии дизайн-кода для современных городов, исследуются инновационные решения и влияние тенденций на эстетическое восприятие городской жизни. Современные города становятся все более сложными и многослойными, а их визуальная идентичность играет ключевую роль в формировании общественного восприятия и комфорта городской среды. В эпоху, когда графический дизайн становится неотъемлемой частью городского ландшафта, понимание методов, подходов и тенденций в этой области приобретает особое значение.

Ключевые слова: дизайн-код, айдентика, проектирование

CORPORATE IDENTITY AND IDENTITY DESIGN

Lopasova V.S.
Postgraduate
Barsukova N. I.
Scientific supervisor
National Institute Design, Moscow

Abstract: The article discusses current design code strategies for modern cities, explores innovative solutions and the impact of trends on the aesthetic perception of urban life. Modern cities are becoming more complex and multi-layered, and their visual identity plays a key role in shaping public perception and comfort of the urban environment. In an era when graphic design is becoming an integral part of the urban landscape, understanding methods, approaches and trends in this field is of particular importance.

Key words: design code, identity, design

В современном мире, где урбанизация и технологические инновации стремительно изменяют облик наших городов, дизайн-код становится неотъемлемой частью их развития. Он не только формирует визуальную идентичность городского пространства, но и способствует созданию комфортной и эстетически привлекательной среды для жителей и гостей. Современные города представляют собой сложные экосистемы, где архитектура,

инфраструктура и общественные пространства переплетаются с визуальными элементами [1].

Графический дизайн играет ключевую роль в формировании уникального облика городов, отражая их культурные особенности и историческое наследие. Проблема территориального брендинга и формирования культурного кода города уже рассматривалась нами ранее [2-4]. Более широко её надо понимать в контексте всего городского дизайна [1].

Цель данной статьи - проанализировать основные методы, подходы и тенденции в графическом дизайне, используемые для создания дизайн-кода современных мегаполисов.

Дизайн-код существует, чтобы систематизировать и донести через визуальную составляющую понимание места, культурных особенностей, возможностей. Использование единой графической концепции помогает сформулировать уникальный облик города, который будет помогать жителям и туристам использовать графические коды для идентификации как культурного общественного порядка, так и утилитарных объектов[3].

Рисунок 1 – Методы, подходы, тенденции в проектировании дизайн-кода

Методы разработки дизайн-кода:

1. Исследование контекста

Разработка единой графической концепции в облике городской среды процесс больше аналитический, чем творческий. Перед началом разработки

дизайн-кода необходимо провести тщательное исследование контекста: изучить историю города, его культурные традиции и социально-экономические особенности [2].

Оценить, что на этом пути сформировало его идентичность. Погрузиться в среду, выстроить качественную коммуникацию с населением и выявить потребности. Это позволяет создать визуальные элементы, которые гармонично вписываются в городскую среду и вызывают положительные эмоции у жителей.

Рассматривая методы в проектировании, дизайн-кода города, мы должны исходить из задач, которые нам необходимо решить.

2. Сотрудничество с архитекторами и урбанистами

Эффективный дизайн-код создается в тесном сотрудничестве с архитекторами и урбанистами. Вместе они разрабатывают концепции общественных пространств, фасадов зданий и городской мебели. Такой междисциплинарный подход обеспечивает целостность визуального облика города.

3. Учет экологических аспектов

Современные дизайнеры уделяют особое внимание экологической устойчивости проектов. Использование натуральных материалов, энергоэффективных технологий освещения и перерабатываемых элементов позволяет минимизировать воздействие на окружающую среду.

Подходы к созданию визуальной идентичности

1. Минимализм

Минимализм остается одной из ведущих тенденций в графическом дизайне городских пространств. Простота форм помогает сосредоточиться на функциональности объектов без излишней перегруженности деталями.

2. Интерактивность

С развитием технологий все более популярными становятся интерактивные элементы городской среды: медиафасады зданий, цифровые вывески или арт-инсталляции с дополненной реальностью (AR). Они привлекают внимание жителей и туристов благодаря своей динамичности.

3. Локальная идентичность

Уникальные элементы местной культуры находят отражение в дизайне вывесок магазинов или уличных указателей — это способствует сохранению аутентичности района при его модернизации.

Тенденции современного графического дизайна городских пространств

1. Инклюзивность

Доступность для всех категорий населения становится важным аспектом при разработке городской навигации или информационных стендов — шрифты должны быть читаемыми даже людьми со слабым зрением; также учитываются потребности людей с ограниченными возможностями передвижения (например пандусы).

2. Экспериментальность

Дизайнеры все чаще обращаются к экспериментальным решениям — нестандартным материалам (например, переработанному пластику), неожиданным цветовым сочетаниям либо инновационным технологиям печати/производства конструкций/объектов благоустройства территории [4].

В заключение можно отметить, что дизайн-код современного города является важным инструментом в формировании визуальной идентичности и функциональности городской среды. Современные методы и подходы в графическом дизайне, такие как использование экологически чистых материалов, адаптивный дизайн для различных устройств и платформ, а также акцент на инклюзивность и доступность, играют ключевую роль в создании гармоничных пространств.

Тенденции показывают растущий интерес к интеграции новых технологий, таких как дополненная реальность и искусственный интеллект, для обогащения пользовательского опыта и повышения взаимодействия с городским пространством. Стремление к устойчивому развитию продолжает стимулировать дизайнеров искать инновационные решения для улучшения качества городской жизни.

Библиографический список

1.Барсукова Н.И.Экспертиза дизайна городской среды: проблемы и пути решения//Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2025. № 1 (64). С. 81-86.

2.Василенко Е.В., Лопасова В.С., Барсукова Н.И., Василенко П.Г. Вышивка женского кубанского костюма - выявление идентичности для создания территориального бренда//Костюмология. 2024. Т. 9. № 3.

3.Лопасова В.С., Барсукова Н.И. Развитие территориального брендинга в современном урбанистическом пространстве// В сборнике: ДИСК-2023. Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей "Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века". Москва, 2023. С. 141-144.

4.Лопасова В.С., Барсукова Н.И. Культурный код города как проблема дизайна// В сборнике: Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна. Сборник материалов X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Москва, 2024. С. 236-240.

ДИЗАЙН КАК МЕЖДИСЦИПЛИНАРНАЯ ФОРМА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Метельская В.Ю.,
магистр истории искусств, преподаватель,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Для развития профессиональных навыков студентов-дизайнеров важно обучать их не только цифровым технологиям и техникам графики, но и междисциплинарным компетенциям, таким как рисунок, живопись и изобразительные практики. Это позволяет им выбирать материалы и инструменты для успешной реализации проектов, от идеи до эффективного воплощения. Дизайн рассматривается как комплексная структура, обладающая научной основой и множеством междисциплинарных взаимосвязей.

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

DESIGN AS AN INTERDISCIPLINARY FORM OF CREATIVE ACTIVITY

Metelskaya V.Y.,
MA in Art History, lecturer,
National Design Institute

Abstract: To develop the professional skills of design students, it is important to teach them not only digital technologies and graphic techniques, but also interdisciplinary competencies such as drawing, painting and visual practices. This allows them to choose materials and tools for successful project implementation, from the idea to the ergonomically efficient implementation of the project. Design is considered as a complex structure with a scientific basis and many interdisciplinary relationships.

Key words: graphic design, education, printmaking, professional competencies, graphics

Академическая графика и дизайн образуют между собой тесное взаимодействие в создании визуальных образов и оформлении различных проектов. Изучение законов рисунка и живописи дает студенту новые художнические возможности, позволяют подняться на новую ступень творческого развития. Специалисты-дизайнеры должны уметь сочетать эстетику с практичностью, красоту и гармонию с экономической рентабельностью и другими аспектами проектирования. Необходимо учить студентов как в рамках традиционной академической графической школы, так и возможностям стилизаций на ее основе.

Моя профессиональная жизнь в сфере графического искусства началась в школьном возрасте, когда я впервые погрузилась в изучение возможностей рисунка. Процесс образования в области графики остается для меня непрерывным. Первые занятия живописи проходили в местной художественной галерее у Валентина Сергеевича Дмитриева. Это было традиционное академическое обучение, педагог всегда учитывал те или иные индивидуальные особенности своих учеников, что в дальнейшем привело к развитию интереса к деятельности и сформировалась первичная потребность не только в освоении традиционных методов и академических подходов освоения техник и приемов, но и повлекло развитию потребности в самообразовании.

Обучаясь по программе высшего профессионального образования по специальности "Графический дизайн" в АНО ВО НИД, изучала двухсеместровый курс дисциплин "Рисунок" и "Живопись" под руководством Севагина Дмитрия Петровича, который активно поощрял своих студентов активнее развивать навыки и умения в практической области изучаемых дисциплин.

На третьем курсе академическое обучение рисунку и живописи завершилось, однако стремление к дальнейшему самосовершенствованию и осознание что навыки и знания не соответствуют желаемому уровню, побудило меня продолжить профессиональное художественное развитие. Поступив в мастерскую Очнева Андрея Евгеньевича в МГАХИ им. В.И. Сурикова, продолжила углубленное освоение рисунка и живописи. С той поры продолжается глобальный этап самообразования.

На данный момент, можно утвердительно заявить, что удалось состояться как профессионалу в области не только графического дизайна, но и как художник. Профессиональный художественный путь начинался с вполне традиционных медиа - с работ, выполненные тушью (графика) и живописи маслом. Открыв для себя новую область графики - эстамп, самостоятельно освоила ее. С 2019 года занимаюсь офортом на меди. Рада, что мое творчество востребовано и работы хранятся и экспонируются в федеральных музеях России; в зарубежных музейных коллекциях. Количество выставочных проектов на сегодняшний день уже превысило полсотни. Это стало возможным благодаря упорному труду; изучая и осваивая приемы и техники графики и живописи, которые позволили свободно владеть любым инструментарием в области как художественного творчества, так и в области дизайн-проектов.

Постоянного саморазвития требует от меня сама жизнь, которая состоит не только из интенсивного художественного творчества, но и сформировало заинтересованность в научной деятельности, что привело меня в педагогическую сферу. Преподаю курс по шрифтовому дизайну, изобразительным практикам в графическом дизайне, включая техники печатной графики. Постепенно расширяя спектр педагогической профессиональной работы со студентами в областях проектной деятельности, пришло понимание необходимости создания полноценной мастерской эстампа для студентов. В рамках дисциплины “Изобразительные практики” студенты имеют возможность освоить различные техники как станкового, так и без станкового эстампа. Это позволяет им развивать свои профессиональные навыки, креативность, расширяет творческий потенциал, дает возможность применения и выбора более широкого инструментария для воплощения своих художественных идей как в области самостоятельного художественного творчества, так и в междисциплинарной проектной деятельности как графических дизайнеров.

Дизайн - междисциплинарная наука и его можно рассматривать в рамках научного подхода. Дизайн включает в себя творческое и аналитическое начало, объединяя художественные и технические аспекты. Дизайн использует научные методы: исследование пользовательского опыта, анализ и синтез, моделирование и тестирование, наблюдение и эксперимент. Дизайнер в меньшей степени работает над одним листом\холстом или произведением, а чаще использует полноценный проектный кросс дисциплинарный подход.

Формирование одной какой-либо узконаправленной компетенции недостаточно для формирования специалиста, универсального профессионала в любой составляющей области дизайна. Успешность любого графического дизайн-проекта начинается с освоения простейших компетенций в области рисунка, живописи, графики на основе освоения первоначальных компетенций, а в дальнейшем пути их совершенствования развивается возможность свободного продвижения в области креативности в воплощении творческих новых образов и идей.

В процессе проектирования изображений как части графического оформления в дизайне нет принципиальных различий с академическим рисунком и живописью. Графические закономерности, изучаемые в АНО ВО НИД, в ходе освоения дисциплин “Рисунок”, “Живопись”, “Изобразительные

практики”, - являются фундаментальными элементами. Полученные знания, практические умения и навыки являются основополагающей и неотъемлемой частью профессиональной подготовки дизайнера и никогда не будут избыточными.

Дизайн давно вышел за рамки восприятия его исключительно как искусства создания эстетически привлекательных изображений. Он трансформировался в междисциплинарную область, объединяющую элементы культурологии, социологии, психологии и других наук. В рамках обучения студенты не только исследуют исторические и культурные коды, но и применяют их в контексте современных дизайнерских решений, что позволяет создавать продукты, обладающие высокой культурной и эстетической ценностью (Рис 1-2).

Рис. 1 «Дизайн многостраничного иллюстрированного
издания «Будьте знакомы! Удивительные животные от А до Я»»”.
Бакалавриат, 2023. Автор: Шевченко Любовь, руководитель проекта: Метельская В.Ю.
В качестве наглядного образца того, как дизайн-проектирование и современной научная зоо-иллюстрации в комплексном проекте

Рис 2. «Многостраничное издание "Графический флорариум" для Полярно-альпийского ботанического сада- института. »”. Бакалавриат, 2023. Автор: Воробьева Ксения, руководитель проекта: Метельская В.Ю. В рамках этого проекта было не только проведено обширное исследование ботанических форм иллюстрированных растений, но и проведена реставрация техники аэрографии.

Глобализация и цифровизация усиливают интерес к локальной идентичности, делая культурный код важным инструментом в дизайне. Россия, с её уникальными культурными символами и традициями, вдохновляет современный дизайн. Использование локальных, узнаваемых для восприятия элементов важно для установления эмоциональной связи с народами, жителями страны; уважения к ее культурным традициям, тем или иным национальным особенностям, формирует уважение к культурному наследию, а не только выделяет продукт на рынке. Проектный подход в сфере дизайна приобретает статус сверхзадачи, направленной на создание и сохранение культурного графического кода. Включение историко-патриотического компонента требует проведения многоаспектного аналитического и научного исследования. В НИДе исследование культурного кода и графических подходов формируют значительный сегмент проектных решений, что способствует развитию инновационных концепций в области отечественного дизайна.

В работе над проектами, включающими культурные коды, осуществляется анализ и интерпретация обширных массивов научной литературы и специализированных научных каталогов. В ряде случаев инициируются научные экспедиции, направленные на изучение материала, его анализ, адаптацию к использованию современных технологий или реконструкцию забытых. Результаты исследований становятся основой для разработки инновационных и культурно значимых дизайнерских решений, что способствует обогащению современного дизайна элементами исторической и культурной идентичности.

Данный проектный подход не только акцентирует внимание на изучении культурного и исторического наследий, но и стимулирует креативные процессы. Научная составляющая играет ключевую роль в обосновании тезиса о том, что дизайн представляет собой не просто ремесло, а целостную научную дисциплину, интегрирующую теоретические и практические аспекты. (Рис 3-5)

Рис 3. «Графический комплекс для арт-резиденции музея-заповедника "Свияжск"». Бакалавриат, 2024. Автор: Галицкий Кирилл, руководитель проекта: Метельская В.Ю. В ходе работы над проектом были изучены памятники письменности на кириллице, созданные в Свияжске. Детально исследована история и особенности местности, включая её архитектуру и историческое наследие.

Рис 4. «Графический комплекс для музея-заповедника "Остров - Град Свияжск"». Бакалавриат, 2023. Автор: Дементьева Алина, руководитель проекта: Метельская В.Ю. . Детально исследована история и особенности местности, включая архитектуру и историческое наследие, на основе аналитики были созданы реалистичные иллюстрации и интегрированы в проект.

Рис 5. «Дизайн многостраничного издания "Турасен кенеки" (чувашские мифы)». Бакалавриат, 2023. Автор: Романова Анастасия, руководитель проекта: Метельская В.Ю.

Научное обоснование дизайна является неотъемлемой частью его профессиональной идентичности. В отличие от традиционных ремесленных дисциплин, таких как рисунок и живопись (которые важны в формировании дизайнерской культуры), дизайн представляет собой более широкий и многогранный феномен, требующий комплексного научного подхода в синергии с техническими возможностями современных производств. Интеграция научных методов в образовательный процесс способствует углублению понимания природы дизайна и его роли в современном обществе.

МУЗЕИ В ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ В ДИЗАЙНЕ

Минаева Л.В.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), г. Москва
Синициына Д.С.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), г. Москва

Аннотация: В статье проводится анализ мотивационной роли музеев в развитии творческого потенциала личности и ее эстетических способностей. Музеи способствуют формированию толерантного отношения к многообразию природных, этнических, религиозных, художественных и культурных формах бытия разных народов, что помогает формировать культурные коды в дизайне.

Ключевые слова: музеи, культурные коды, дизайн, художественная культура, искусство

MUSEUMS IN THE FORMATION OF CULTURAL CODES IN DESIGN

Minaeva L.V.
MGUTU named after K.G. Razumovsky (MCU), Moscow
Sinitsyna D.S.
MGUTU named after K.G. Razumovsky (MCU), Moscow

Abstract: The article analyzes the motivational role of museums in the development of a person's creative potential and aesthetic abilities. Museums contribute to the formation of a tolerant attitude towards the diversity of natural, ethnic, religious, artistic and cultural forms of existence of different peoples, which helps to form cultural codes in design.

Key words: museums, cultural codes, design, art culture, art

Государство заинтересованно в повышение общественного культурного статуса, Государственная политика стимулирует насыщенность культурной жизни во всех регионах России, способствует развитию межрегионального культурного взаимодействия. Цель культурной политики - духовное, культурное, нравственное воспитание. Государство старается сохранить все элементы культурного наследия [2].

Музеи являются национальным достоянием и публичным местом, чтобы приблизить посетителей к художественной культуре, были созданы научно-

просветительские структуры, которые работали с посетителями, внушая «правильное» видение художественной культуры.

Вход в советские музеи был бесплатным и финансировались музеи за счет государства, следовательно, поэтому и несли пропагандистскую идею. Но посетителей не интересует государственная политика в сфере художественно культуры, люди приходят для отвлечения от повседневных забот. Несмотря на товарно-денежные отношение пришедшие в сферу культуры, художественная составляющая является средством социальной и национальной идентификации, своеобразным культурным кодом в дизайне [4].

В современное время тенденция внедрения «правильных» мыслей почти потеряла силу. Функции музея в отношении государства — это хранить и манифестировать государственную художественную политику, участвовать в усвоении культуры, воспроизводить и обновлять накопления, и сохранять культурные новации.

Государственная художественная политика воплощается в экспозиционно-выставочной и просветительской практике, в логике экспозиций, тематике выставок, информационном и искусствоведческим обеспечением деятельности музея.

Текущая государственная политика нацелена на сокращение государственных служащих, рост количества бумажной работы и отчетности. Музеям не хватает информационной поддержки городских и федеральных каналах, включая распространение информации в сети Интернет. Отсутствие поддержки государства мешает музеям защищать свои интересы перед региональными администрациями и ведомостями. Также остро ощущается проблема нехватки кадров, из-за низкого финансирования и высоких требований к квалификации сотрудников [6].

Художественный музей в обществе занимает сразу две позиции, он является государственным институтом и вынужден следовать требованиям государства, но также музей стремится к автономии, старается действовать исходя из профессиональных представлений и интересов, независимо от государства, религии и т.д.

Современный город стремительно меняется, музей как механизм культуры тоже трансформируется. Музеи отвечают на вызов современности, изменяются, подстраиваются под городскую динамику. Задача музея в наше время — это соответствовать социальному заказу общества.

Появляются новые способы подать материал, различные культурно-образовательные программы, работающие на привлечение большего количества

посетителей из разных слоев общества. Музеи теперь работают не только в реальном мире, но и переносят свое наследие в виртуальное информационное пространство, создавая виртуальные экспозиции.

Тенденции в развитии современного музея переориентируют его в центр дополнительного образовательного процесса с последующими досугово развлекательными задачами. Уже недостаточно просто представить музейный предмет, технологии используются для воздействия на эмоции и восприятие посетителей, делая экспозицию целостной [1].

Для молодых людей музеи представляют собой скучное заведение, нечто консервативное и не модное. Современный человек хочет видеть больше чем просто экспонат за стеклом, требуется расширение функций музея.

Конкуренция в индустрии досуга способствует развитию музея, как предприятия для желаемого досуга, с занимательными экспозициями растет интерес, привлекающий самую многочисленную группу посетителей - молодежь. Музеи стараются создать привлекательную социальную среду с элементами развлечения и интерактивности, становятся центром современного досуга.

Организация концертов, мастер классов, театральные представления, ролевые игры, виртуальные представления, все это работает для публики. Развлекательность не приносит ущерба образованию, даже наоборот, вырабатывает интерес к культурно-образовательным способам получениям информации.

Стоит волноваться о том, как соединить полезную информацию с интересной развлекательной подачей, способствуя запоминанию важных элементов. Новое представление о музее — это не банальные знания о событиях, процессах и предметах, теперь музей обращается к посетителям, их внутреннему миру, воздействуя на эмоции, погружая в культурную и историческую среду, развивая мышление, воображение, ассоциативное восприятие окружающих предметов вокруг [3].

Не смотря на экономические проблемы, количество музеев постоянно растет. Учреждения искусства и культуры: библиотеки, консерватории, филармонии, прямые конкуренты для музеев [7].

Несмотря на это музеи стараются сотрудничать, создавать совместные проекты или программы. Общество нуждается в хорошо структурированной и доступной информации для восприятия, в формировании личности. Музеи вместе с университетами и библиотеками являются учреждениями, фиксирующими мировой опыт развития во всех сферах, также предоставляют

эти знания для общественных нужд. Музеи предпочтительны за счет своей доступности и открытости.

Мотивационная роль музеев в развитии творческого потенциала личности и ее эстетических способностей не оспоримо велика, также музеи способствуют формированию толерантного отношения к многообразию природных, этнических, религиозных, художественных и культурных формах бытия разных народов и как следствие определению культурного кода в дизайне [5].

Музей способен дать эмоционально-оценочные знания о прошлом, преобразовывая их в ценностные отношения. Сегодня музей не просто научное учреждение, он реализует свои функции как механизм социокультурной коммуникации.

Инновационные технологии и другие средства коммуникации XXI в. вносят существенный вклад в продвижение и совершенствование музейного дела. Музейно-экспозиционная деятельность теперь самостоятельная и развивающаяся научно-художественная среда, которая опирается на средовой дизайн и стенографическое построение выставочной среды. Успехи России, Западной Европы, Японии, США и других регионах мира в музейном деле неоспоримо велики.

Музеи, как и университет, реализуют идею собирания знаний, идею объединения их во что-то целостное. От этой мысли рождается идея о сосуществовании музея и университета, неизбежности возникновения термина университетский музей.

Библиографический список

1.Акулич Е.М. Музей как социальный институт / Е.М. Акулич / Социологические исследования. 2009. № 6. С. 78-89.

2.Василенко Е.В., Василенко П.Г. Эстетика современных арт-пространств// в сборнике: Грани культуры: актуальные проблемы истории и современности. Материалы XV научной конференции с международным участием. Москва, 2020. С. 401-404.

3.Василенко П.Г., Василенко Е.В. Современная модернизация и концептуальное развитие дизайна в России//В сборнике: Современный дизайн и проблемы высшей школы дизайна. Сборник материалов X Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Москва, 2024. С. 153-159.

4.Желондиевская Л.В. Функции дизайна в современной коммуникации / Вестник Оренбургского государственного университета. - 2014. - №5 (166). - С. 19-24.

5.Майстровская М. Т. Музейный дизайн: понятие и актуальность / Исторические экспозиции региональных музеев в постсоциалистический период. - СПб.: Алетейя, 2009. - 304с.

6.Шимко В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование: учеб, пособие / В. Т. Шимко. — М.: Архитектура-С, 2007. - 58с.

7.Vasilenko E., Vasilenko P., Pallotta V., Barsukova N., Sichkar T.Features of the design of social posters of the xxi century and their role in the formation of ecological culture//E3S Web of Conferences. 2021. Т. 311. С. 02008.

ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ БРЕНДА: АНАЛИЗ ГРАФИЧЕСКОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ МУЗЕЙНОГО КОМПЛЕКСА

Мочалова В. С.
ГАОУ ВО МГПУ, г. Москва
Зотова К. В.
ГАОУ ВО МГПУ г. Москва

Аннотация: Авторами статьи проведено исследование технологии формирования бренда на примере ряда музеев декоративно-прикладного и народного искусства стран Китая, Белоруссии и России. В статье раскрывается содержание понятия «брендинг», анализируется его роль в формировании графической составляющей, влияющей на в развитие музейного комплекса. Авторы анализируют брендинг трех музеев, подробно рассматривая комплекс средств графического дизайна, которые активно используются в современной рекламной коммуникации.

Ключевые слова: традиции, инновации, музейный комплекс, народные художественные промыслы, брендинг, графический комплекс.

BRAND FORMATION TECHNOLOGIES: ANALYSIS OF THE GRAPHIC COMPONENT OF THE MUSEUM COMPLEX

Mochalova V. S.
Moscow City University, Moscow
Zotova K. V.
Moscow City University, Moscow

Abstract: The authors of the article conducted a study of the technology of brand formation using the example of a number of museums of decorative and applied and folk art in China, Belarus and Russia. The article reveals the content of the concept of "branding", analyzes its role in the formation of the graphic component that influences the development of the museum complex. The authors analyze the branding of three museums, examining in detail the set of graphic design tools that are actively used in modern advertising communications.

Keywords: traditions, innovations, museum complex, folk arts and crafts, branding, graphic complex.

В современном мире, в независимости от сферы деятельности, организации должны уделять внимание созданию сильного и эффективного бренда, социально-культурные институты, такие как музеи, не являются исключением. В данной культурной сфере брендинг рассматривается как дополнительный инструмент, направленный на развитие и популяризацию культурно-

образовательного пространства. Культурный брендинг можно назвать необходимым фактором государственной политики, так как репрезентативная практика мягкой силы культуры способствует формированию определенного образа. Стоит заметить, что проблема создания бренда может касаться совершенно разных культурных учреждений в независимости от их предназначения. Так, например, даже государственные музеи нуждаются в эффективном брендинге, так как конкурентоспособность влияет на финансовую устойчивость организации.

Эффективно выстроенный бренд музейного комплекса, является катализатором в развитии туризма в регионе, так как его бренд-стратегия будет направлена на формирование определенного образа, который привлечет поток новых посетителей. Теоретическая основа формирования бренда музейного комплекса строится на том, что бренд несет в себе совокупность представлений и ассоциаций, возникающих у целевой аудитории при упоминании названия музея. Брендинг включает в себя работу над созданием позиционирования, его стратегию на рынке, выстраивание системы ценностей с потребителями. Задача графической составляющей в первую очередь – визуализировать нематериальные активы, сделать их понятными, уникальными и привлекательными для посетителя любой категории.

Ключевыми элементами графической стратегии музейного комплекса являются:

- логотип, который легко запоминается и отражает ключевую идею культурно-образовательного пространства;
- фирменные цвета, которые вызывают определенные ассоциации с брендом;
- типографика, которая используется для выстраивания визуальной коммуникации, и подчеркивает характер и стиль культурно-образовательного пространства;
- оформление, объединяющее в себе графические элементы, паттерны, иллюстрации, используемые для создания единого визуального стиля;
- фотография и видео — визуальный контент, который демонстрирует экспонаты, освещает актуальные мероприятия и новости музея [1].

В своих работах Н. Н. Пучкова пишет, что наряду с усложнением визуального языка и внедрением компьютерных технологий, а также способов обработки шрифтовой и визуальной информации, появляются широкие возможности инновационного поиска, способные обеспечить высокий коммуникативный эффект [2]. При выстраивании эффективной бренд-стратегии

важно учитывать в первую очередь целевую аудиторию, что подразумевает ориентацию на культурные потребности и предпочтения потенциальных посетителей культурно-досуговых учреждений, а также современные тенденции дизайна и технологические достижения.

Музейный комплекс в современном мире – это не просто фондохранилище, он представляет собой многофункциональное пространство, ориентированное на развитие мировоззрения, знакомство с историей и взаимодействие с посетителями [3]. На современном этапе развития музейного дела существует высокая конкуренция за внимание аудитории, из-за чего музеям приходится сталкиваться с необходимостью выстраивания узнаваемого бренда, который будет соответствовать не только современным тенденциям, но и тематике экспозиции [4]. Позиционирование, является ключевым моментом в определении уникального места музейного комплекса в культурной среде, оно определяет ценность музея и его фондов. Последовательное использование элементов графического стиля на всех этапах построения визуальной коммуникации с потенциальной аудиторией поможет в выстраивании эффективной концепции графической составляющей оформления музейного комплекса. На современном этапе развития музейного дела визуальная идентичность любого выставочного пространства является способом отражения культурных кодов, менталитета и национальных особенностей населения страны. Особый интерес авторов вызывает процесс развития современного графического язык и представление бренда на его основе в музейных комплексах, посвящённых народным промыслам, где важную роль играет не только позиционирование самого музея, но и связь с историей и традициями народа.

В данной статье рассматриваются технологии формирования бренда трех музейных комплексов: Китайский национальный музей искусства в Пекине (КНМИ), Национальный художественный музей Республики Беларусь и Всероссийский музей декоративного искусства, расположенный в Москве. Данные музеи не только дают представление аудитории о культурном наследии страны, в которой находятся, но и ярко демонстрируют насколько различны могут быть подходы к организации визуальной коммуникации. Особенности менталитета четко выражены в подходе к разработке дизайн-решения культурно-образовательного пространства в России и Китае. Последний, в основном, в своей концепции опирается на философию и символизм. Его фирменный стиль более строгий и утонченный, в котором ярко проявляется уникальный культурный код. В то время как музеи в России и Белоруссии, имея схожие

национальные особенности, демонстрируют близкие стилистические приёмы в оформлении экспозиционных залов, с акцентом на классический стиль ~~е~~ и использованием декоративных элементов, что, по мнению авторов, и является отражением понимания роли многовековой традиционной народной культуры и являются неотъемлемым элементом этнического сознания.

Рассмотрим графическую составляющую брендинга данных музейных комплексов подробнее. Китайский национальный музей искусств, который был основан еще в 1963 году, продолжает сохранять свою визуальную идентичность, которая основана на традициях и истории Китая. В логотипе музея используется каллиграфическое письмо при написании иероглифов, тем самым подчеркивается уважение к историческому наследию культуры прошлых эпох. Инфографика, разработанная для музейного комплекса, имеет общий выдержанный стиль с акцентом на традиционную китайскую эстетику. Навигация, выстроенная внутри экспозиции и выставочных залов, скорее рассчитана на местную аудиторию, чем на иностранных посетителей, так как она менее интуитивна и кажется несколько хаотичной для европейцев. Графическая составляющая сайта имеет ограниченные интерактивные возможности. Его дизайн так же выполнен в классическом стиле, с использованием традиционных элементов китайского народного искусства. Визуальные современные технологии на сайте не представлены: отсутствует насыщенная графика, анимация и разнообразные эффекты, акцент идет на текстовой контент.

Выставочное пространство оформлено с уважением к историческому и культурному наследию страны. Во многих залах используются традиционные для китайской культуры элементы оформления. Однако залы одновременно выглядят как канонично, так и современно, не вызывая ощущение устаревшего и однообразного дизайна, наоборот, такое оформление подчеркивает значимость и уважение к своему культурному коду.

Анализируя брендинг Всероссийского музей декоративного искусства, можно сразу отметить, что в нем используются современные графические приемы: предпочтение отдается более экспрессивным и эмоциональным подходам. В логотипе представлено сочетание традиций и современных дизайн-решений. На сайте музея активно применяются современные визуальные технологии: актуальные графические элементы, анимации, иллюстрации и т.п. Он выполнен в стилистике, которая сочетают в себе современные тренды веб-дизайна и элементы традиционного русского народного искусства. Стилизованный акцидентный шрифт подчеркивают значимость культурного кода России и является выразителем культурного наследия народа.

Оформление выставочных залов музея подчинено общей концепции: использование современных дизайнерских приемов в экспозиции музея, подчеркивает уникальность экспонатов, а за счет минималистичной навигации выстраивается визуальная коммуникация.

Национальный художественный музей Республики Беларусь, рассматриваемый нами ранее, так же придерживается традиционного подхода при продвижении концепции музейного бренда, особое внимание в которой было уделено выстраиванию системы визуальной идентификации экспозиции. Однако следует отметить ряд недостатков, таких как неиспользование иммерсивных технологий, которые дают возможность посетителям получить яркие впечатления от посещения музейного комплекса.

В логотипе прослеживается классический стиль, который подчеркивает профессионализм и респектабельность музейного комплекса. Инфографика к разделам выставки и навигация всего музея в целом напоминает оформление экспозиции залов ВМДИ (Всероссийский музей декоративного искусства), что подчеркивает культурное сходство двух стран. Но есть и существенные отличия в решении графической составляющей, так если рассматривать сайт НХМ РБ (Национальный художественный музей Республики Беларусь), то можно заметить, что он оформлен достаточно сдержано и консервативно. В его дизайн-решении не используются какие-либо современные технологии и тренды, несмотря на то, что относительно недавно он был обновлен, сайт не делает образ музея узнаваемым, в отличие от дизайна веб-сайта Всероссийского музей декоративного искусства.

После проведенного нами исследования можно сделать вывод о значимости музеев в сохранении и популяризации культурного наследия. Однако в рассматриваемых нами музейных комплексах наблюдаются различные подходы к формированию бренда: заметен контраст между страной Восточной Азии - Китаем и странами Восточной части Европы - России и Белоруссии.

ВМДИ стремительно формирует свой новый образ, используя современные тенденцией в оформлении графической составляющей музейного комплекса, что работает на привлечение новых потенциальных посетителей культурно-досуговых учреждений. Подходы, которые использует музей в поисках своей идентичности, отражает стремление к инновациям и популяризации русского народного искусства, не только внутри страны, но и за ее пределами.

NAMOC (Национального музея искусств Китая) и НХМ РБ используют более традиционные подходы к визуальной идентичности, что с одной стороны показывает историческую преемственность и уважение к культурному

наследию, а с другой, отсутствие стремления к внедрению инновационных технологий для формирования бренда. Именно неактуальная айдентика, плохо адоптированные информационные материалы, ограниченная интерактивность или ее отсутствие в экспозиции мешают популяризации народного искусства, что приводит к отсутствию интереса со стороны более молодой аудитории [5].

В заключении, хотелось бы отметить, что разработка единой айдентики; использование интерактивных технологий; адаптация информации для целевой аудитории, учитывая потребности и возможности иностранных туристов; развитие и расширение онлайн-ресурсов с применением цифровых технологий – все это способствует развитию социального влияния музейного комплекса в культурной среде, что приводит к его узнаваемости и актуализации бренда. Необходимо отметить, что технологии формирования бренда играют значительную роль в развитии культурной и музейной среды, а значит и в сохранении интереса к народным художественным промыслам в целом.

Библиографический список

1.Фейлинг, Т.Б., Каткова, Т.В., Третьяк, В.В. Современный брендинг. Часть 1: учебное пособие [Текст] / Т.Б. Фейлинг, Т.В. Каткова, В.В. Третьяк. – Санкт-Петербург: РГГМУ, 2022. – 178 с.

2.Одинокой, Н. В., Пучкова, Н. Н. Особенности современной плакатной графики [Текст] / Н. В. Одинокой, Н. Н. Пучкова // Современные тенденции изобразительного, декоративно-прикладного искусств и дизайна – Новосибирск, 2018. – № 1. – С. 28–34.

3.Жукова, Н. А. Брендинг в современном музейном деле [Электронный ресурс] / Н. А. Жукова. – URL://7universum.com/ru/

4.Пашкус, М. В. Особенности формирования и специфика оценки бренда музея [Электронный ресурс] / М. В. Пашкус. – URL: http://elib.rshu.ru/

5.Щербина, А.В. Музейное проектирование: учебно-методичес кое пособие [Текст] / А.В. Щербина. – Тольятти : ТГУ, 2011. – 68 с.

ВИЗУАЛЬНАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ В ФОТОГРАФИЧЕСКИХ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯХ ТУРИСТОВ И МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ

Озарчук Н.С., Мокеев И.В., Гречко В.С.
Козырева Л. К., кандидат искусствоведения
Пушкарев А.Г., профессор, кандидат технических наук
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается характер визуальной идентичности города Набережных Челнов на основе анализа пользовательских фотографий, размещенных в социальных сетях ВКонтакте и Instagram (является запрещенной организацией на территории РФ). Исследование позволяет выявить ключевые точки притяжения города местных жителей и туристов, устойчивые образы и различия в восприятии городской среды.

Ключевые слова: визуальная идентичность, городская среда, Набережные Челны, фотография, социальные сети, визуальный анализ.

VISUAL IDENTITY OF THE CITY OF NABтополEREZHNYE CHELNY IN PHOTOGRAPHIC REPRESENTATIONS OF TOURISTS AND LOCALS

Ozarchuk N.S., Mokeev I.V., Grechko V.S.
Kozyreva L.K., PhD in art criticism,
Pushkarev A.G., professor, Candidate of Engineering Sciences,
Russian State University named after A.N. Kosygin (Technologies. Design. Art), Moscow

Abstract: The article examines the visual identity of Naberezhnye Chelny based on an analysis of user-generated photographs posted on social networks (VKontakte and Instagram). The study identifies key urban attraction points for both residents and tourists, recurring visual patterns, and differences in the perception of the city's environment.

Key words: visual identity, urban environment, Naberezhnye Chelny, photography, social media, visual analysis.

Понятие «визуальная идентичность» городской среды включает совокупность визуальных характеристик, которые позволяют субъекту (городу) быть узнаваемым и ассоциироваться с конкретной пространственной средой и ее культурой. Согласно мнению американского специалиста Кевина Линча

городского планирования, восприятие города формируется через значимые элементы, такие как: пути, узлы, районы и ориентиры [1].

Визуальная репрезентация городского пространства имеет длительную историю и не является исключительно феноменом современности: карты, гравюры и изображения городов давно выполняют функцию фиксации и интерпретации урбанистической среды. Однако именно в эпоху модерна, с развитием фотографии и тиражируемых визуальных медиа (открыток, фотоальбомов), визуальный образ города становится инструментом массовой коммуникации и носителем городской идентичности. Любительская фотография играет в этом процессе ключевую роль: она воспроизводит официальные визуальные коды, при этом, включает индивидуальные вариации и маршруты, что позволяет говорить о двойственной структуре визуального опыта — институционально заданной и повседневно-тактической. В этом контексте продуктивным оказывается использование концепции «стратегий и тактик» французского историка, антрополога М. де Серто, позволяющей исследовать то, как любительская фотография показывает альтернативные формы визуального освоения пространства, не совпадающие с распространенным образом города в представлении администрацией [2].

Любительская и туристическая фотография рассматриваются авторами как форма тактического взаимодействия с городским пространством, в рамках которой субъекты — будь то жители или гости города — формируют индивидуализированные визуальные траектории, опираясь на структурированные элементы официального городского образа. В терминах М. де Серто, подобная практика представляет собой «реапроприацию» пространства, при которой индивидуальные маршруты, выбор объектов для съемки и включение личных элементов (друзей, семьи, знаковых деталей) трансформируют нормативное представление о городе [3]. Эти визуальные действия не только фиксируют и осмысляют повседневную среду, но и демонстрируют альтернативные способы восприятия и приватизации городского образа.

Обычные горожане и туристы, делая фотографии в городе, не только фиксируют, но и заново интерпретируют пространство. Ролан Барт и Сьюзан Зонтаг подчеркивают способность фотографии выступать медиатором между реальностью и ее символическим образом [4]. Фотография становится одним из средств визуального восприятия, позволяющим фиксировать ключевые моменты реальности через индивидуальное восприятие автора. Существуя в цифровом формате, она является способом фиксации, интерпретации и трансляции

городской идентичности. Горожане, регулярно публикуя снимки улиц, дворов, кафе, домов, деталей городской среды, создают некий «альтернативный визуальный архив», который отражает: повседневное, личное, локальное восприятие города.

Визуальная идентичность является одним из элементов формирования имиджа города, способствующим росту интереса к нему. Набережные Челны является крупным моногородом, который сочетает в себе природные ландшафты и культурное наследие татарского и русского народов. В научной литературе и медиапространстве преобладает стереотипное мнение о Набережных Челнах, как о «городе КАМАЗа». Данный факт необходимо учитывать при создании дизайн-кода Набережных Челнов [5].

Цель исследования — выявить особенности визуальной идентичности Набережных Челнов через анализ фотографий туристов и местных жителей.

Задачи исследования:

1. Определить визуальные маркеры городской идентичности через любительские фотографии в социальных сетях Вконтакте и Instagram (ныне является запрещенной организацией на территории РФ) в контексте концепции М. де Серто;
2. Провести анализ объектов съемки, композиции и стилистики любительских фотографий в социальных сетях Вконтакте и Instagram (является запрещенной организацией на территории РФ) местных жителей и туристов Набережных Челнов.

Для достижения поставленной цели и задач был применен метод визуального контент-анализа, посредством которого можно систематизировать и интерпретировать визуальные предпочтения пользователей социальных сетей ВКонтакте и Instagram (является запрещенной организацией на территории РФ). Выбор данных социальных сетей в качестве источника эмпирических данных обусловлен спецификой визуально ориентированной платформы. Функциональные возможности социальных сетей, в частности система геометок и хэштегов, обеспечивают поиск и классификацию пользовательского контента, с помощью которого можно выявить репрезентативные образы городских пространств, распространённые в восприятии как местных жителей, так и туристов. В выборку вошли 100 постов, отобранных по геометкам (Набережные Челны, Парк Победы и др.) и хэштегам (#набережныечелны, #nabchelny, #челны, #челныгород и др.) за 2024-2025 гг. Полученные данные были структурированы по тематическим категориям и частоте упоминаний, что позволило выделить ключевые визуальные маркеры города. На основе

количественного и качественного анализа можно выделить ряд классификаций наиболее упоминаемых мест любительских фотографий в социальных сетях:

1. Природные и рекреационные зоны. Набережная и Прибрежный парк выступают элементами в процессе формирования визуальной идентичности Набережных Челнов в пользовательском медиапространстве. На данные локации приходится 68,8 % от общего числа проанализированных публикаций, что свидетельствует о прочной ассоциации города с природными ландшафтами и рекреационной функцией прибрежных территорий. Зафиксированные визуальные образы конструируют восприятие городской среды преимущественно как пространства, ориентированного на отдых.
2. Культурные и спортивные пространства. Органный зал представляет собой одну из архитектурных и культурных доминант Набережных Челнов, что подтверждается его упоминанием в 18 % проанализированных визуальных материалов. Парк Победы и парк Гренада в совокупности составляют 34,4 % выборки, при этом визуальный контент, связанный с этими территориями, преимущественно отражает повседневные практики — семейный досуг, занятия физической активностью и участие в детско-юношеских мероприятиях.
3. Коммерческие и социальные пространства. Квартал «Сердце города» встречается в 13,1 % проанализированных публикациях, в которых доминируют постановочные фотографии. Урбанизированное пространство квартала, характеризующееся концентрацией заведений общественного питания, торговых точек и иных объектов коммерческой инфраструктуры, способствует формированию современного имиджа города. Визуальное позиционирование территории ориентировано преимущественно на молодежную целевую аудиторию.

На диаграмме представлены тематики публикаций в городе Набережные Челны в социальной сети Вконтакте и Instagram (является запрещенной организацией на территории РФ) см. рис. 1.

Рис. 1. Тематики публикаций в социальных сетях Вконтакте и Instagram (является запрещенной организацией на территории РФ) в городе Набережные Челны.

Проведенный визуальный контент-анализ пользовательских фотографий Набережных Челнов позволил выявить закономерности формирования визуальной идентичности в цифровом пространстве. Исследование 200 тематических публикаций за период с 1 по 30 апреля 2025 года показало, что визуальный образ города складывается из нескольких взаимосвязанных компонентов: природные и рекреационные зоны, культурные и спортивные пространства, коммерческие и социальные пространства.

Полученные результаты демонстрируют, что визуальная идентичность Набережных Челнов в цифровом пространстве формируется как совокупность природных, урбанистических и культурных компонентов. Основными визуальными маркерами Набережных Челнов выступают природные локации – набережная (68,8% упоминаний в социальных сетях) и парки (31,2 % упоминаний в социальных сетях), что формирует устойчивую ассоциацию города с рекреационными зонами и отдыхом у воды.

Интерес представляет квартал «Сердце города», который на пользовательских фотографиях предстает как современное урбанистическое пространство. Постановочный характер многих снимков свидетельствует о сознательном конструировании «модного» образа данной части города. Культурные объекты, такие как Органный зал, имеют 18% упоминаний в пользовательском контенте и вносят значительный вклад в формирование культурного слоя современной городской идентичности.

Проведенный анализ визуальных репрезентаций Набережных Челнов в фотографиях туристов и местных жителей в рамках концепции М. де Серто позволяет сделать следующие выводы: официальные образы города (стратегии), транслируемые через туристические ресурсы и муниципальные медиа,

формируют нормативный каркас идентичности, акцентирующий промышленную мощь и модернизационные проекты. В то же время пользовательские фотопрактики (тактики) демонстрируют альтернативные режимы визуального освоения пространства.

Библиографический список

1.Линч К. Образ города / Пер. с англ. В. Л. Глазычева; Сост. А. В. Иконников; Под ред. А. В. Иконникова. — М.: Стройиздат, 1982. — 328 с.

2.Желнина А.А. Визуализация городской культуры и любительская фотография // Визуальные аспекты культуры — 2006: сборник научных статей / под ред. В. Л. Круткина, Т. А. Власовой. — Ижевск: Удмуртский государственный университет, 2006. — С. 173-180.

3.Certeau de, M. *The Practice of Everyday Life*. — Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1984.

4.Сонтаг С. О фотографии / пер. с англ. — М. : Ад Маргинем Пресс : Музей современного искусства «Гараж», 2024. — 272 с.

5.Российский государственный университет культуры. О создании IT-кластера в Набережных Челнах [Электронный ресурс]. — URL: https://rguk.ru/university/news/5252/ (дата обращения: 28.04.2025).

ПОЛИГРАФИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ В.А. ФАВОРСКОГО В ЭПОХУ ЦИФРОВОЙ ТИПОГРАФИКИ

Ониськов Г.В.
Московский педагогический государственный университет (МПГУ), г. Москва, Уваров В.Д.
Российский государственный университе им А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва

Аннотация: Статья посвящена исследованию полиграфических принципов В. А. Фаворского в эпоху цифровой типографики. В ней анализируется преемственность традиций художественного конструирования книги, заложенных на полиграфическом факультете ВХУТЕМАСа («Полиграф»), и методология преподавания Фаворского, основанная на теории композиции и комплексном подходе к дизайну книги. Рассматривается применение этих принципов в современном цифровом издательском контексте, подчеркивая адаптацию идей Фаворского к возможностям цифровой эпохи. Особое внимание уделено практической значимости анализа структуры, композиции и конструкции книги, что подчеркивает актуальность темы в контексте цифрового книжного проектирования.

Ключевые слова: книжная иллюстрация, иллюстрация, художественное конструирование книги, цифровая типографика.

V.A. FAVORSKY'S POLYGRAPHIC PRINCIPLES IN THE ERA OF DIGITAL TYPOGRAPHY

Oniskov G.V.
Moscow State Pedagogical University (MSPU), Moscow
Uvarov V.D.
A.N. Kosygin Russian State University (Technology. Design. Art), Moscow

Abstract: The article is devoted to the study of V. A. Favorsky’s polygraphic principles in the era of digital typography. It analyzes the continuity of the traditions of artistic book construction established at the VKhUTEMAS “Polygraph” faculty and Favorsky’s teaching methodology, which is based on his theory of composition and a holistic approach to book design. The application of these principles in the contemporary digital publishing context is examined, emphasizing the adaptation of Favorsky’s ideas to the capabilities of the digital age. Special attention is paid to the practical significance of analyzing the structure, composition, and construction of the book, underlining the relevance of the topic in the context of digital book design.

Key words: book illustration, illustration, artistic book construction, digital typography

Владимир Фаворский рассматривал книгу как единый художественный организм, в котором эстетика неотделима от функции. По его концепции каждый элемент издания – шрифт, иллюстрация, компоновка – одновременно служит утилитарной цели и обладает выразительной формой. Так, он считал необходимым использовать гравированный акцидентный шрифт «в неразрывной связи с изображениями на титульных листах и обложках», что наглядно иллюстрирует слияние технической и художественной составляющих. На полиграфическом факультете ВХУТЕМАСа Фаворский обучал студентов конструировать книгу как единое целое: учащиеся одновременно создавали иллюстрации и общий макет издания, реализуя принцип целостности художественного замысла и производственного процесса.

Формулируя тезис «книга как произведение искусства и продукт промышленного производства», Фаворский подчеркивал, что в издательском деле граница между художественным и техническим элементом условна – книга призвана объединять их в согласованную композицию.

Цифровая среда приносит в типографику новые возможности и сложности. Одним из нововведений стали вариативные шрифты – относительно новая технология, позволяющая задавать в одном файле сразу несколько начертаний и изменять наклон, вес, ширину букв и другие параметры «за счёт встроенных в шрифт „осей“ вариативности».

Это дает дизайнерам огромную свободу, но требует переосмысления традиционных правил шрифтовой композиции и иерархии. Параллельно развивается адаптивная типографика: с ростом многообразия экранов и интерфейсов текст должен динамически масштабироваться под различные устройства. С приходом эры адаптивных сайтов важно по-новому посмотреть на многие элементы дизайна, включая веб-типографику. Эти новшества – вариативные шрифты, респонсивные сетки, персонализация содержания – представляют собой новые вызовы для полиграфических принципов: художнику и дизайнеру необходимо учитывать множественные форматы и параметры отображения информации, сохраняя при этом эстетическую целостность. В то же время универсальные концепции В.А. Фаворского о гармонии композиции и значимости каждого элемента могут эволюционировать и адаптироваться: например, принципы «единого художественного организма» приложения могут применяться к интерактивным книгам и медиа-изданиям, а забота о соотношении текста и изображения – к экранному чтению, мультимедиа-

иллюстрациям и динамической верстке. В условиях цифрового прогресса исследование этих возможностей помогает найти баланс между неизменными эстетическими идеями и новыми функциями технической среды.

Актуальность исследования определяется тем, что цифровая эпоха меняет форму и способы потребления книги, но не снимает задачи художественного проектирования издательского продукта – напротив, требует обновления классических концепций.

Объектом исследования выступает книга как комплексный продукт полиграфии и визуальной коммуникации.

Предметом исследования являются полиграфические принципы художественного проектирования книги, сформулированные В.А. Фаворским, и их трактовка в современных цифровых условиях.

Цель исследования – проанализировать и выявить соответствие и адаптацию принципов В. А. Фаворского к требованиям цифровой типографики, найти пути их интеграции в современные практики дизайна и подготовки книг.

Материалы и методы

Исследование направлено на изучение полиграфических принципов, сформулированных В. А.Фаворским в рамках школы ВХУТЕМАС–«Полиграф», а также на осмысление возможностей их трансформации и применения в условиях современной цифровой типографики. В центре внимания находятся вопросы преемственности художественных традиций, методики преподавания, основанной на формально-аналитическом подходе, и поиск практических решений, позволяющих интегрировать классические принципы в цифровую визуальную среду.

Исследование фокусируется на сравнительном анализе визуального языка печатной книги начала и середины XX века и современных цифровых проектов в области дизайна изданий. Особое внимание уделяется рассмотрению книги как целостного художественно-технического организма, в котором конструктивные и композиционные решения играют ключевую роль как в традиционном, так и в цифровом формате.

Для достижения поставленной цели в работе использовались следующие методы исследования:

Историко-художественный анализ: Данный метод был направлен на глубокое изучение первоисточников, включающих как произведения самого В.А. Фаворского, так и работы других художников-книг, связанных с традицией

ВХУТЕМАС. В частности, анализировались графические и композиционные решения в таких изданиях, как «Книга Руфь», басни И.А. Крылова (иллюстрации Фаворского), рассказы Л.Н. Толстого «Рассказы о животных», а также иллюстрации А.В. Анненкова и А. Гончарова к поэме А. Блока «Двенадцать» (1920-е и 1960-е годы соответственно), и работы В. Носкова к книге Г. Фильдинга «История Джонатана Уайльда». Через анализ этих произведений изучалась эволюция визуальных приёмов, связанных с трактовкой пространства, взаимодействием текста и изображения, ритмом полосы и целостностью макета. Метод позволил проследить развитие идей Фаворского и определить признаки авторской школы.

Формально-ассоциативный анализ: Данный метод был использован для выявления структурных и композиционных закономерностей, заложенных в оформлении книг Фаворского и его последователей. Он позволил системно рассмотреть взаимодействие графических элементов — шрифта, изображения, декоративных и акцидентных компонентов — в рамках единой визуальной логики. Формально-ассоциативный анализ особенно ценен при изучении книг как художественно-организованных систем, в которых композиция формируется не только по законам симметрии или равновесия, но и за счёт ассоциативных смысловых связей между элементами. Метод применялся также к анализу визуальной организации цифровых макетов, моделирующих ритмику и контрастность, аналогичную книжной гравюре.

Сравнительный анализ: Сравнительный метод позволил установить параллели и различия между художественными и конструктивными приёмами в печатной и цифровой типографике. В частности, сравнивались способы компоновки текста и изображения, организации ритма страницы, применения акцидентных элементов и масштабирования в классических книгах и современных адаптивных макетах (веб- и ePub-форматы). Это дало возможность оценить устойчивость и гибкость визуального языка, сформированного в традиции ВХУТЕМАС, при его переносе в цифровую среду. Сравнительный подход также позволил выявить новые вызовы и ограничения цифрового проектирования, включая необходимость адаптивности и интерактивности, которые могут вступать в конфликт с традиционной целостностью макета.

Визуальный и интерфейсный анализ: Метод включал в себя визуальное тестирование и анализ адаптивных макетов, построенных с применением принципов модульной композиции, на различных цифровых устройствах (электронная книга, планшет, смартфон). Изучалась эргономика интерфейса,

масштабируемость типографических элементов, логика восприятия текста и изображения в условиях интерактивного взаимодействия. Особое внимание уделялось сочетанию ритма, масштабности и контраста, а также их соотнесению с принципами, сформулированными В.А. Фаворским для печатной книги.

Анализ цифровых инструментов и практик: в рамках исследования производилась работа с современными графическими и верстальными редакторами (Adobe InDesign, Figma, Readymag и др.), использовались шрифтовые библиотеки с переменными шрифтами (Google Fonts, Typekit). Исследование включало моделирование макетов, имитирующих принципы верстки ВХУТЕМАС–«Полиграф» в цифровом пространстве. Этот метод позволил на практике протестировать возможности переноса формально-аналитического подхода в цифровую среду и оценить потенциальные ограничения инструментов.

Расширенное понимание экспериментальных методов в искусстве, предложенное Виктором Дмитриевичем Уваровым, служит важным дополнением к полиграфическим принципам Фаворского, особенно в аспектах инновационного поиска и материализации художественной идеи. В. Д. Уваров определяет таписсерию как «сжатую модель развития искусства», где экспериментальные техники и новые структуры образуют «новый облик, структуру и форму» художественного текстиля. [2]

Аналогично В. А. Фаворский стремился к глубокому исследованию материала (ксилографии, линогравюры) и формообразованию, В.Д. Уваров же подчёркивает необходимость постоянного экспериментирования с текстильными волокнами и цветовыми гармониями для создания архитектурно-визуального пространства.

Методологическая установка В.Д. Уварова – применение системного анализа и структурного подхода к формированию ритма в таписсерии – перекликается с формально-ассоциативным анализом и понятием ритмической структуры книги у Фаворского, где «соотношение масс текстового и изобразительного ряда» образует динамический ритм восприятия.

В.Д. Уваров использует «наблюдение» и «системный анализ» для выявления новых возможностей художественного ткачества, что можно поставить в прямую параллель с визуально-интерфейсным анализом адаптивных макетов и интерактивных публикаций в цифровой типографике. [2]

Принцип «экспериментального поиска» у В.Д. Уварова также предполагает открытость к смешению традиционных техник и современных технологий, что созвучно тенденции использования вариативных шрифтов и адаптивных сеток

в цифровом дизайне, обеспечивающих «адаптивность макета» и «гибкость композиции».

В современном контексте это находит отражение в применении алгоритмических решений для генерирования типографических ансамблей, где код выступает материалом дизайна, а композиция строится в соответствии с логикой данных и пользовательского взаимодействия. [2]

ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские) создавал уникальное образовательное пространство для интеграции искусства и индустрии. В 1921 году Фаворский стал «профессором по деревянной гравюре» на полиграфическом факультете ВХУТЕМАСа. Как замечал искусствовед Юрий Герчук, этот факультет был «промежуточным звеном между чисто художественными (скульптура, живопись) и производственными (обработка металла и дерева и т.д.)» дисциплинами. Фаворский разработал для студентов несколько ключевых курсов – «Теория композиции», «Теория графики», «Теория книги» – где изучались отношения объекта и изобразительного пространства, проблемы цельности произведения, теория цвета и черно-белой композиции. В учебной типографии ВХУТЕМАСа студенты сами конструировали книгу, учитывая новые производственные технологии: «книга конструировалась как единый художественный организм», а основу для этого составили те самые курсы Фаворского. При этом Фаворский настаивал на мастерстве классических техник – например, он считал, что освоение ксилографии воспитывает «особую культуру работы с материалом» [1]

Полиграфические принципы В.А. Фаворского – ритмика, пространственная композиция, единство текста и изображения, архитектоника книги – сохраняют актуальность и в цифровую эпоху. Как отмечает Фаворский, “цель художника-иллюстратора – создать книгу, где все элементы… подчинены целому, а ритм иллюстраций и украшений организует логику чтения” [6]. Другими словами, каждая страница должна быть выстроена так, чтобы и текст, и графические фрагменты образовывали единое, гармоничное целое. В цифровом контексте эта идея реализуется через адаптивные сетки и единый стиль оформления. Современные электронные издания используют сеточный дизайн (grid layout) и согласованную типографику, обеспечивая ритмическое повторение элементов и «белое пространство» для удобства восприятия. Аналогично традиционной книге, цифровые интерфейсы стремятся к целостной композиции: текст, изображения и декоративные детали выстраиваются по единой визуальной логике. Как указывал сам Фаворский, книга должна быть «логична и пространственно завершена», и в веб-дизайне этому соответствуют

кроссплатформенная согласованность макетов и модульность страниц, которые создают у читателя цельное впечатление, несмотря на прокрутку и интерактивность. Важнейшим принципом Фаворского была ритмика – подчеркивание «жизненной трепетности и напряженности» композиции. [6]

В цифровой типографике ритм проявляется через регулярные интервалы между блоками текста, последовательность изображений и повторяющиеся графические мотивы. Например, при оформлении электронных журналов и веб-страниц дизайнеры часто используют чередование цветовых и текстовых зон, чередование иллюстраций и текста, анимации и переходы, задающие визуальный ритм листания или прокрутки. Аналогично тому, как у Фаворского «ритм иллюстраций… организует логику чтения», цифровые публикации подчёркивают важные фрагменты материала при помощи выделений, эффектов при наведении или плавных анимированных смен страниц. [3]

При этом современные вариативные шрифты также позволяют гибко регулировать толщину и наклон буквальных форм в зависимости от устройства и условий чтения, что можно считать продолжением «стройной теории оформления книги» Фаворского.

Архитектоника книги Фаворского – взгляд на книгу как на «архитектурное сооружение» с логичной организацией пространства – оказалась созвучна принципам веб- и UX-дизайна. В цифровом издании прослеживается подобие архитектуры страниц: структуры глав, навигация, навигационные панели или оглавления формируют «постройку» из информационных блоков. Как и в полиграфии, где Фаворский подчёркивал важность целостной структуры макета, в электронных книгах и приложениях проектировщики соблюдают иерархию текста, размеры шрифтов, выравнивание столбцов. [1] Даже при просмотре или перелистывании экранов сохраняется идея единого «пространства книги»: согласованность полей, колонтитулов и отступов обеспечивает знакомую читателю гармонию. Таким образом, концепция архитектоники воплощается в том, что цифровая «книга» или приложение остаётся цельной конструкцией, несмотря на динамические элементы, мультимедиа-вставки и адаптивный дизайн. [3]

Взгляд на будущее книжного дизайна неизбежно связывается с новыми технологиями. Искусственный интеллект и автоматизация открывают дополнительные возможности и вызовы. Уже сейчас существуют прототипы систем, предлагающих стилистически согласованные варианты шрифтов и расстановок, а в перспективе ИИ может адаптировать макет в реальном времени под предпочтения пользователя. Однако, при автоматизации важно не

утратить художественные стандарты, перед нами выбор – использовать ИИ для повышения креативности и эффективности или позволить наивной автоматизации подорвать качество. [7]

К тому же восприятие с экрана накладывает свои требования: цветовой контраст, яркость и движение экрана изменяют то, как читатель взаимодействует с текстом и иллюстрациями, что заставляет иначе применять принципы компоновки и ритма. Появляются новые форматы – интерактивные книги с дополненной реальностью, мультимедийные эссе, гибридные образовательные ресурсы – где наряду с графикой и текстом присутствуют видео, звук, анимация и интерактивность.

Благодаря этому достигается глубинный синтез содержания: например, в одной из цифровых статей об инновационных методах лечения рака применены полноэкранные изображения, наглядные инфографики и встроенное видео, делает сложный материал лёгким для усвоения.

Дискуссия

Принципы, разработанные Фаворским, остаются не просто эстетическими установками, но и функциональными регуляторами читательского восприятия: в цифровом контексте ритмический, пространственный и архитектонический подход транслируются через адаптивные сетки и вариативные шрифты, обеспечивая гармонию и удобство чтения на любом устройстве.

Генеративные алгоритмы на базе машинного обучения позволяют создавать уникальные типографические ансамбли в реальном времени, при этом сохраняя логическую структуру и визуальный ритм макета, что является прямым продолжением формально-аналитического метода В.А. Фаворского.

Архитектоника разворота, восходящая к архитектурным аналогиям Фаворского, находит отражение в UX/UI-дизайне: навигационные панели, «сквозные» модули контента и единая сеточная структура страниц формируют у пользователя впечатление цельного «пространства книги» даже при динамическом перелистывании.

При этом появление ИИ и автоматизированных систем верстки неизбежно ставит вопрос о сохранении художественных стандартов: как предупреждают экспертны, важно не допустить «наивной автоматизации», разрушающей качество дизайна, и использовать ИИ лишь как инструмент, расширяющий творческие возможности, но не заменяющий профессионального художника-оформителя.

Экранное восприятие вносит новые требования к контрасту, типографским интервалам и масштабу элементов: цифровые публикации активно используют «белое пространство» и вариативную типографику для создания визуальной легкости и усиления ритма, что отражает базовые принципы В.А. Фаворского о «дыхании» макета и гармонии полей.

Заключение

Проведённое исследование демонстрирует, что полиграфические принципы В. А. Фаворского — целостность формы, архитектоника разворота, многослойная ритмическая организация — сохраняют свою эффективность и сегодня, в эпоху цифровой типографики. Основные выводы можно сформулировать следующим образом:

Целостность художественно-технического организма книги. Принцип единства текста, иллюстрации и композиции, разработанный Фаворским, обеспечивает гармоничное восприятие информации как в печатных, так и в цифровых изданиях, где адаптивные сетки и переменные шрифты лишь расширяют возможности, но не отменяют базовую структуру макета.

Многослойная ритмическая структура. Четыре взаимосвязанных вида ритма (рубрикационный, иллюстрационно-текстовый, текстовый и иллюстрационный) органично трансформируются в цифровых интерфейсах через чередование контент-блоков, анимационных вставок и навигационных элементов, что соответствует идеям Фаворского о «движении читателя» внутри книжного пространства.

Архитектоника разворота как основа UX. Понятие страницы-регулятора и аналогия с архитектурой оставляют свой след в современных веб- и мобильных макетах: логичная структура навигации, согласованность интервалов и полей поддерживают «пространственную завершенность» цифровой публикации.

Практическая универсальность методики «Полиграфа». Российские журналы и книги (например, «Шрифт», «Искусство книги», «Портреты мастеров», «Favorsky Digital») продолжают применять модульные сетки, ритмическую организацию и единство визуального языка, демонстрируя преемственность традиций ВХУТЕМАСа и адаптацию их к современным задачам.

Преемственность методик В.А. Фаворского и экспериментальный подход В.Д. Уварова демонстрируют единство художественно-технических практик: от ксилографии и таписсерии до интерактивных цифровых изданий

и мультимедийного сторителлинга. Обе методологии подчёркивают роль художника как исследователя формы, способного сочетать традиционные приёмы и новые технологии для создания целостного, ритмически организованного «пространства произведения» – будь то стена зала или экран устройства.

Перспективы дальнейшего развития. Интеграция искусственного интеллекта и автоматизация вёрстки открывают новые горизонты, но требуют бережного отношения к художественным стандартам. Объединение формально-аналитического подхода Фаворского и системно-структурных методик Уварова может стать основой для создания алгоритмических инструментов, сохраняющих эстетическую целостность и технологическую адаптивность издательских проектов XXI века.

Библиографический список

1.Герчук Ю.Я. Советская книжная графика / Ю.Я. Герчук. — Москва : Знание, 1986. — 124 с.

2.Уваров В.Д. Экспериментальные поиски в современном искусстве таписсерии // Бизнес и дизайн ревю. 2020. № 1 (17). С. 13.

3.Корытов О. В. Иллюстрированная книга. Конструкция и композиция = Конструкция и композиция [Текст] / О. В. Корытов. - Москва: Галарт, 2014. – 217с.

4.Ляхов В. Н. Искусство книги [Текст]: [избранные историко-теоретические и критические работы] / [сост. Г. Ю. Стернин; вступ. ст. А. А. Сидорова]. - Москва: Советский художник, 1978. - 248 с.

5.Червинский М. Система книги / М. Червинский. Семиотика книги : [Пер. с польского] / Теодор Зберский; [Вступ. статья Е.Л. Немировского]. - М. : Книга, 1981. - 128 с.

6.Фаворский В. А. Об искусстве, о книге, о гравюре / В. А. Фаворский ; [сост. и вступ. ст., с. 5-24 Е. С. Левитина]. - Москва : Книга, 1986. – 238

7.Полонникова А. А. ТРЕНДЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА 2025 ГОДА. ВЗГЛЯД ПРЕПОДАВАТЕЛЯ // Символ науки. 2024. №12-1-3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/trendy-graficheskogo-dizayna-2025-goda-vzglyad-prepodavatelya (дата обращения: 13.05.2025).

КОММУНИКАЦИОННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МУЛЬТИМЕДИА КОНТЕНТА В СФЕРЕ ЗДРАВООХРАНЕНИЯ

Отраднова А.М.
Магистрант АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва
Руководитель: Д.В. Сидоров И.о. заведующего кафедрой Графического дизайна, заведующий мастерской Мультимедиа-дизайна АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: в данной статье рассматривается роль мультимедиа контента как средства коммуникации системы здравоохранения с конечным потребителем, а также его значимость в условиях глобальной цифровизации. В работе освещаются возможности и преимущества использования мультимедийного контента на современном этапе развития российской системы здравоохранения, в частности, направления его применения в данной сфере на примере государственного интернет-портала, информирующего о поддержании здоровья и ведении активного образа жизни.

Ключевые слова: мультимедиа, медиаконтент, коммуникация, цифровизация, здравоохранение.

COMMUNICATION POSSIBILITIES OF MULTIMEDIA CONTENT IN THE FIELD OF HEALTHCARE

Otradnova A.M.
1st year master's student in "Multimedia Design"
Scientific supervisor: Sidorov D.V.,
Acting Head of the Department of Graphic Design,
Head of the Multimedia Design Workshop
National Design Institute, Moscow

Abstract: this article examines the role of multimedia content as a means of communication between the healthcare system and the end consumer, as well as its importance in the context of global digitalization. The paper highlights the possibilities and advantages of using multimedia content at the current stage of development of the Russian healthcare system, in particular, the directions of its application in this area using the example of a state Internet portal that provides information on maintaining health and leading an active lifestyle.

Key words: multimedia, media content, communication, digitalization, healthcare.

Цифровизация во всем мире и, в частности, в России стала одним из глобальных трендов последних десятилетий, особенно сильно на это повлиял период пандемии, когда государственные и коммерческие структуры были

вынуждены переносить каналы коммуникации в онлайн-пространство. С переходом большинства отраслей в онлайн-формат, удобство и эффективность взаимодействия с конечным потребителем начали зависеть от цифровых и мультимедиа технологий. Сфера здравоохранения не стала исключением: разнообразие компьютерных систем, программного обеспечения и других электронных инструментов управления данными требуют современных графических методов предоставления информации.

В соответствии с Указом Президента РФ, принята стратегия развития информационного общества в Российской Федерации на период 2017-2030 гг. [1]. В частности, в сфере здравоохранения вектор на цифровизацию обозначен Распоряжением Правительства «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации здравоохранения» [2].

Несмотря на преимущества цифровизации и привычность онлайн-коммуникации, остаются факторы, влияющие на взаимодействие системы здравоохранения с населением. Среди них — региональные различия: жители мегаполисов чаще выбирают электронные сервисы, чем жители регионов; возраст: молодёжь и люди среднего возраста активнее вовлечены в онлайн, чем пожилые; цифровые возможности и навыки работы в интернет-пространстве. Также важно учитывать недоверие граждан к хранению персональных данных из-за риска утечек и сбоев. [3]. Наименее вовлеченных в цифровую медицину пользователей можно условно разделить на две группы: 1) молодежь; 2) люди пенсионного возраста, а также люди с инвалидностью. Первая группа включает в себя людей в возрасте 18-35 лет, активно пользующихся гаджетами и интернет-ресурсами в повседневной жизни и работе, однако, показывающих низкую вовлеченность в цифровую медицину. Согласно исследованию А.Б. Цветковой и А.В. Шишкина это обусловлено оценкой своего здоровья как «хорошее» (53% респондентов) и «отличное» (37%), что предполагает низкую потребность в обращении к медицинским услугам [4]. Вторая группа, напротив, нуждается в повышенном внимании к состоянию здоровья, но также показывает низкую вовлеченность: согласно проведенному в 2019 году исследованию ВШЭ, освещенному в работе Мещеряковой Н. В. и Роготневой Е. Н., только половина (51,6%) людей в возрасте 65-74 лет пользуются Интернетом, объясняя это преимущественно незаинтересованностью (74%) и отсутствием навыков (32,9%). Люди старшего возраста с инвалидностью соответственно имеют еще меньше возможностей к цифровому взаимодействию [5]. Заинтересованность и вовлеченность обеих групп можно повысить в том числе средствами графического и мультимедиа дизайна.

Визуальная составляющая играет ключевую роль в восприятии информации. Основные критерии — доступность, структурированность и привлекательность. Недоступность контента часто связана с отсутствием его адаптации для людей с нарушениями зрения, слуха и когнитивных функций, а также пожилых граждан. Примеры элементов цифрового дизайна, затрудняющих восприятие: мелкий или нечитабельный текст, обилие ярких цветов, избыточная анимация и навязчивая реклама [6]. Многие сайты предлагают специальные режимы отображения, но обеспечение базовой доступности возможно и с помощью грамотного визуального оформления. Структурированность упрощает восприятие: понятная навигация и логичная верстка помогают пользователю быстрее находить и усваивать информацию. Визуальная привлекательность также важна — она вызывает эмоции, влияющие на запоминание и принятие решений [7]. Влияние эстетики (привлекательность) зависит от возраста, пола, культуры и предпочтений пользователя.

Мультимедиа технологии представлены в сфере здравоохранения широко. Они применяются как для медицинских специалистов, например:

- телемедицина и цифровые базы данных;
- обучение и переподготовка (медиа-пособия, вебинары, телеконференции);
- узкопрофильное оборудование (симуляторы, тренажеры, диагностическое оборудование);

так и для пациентов и населения в целом:

- информационные и образовательные медиапорталы;
- мобильные приложения (трекеры здоровья);
- цифровая среда в рамках медицинских учреждений (веб-сайт, мобильное приложение, мультимедийные стойки информации, видеоэкраны и др.).

В большинстве случаев ответственность за коммуникацию несет производитель продукта, заинтересованный скорее в коммерческой выгоде, поэтому стоит отметить государственные цифровые проекты, направленные на повышение качества жизни. В 2024 году завершено создание Единого цифрового контура здравоохранения (ЕГИСЗ) [8]. Большинство граждан получили доступ к электронной медкарте через личный кабинет «Мое здоровье» на Едином портале государственных услуг, где реализованы функции записи к врачу, получения рецептов, прохождения диспансеризации и т.д.

Другой пример — портал takzdorovo.ru, направленный на информирование по вопросам профилактики и ЗОЖ [9]. Он рассчитан на широкую аудиторию и оформлен с использованием минималистичного дизайна: ограниченная

палитра (серый, синий, красный), крупные заголовки, короткие тексты и сбалансированное пустое пространство [Рис. 1]. Навигация упрощена благодаря фиксированному меню и выпадающим спискам по разделам.

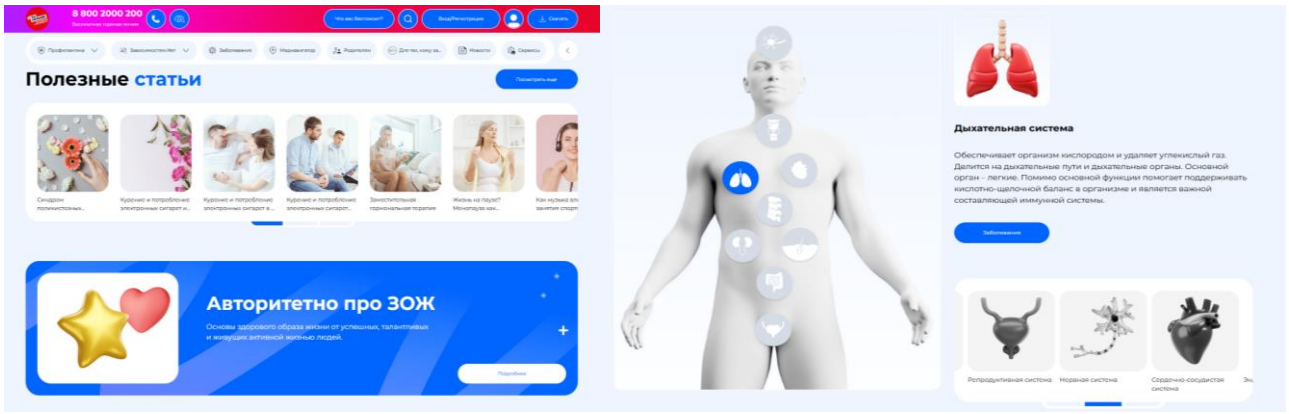


Рисунок 1 — takzdorovo.ru, раздел «ЗОЖ», раздел «Макет человека»

В дизайне портала активно используется мультимедиа контент: анимация всплывающих плашек и баннеров, анимация иллюстраций с эффектом «параллакс», встроенные видеоматериалы — это позволяет сократить количество видимой информации на странице и облегчить восприятие. Интерактивный контент представлен в виде калькуляторов, тестов или, например, анатомического справочника, где по нажатию на один из органов отображается краткая информация о нём. Такой способ активного взаимодействия с контентом призван заинтересовать пользователя [Рис. 1].

В работе А.А. Бондарь, Т.А. Татариновой и соавторов освещен сравнительный анализ использования интернет-портала takzdorovo.ru, который показал, что в 2018 году основной аудиторией сайта являлись люди в возрасте 25-34 года (31,1%), в то время как люди 55 лет и старше составляли всего лишь 8,7%. После проведения в 2019 году коммуникационной кампании (актуализация материалов, добавление интерактивных сервисов, обновление дизайна портала) посещаемость сместилась в сторону старшего поколения: 45-54 года — 20,6% (против 12,5% в 2018 г.), >55 лет — 13,3%, однако количество молодой аудитории сократилось: люди младше 24 лет — снижение до 14,6% (против 32,1% в 2018 г.). В 2019 году общее количество визитов увеличилось в 6,4 раза, а количество уникальных посетителей — в 4 раза, новые посетители сайта составили 53% (вернувшиеся — 47%). Результаты исследования показывают, что модернизация портала позитивно повлияла на уровень заинтересованности и вовлеченности пользователей [10].

Заключение: роль мультимедиа контента непосредственно в сфере здравоохранения на данный момент не изучена в достаточной степени, однако можно предположить следующие его преимущества:

- ускорение восприятия и обработки информации — графические образы считываются быстрее текстовых описаний, т.к. способны вмещать в себя большее количество информации и транслировать сразу несколько визуальных и/или смысловых сообщений одномоментно;
- повышение усвояемости и запоминания информации — мультимедиа контент проще запоминается, т.к. задействуется не только память, но и образное мышление;
- повышение доступности информации для людей с ограниченными возможностями — использование специализированного контента для людей с особенностями психического и физического здоровья;
- разнообразное и широкое применение как для специалистов здравоохранения, так и для пациентов.

Мультимедиа технологии в настоящий момент имеют большой потенциал применения в сфере здравоохранения с целью упрощения коммуникации между врачом и пациентом, между врачом и системой здравоохранения, между пациентом и системой здравоохранения. Вместе с тем, медиаконтент способен послужить улучшению информированности и повышению интереса населения к своему здоровью, что, в свою очередь может повысить качество жизни отдельно взятого человека и положительно сказаться на демографической обстановке в стране и благополучии следующих поколений.

Библиографический список

1.Указ Президента РФ от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 годы» [Электронный ресурс] / Указ Президента Российской Федерации от 09.05.2017 г. № 203 – URL: http://www.kremlin.ru/acts/bank/41919 (Дата обращения: 10.01.2025).

2.Распоряжение Правительства Российской Федерации от 17.04.2024 № 959-р «Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации здравоохранения» [Электронный ресурс] / Официальное опубликование правовых актов – URL: http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202404190016?pageSize=100&index=1. (Дата обращения: 10.01.2025).

3.Мещерякова, Н. Н., Юдин, В. И., Демченко, Ю. Д., Галицкая, В. А. Включенность населения в процесс цифровизации здравоохранения [Электронный ресурс] / Н.В. Мещерякова, В.И. Юдин, Ю.Д. Демченко, В.А. Галицкая // ЖИСП. 2023. №4.

4.Цветкова, А. Б., Шишкин, А. В. Оценка восприятия цифровой медицины молодежным сегментом потребителей [Электронный ресурс] / А. Б. Цветкова, А. В. Шишкин // Статистика и экономика. 2018. №6.

5.Мещерякова, Н.Н., Роготнева, Е.Н. Цифровизация: новые риски для людей с инвалидностью. Постановка проблемы [Текст] / Н.Н. Мещерякова, Е.Н. Роготнева // Цифровая социология. 2021. Т. 4, № 3. С. 44–52.

6.Щедрова, И. А. Анализ визуально-коммуникационной доступности сайтов здравоохранения для пожилого населения [Текст] / И.А. Щедрова // Культурологические чтения – 2022. Культурное наследие и актуальные культурные практики: репрезентации, трансформации, перспективы: материалы Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции, Екатеринбург, 15–18 марта 2022 года / Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Уральский гуманитарный институт. – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2022. – С. 232-237. – EDN WFMTOG.

7.Шабанов, С., Алешина А. Эмоциональный интеллект. Российская практика. [Текст] / С. Шабанов, А. Алешина. – М.: Манн, Иванов, Фербер, 2013. – 268 с.

8.Национальные проекты «Здравоохранение» и «Демография» [Электронный ресурс] / Министерство здравоохранения РФ – URL: https://minzdrav.gov.ru/poleznye-resursy/natsproektzdravoohranenie (Дата обращения: 10.01.2024).

9.Официальный портал Минздрава России о Вашем здоровье [Электронный ресурс] / Министерство здравоохранения РФ – URL: https://www.takzdorovo.ru/ (Дата обращения: 10.01.2024).

10.Бондарь, А. А., Татаринова, Т. А., Маньшина, А. В., Бутарева, М. М. Сравнительный анализ использования интернет-портала takzdorovo.ru в рамках проведения коммуникационной кампании, направленной на мотивацию граждан Российской Федерации к ведению здорового образа жизни [Текст] / А.А. Бондарь // Общественное здоровье. 2021, 1(3):26–31. DOI: 10.21045/2782-1676-2021-1-3-26-31.

ВЛИЯНИЕ ИИ НА КОЛОРИСТИЧЕСКОЕ РЕШЕНИЕ РАБОТ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Пепеляев М.А.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

Аннотация: Искусственный интеллект всё активнее проникает в сферу графического дизайна, трансформируя как процессы работы, так и подходы к визуальному выражению идей. В данной статье рассматривается влияние ИИ на колористику — один из ключевых аспектов визуальной коммуникации. Особое внимание уделено возможностям алгоритмов машинного обучения в анализе визуальных данных, автоматизации рутинных задач и генерации цветовых решений, учитывающих контекст и эмоциональное содержание. Через анализ современных инструментов, таких как Adobe Sensei и нейросети Midjourney, исследуется потенциал ИИ в создании уникальных и выразительных визуальных образов. Также затрагиваются вызовы, связанные с риском утраты индивидуальности и необходимости критического взаимодействия с алгоритмическими решениями. Статья подчеркивает роль ИИ как инструмента, расширяющего творческие возможности дизайнера, но не заменяющего его интуицию и художественное мышление.

Ключевые слова: Искусственный интеллект (ИИ), графический дизайн, колористика, цветовые решения, машинное обучение, цветокоррекция, генерация палитр, творческий процесс, технологии ИИ.

THE INFLUENCE OF AI ON THE COLORISTIC SOLUTION OF WORKS IN GRAPHIC DESIGN

Pepeliaev M.A.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: Artificial intelligence is increasingly penetrating the field of graphic design, transforming both work processes and approaches to the visual expression of ideas. This article examines the influence of AI on coloristics, one of the key aspects of visual communication. Special attention is paid to the capabilities of machine learning algorithms in analyzing visual data, automating routine tasks, and generating color solutions that take into account context and emotional content. Through the analysis of modern tools such as Adobe Sensei and the Midjourney neural network, the potential of AI in creating unique and expressive visual images is being explored. The challenges associated with the risk of identity loss and the need for critical interaction with algorithmic solutions are also addressed. The article highlights the role of AI as a tool that expands a designer's creative abilities, but does not replace his intuition and artistic thinking.

Keywords: Artificial intelligence (AI), graphic design, coloristics, color solutions, machine learning, color correction, palette generation, creative process, AI technologies.

Искусственный интеллект в последние годы стал одной из самых обсуждаемых и быстроразвивающихся технологий, оказывая значительное влияние на различные области, включая графический дизайн [4]. Графический дизайн играет ключевую роль в визуальной коммуникации, определяя, как информация воспринимается и интерпретируется аудиторией. Одним из важных аспектов графического дизайна является колористика — искусство и наука выбора и применения цветов.

Искусственный интеллект начал проникать в сферу графического дизайна сравнительно недавно, однако его влияние уже значительно. Одним из первых применений ИИ в дизайне были программы для автоматической цветокоррекции фотографий и изображений, которые значительно упрощали работу дизайнеров и фотографов [1].

С развитием технологий машинного обучения и глубокого обучения возможности ИИ в графическом дизайне расширились. Программы стали способны не только корректировать цветовые параметры, но и предлагать целые палитры, учитывая контекст изображения и предпочтения пользователя [2]. Например, алгоритмы могут анализировать миллионы изображений, чтобы выявить наиболее популярные цветовые сочетания и предлагать их дизайнерам [7].

Кроме того, развитие ИИ привело к появлению новых инструментов, таких как генераторы цветовых схем, которые используют нейронные сети для создания уникальных и гармоничных цветовых решений. Эти технологии позволяют дизайнерам экспериментировать с цветом, получая мгновенные результаты и вдохновение для своих проектов [7].

Одним из главных достижений в этой области стали алгоритмы машинного обучения, которые способны анализировать огромные объемы данных и выявлять тенденции в цветовых предпочтениях. Эти алгоритмы обучаются на миллионах изображений, выявляя самые успешные и популярные цветовые сочетания [3].

Такая программа как Adobe Sensei, уже стала помощникам дизайнеров. Adobe Sensei, использует мощь ИИ для анализа контекста изображения и предлагает идеальные цветовые решения, которые подчеркивают основной замысел дизайнера [6].

Также ИИ помогает в автоматизации рутинных задач, освобождая время для настоящего творчества. Например, инструменты автоматической цветокоррекции могут за секунды исправить цветовой баланс на фотографии, что раньше требовало бы часов ручной работы. Такие технологии делают процесс создания дизайна более быстрым и эффективным, позволяя сосредоточиться на разработке концепции и воплощении самых смелых идей.

Недавняя выставка в арт-пространстве ГЭС-2, под названием "Я никогда этого не увижу. Я никогда этого не забуду," стала ярким примером использования искусственного интеллекта для колористических решений в современном искусстве. Этот проект, разработанный в рамках программы художественных резиденций «ГЭС-2», соединяет несколько противоположных элементов: увиденное и воображаемое, виртуальное и реальное, цифровое и аналоговое.

Основой проекта стали самые важные и сокровенные воспоминания и воображаемые образы участниц. Эти образы легли в основу текстовых запросов (промтов) для генерации изображений с помощью нейросети Midjourney. Именно благодаря этой технологии удалось создать уникальные визуальные произведения, которые отражают глубокие эмоциональные и личные переживания участников [2].

Название проекта отражает разную степень визуального опыта: для человека, который незрячий с рождения, это «Я никогда этого не увижу», а для тех, кто утратил зрение позднее, — «Я никогда этого не забуду». Эта концепция позволила исследовать, как колористические решения, сгенерированные ИИ, могут передавать эмоциональную и символическую значимость образов.

Изображения, созданные с помощью Midjourney, стали основой для фотоскульптур, которые были выставлены в ГЭС-2. Геометрия каркасов этих скульптур отсылает к упрощенным изображениям человеческого тела и к архитектуре Дома культуры «ГЭС-2». В этом проекте колористика играет ключевую роль, так как цвета, подобранные нейросетью, помогают передать атмосферу и настроение каждого произведения, усиливая его эмоциональное воздействие на зрителя [8].

Этот пример демонстрирует, как искусственный интеллект может быть использован для создания не просто технически совершенных, но и глубоко эмоциональных и значимых произведений искусства. Применение ИИ

в колористических решениях позволяет художникам исследовать новые горизонты творчества, предлагая зрителям уникальный и незабываемый визуальный опыт.

Долгое время дизайнеры сталкивались с ограничениями, связанными с временными затратами на выполнение рутинных задач. Теперь эти процессы можно автоматизировать с помощью ИИ, высвобождая время для настоящего творчества и экспериментов.

Но влияние ИИ на творчество не ограничивается только техническими аспектами. Он стимулирует дизайнеров выходить за рамки привычного, предлагая неожиданные решения и вдохновение. Современные инструменты, такие как генераторы цветовых схем на базе нейронных сетей, позволяют дизайнерам исследовать новые сочетания и стили. Это особенно важно в условиях стремительно меняющегося мира моды и визуальных искусств, где оригинальность и свежий взгляд ценятся превыше всего [5].

Однако не стоит забывать и о вызовах, которые приносит с собой ИИ. Некоторые дизайнеры опасаются, что автоматизация может привести к потере индивидуальности и креативности. Важно помнить, что ИИ — это инструмент, а не замена человеческому воображению. Он способен расширить возможности дизайнера, но не заменить его уникальное видение и интуицию.

В ходе нашего исследования влияния искусственного интеллекта на колористику и графический дизайн мы увидели, как эта технология трансформирует нашу профессию, открывая новые горизонты возможностей и ставя перед нами важные вызовы. ИИ уже активно внедряется в процесс создания дизайна, позволяя нам работать быстрее и эффективнее, а также давая возможность экспериментировать.

Однако, несмотря на все преимущества, важно помнить, что ИИ — это всего лишь инструмент, который не может заменить наше творчество и интуицию. Дизайнер всегда остается в центре творческого процесса, и именно наша уникальная перспектива делает каждую работу особенной. Мы должны использовать технологии как вспомогательные средства, которые помогают нам раскрывать свой потенциал, а не заменяют его.

Библиографический список

1.Иванов, А. И. "Искусственный интеллект в дизайне: современные тенденции и перспективы." Журнал "Дизайн и искусство", № 3, 2022, с. 45-58.

2.Смирнова, Е. П. "Применение нейросетей в графическом дизайне." Вестник компьютерных наук и информационных технологий, том 15, № 2, 2023, с. 112-124.

3.Петров, В. Н. "Цветовые решения в современном дизайне: роль искусственного интеллекта." Журнал "Технологии и дизайн", № 4, 2021, с. 29-41.

4.Сидоров, Д. А. "Эволюция использования искусственного интеллекта в графическом дизайне." Научно-практический журнал "Креативные индустрии", № 6, 2023, с. 78-90.

5.Федорова, М. Л. "Будущее графического дизайна: искусственный интеллект и колористика." Журнал "Искусство и технологии", том 12, № 1, 2024, с. 53-67.

6.Кузнецова, Н. В. "Инновационные методы использования ИИ в создании цветовых решений." Сборник материалов конференции "Современные технологии в дизайне и искусстве", 2023, с. 85-98.

7.Беляев, И. Г. "Колористика и искусственный интеллект: новый взгляд на дизайн." Журнал "Цвет и форма", № 2, 2022, с. 101-115.

8."Выставка 'Я никогда этого не увижу. Я никогда этого не забуду' в арт-пространстве ГЭС-2." Официальный сайт ГЭС-2, – URL: https://ges2.ru/exhibitions/i-will-never-see-this-i-will-never-forget-this. Дата обращения: 28 октября 2024.

ОЖИВШАЯ МЫСЛЬ: АНИМАЦИЯ КАК ЗЕРКАЛО СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ И ИНСТРУМЕНТ ПОЗНАНИЯ

Петрухина О.В.
Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица, г. Санкт-Петербург

Аннотация: Работа посвящена исследованию анимации – динамично развивающегося направления современного искусства. Рассматривается влияние технологических инноваций на расширение выразительных средств анимации и ее взаимодействие со зрителем. Анализируются примеры использования анимации в различных сферах культуры и общества, подчеркивается ее способность к созданию уникальных визуальных образов, передаче сложной информации и эмоциональному воздействию. Особое внимание уделяется эволюции анимационного языка, его мифологичности и способности отражать современные представления о человеке и технологиях.

Ключевые слова: прикладная анимация, медиа-дизайн, 3D-анимация, современные технологии, выразительные возможности

REVIVED THOUGHT: ANIMATION AS A MIRROR OF MODERN CULTURE AND A TOOL OF COGNITION

Petrukhina O.V.
St. Petersburg State Art and Industrial Academy named after A.L. Stieglitz, St. Petersburg

Abstract: The work is devoted to the study of animation, a dynamically developing field of contemporary art. The influence of technological innovations on the expansion of expressive means of animation and its interaction with the viewer is considered. Examples of the use of animation in various spheres of culture and society are analyzed, its ability to create unique visual images, convey complex information and emotional impact is emphasized. Special attention is paid to the evolution of the animation language, its mythological character and its ability to reflect modern ideas about man and technology.

Key words: applied animation, media design, 3D animation, modern technologies, expressive possibilities

Анимация, как динамично развивающееся направление современного искусства, постоянно ищет новые способы воздействия на зрителя. Сочетая технические инновации и творческую мысль, анимация способна создавать уникальные визуальные образы, вызывающие эмоциональный отклик и передающие сложные идеи. Й. Хейзинга отмечал, «то, что первоначально было

игрой, впоследствии переходит в нечто, игрой уже не являющееся, и что теперь может быть названо культурой» [1, с. 131]. В работе рассмотрено, как современные анимационные технологии меняют восприятие искусства и реальности, открывая новые горизонты для творчества.

Современное искусство характеризуется активным взаимодействием технологий и творческого начала. Анимация, находясь на стыке этих областей, демонстрирует стремительное развитие и освоение новых форм воздействия на зрителя. В условиях многомерной цифровизации исследование роли и потенциала анимации представляется крайне актуальным.

Целью исследования ставится систематизировать знания об анимации как направлении современного искусства, выявить основные тенденции ее развития.

Задачи исследования: рассмотреть анимацию как синтез техники и творчества, определяющий ее воздействие на восприятие; проанализировать влияние новых анимационных технологий, включая VR и AR, на отношения между создателем и зрителем; исследовать использование анимации в различных социокультурных сферах; выявить особенности языка анимации.

Исследование фокусируется на современных тенденциях развития анимации, начиная с конца XX века и до настоящего времени.

Основная часть

Анимация, как одно из направлений современного искусства, продолжает активно развиваться, осваивать все новые формы воздействия на психологию восприятия созданного образа. Анимационные элементы, сочетающие в себе технические и творческие аспекты, способны создавать определённое настроение, вызывать ассоциации и даже воздействовать на подсознание, привлекать внимание и вызывать эмоциональный отклик у аудитории.

Эволюция анимации тесно связана с развитием технологий. Новые анимационные технологии меняют отношения между создателем и зрителем, становясь, по мнению С. В. Асенина, «формой визуальной поэзии» [2, с. 12]. Анимация, являясь одной из самых ярких направлений цифрового искусства, представляет собой культурный пласт, открывающий новые горизонты для создания разнообразной качественной медиапродукции.

Визуальная информация, основанная на визуальных образах, обладает собственным художественным языком, расширяет границы влияния, завоевывает интерес зрителя. Д. Н. Бабиченко в работе «Искусство мультипликации» рассуждает о желании любого художника воспроизвести в своих работах «подлинное движение жизни» [3, с. 3]. В современных условиях

это становится тем более реально, поскольку позволяет подключать к решению подобных задач высокотехнологические комплексы, одушевляя любое явление окружающего мира с помощью языка анимации.

Свобода обращения с пространством и временем, применение уникального иносказательного языка, которому присущи аллегория, гипербола, гротеск, метафора, – признаки, которые позволяют анимации создавать особый эмоциональный фон и эффективно коммуницировать со зрителем.

Развитие анимации приводит к появлению новых форм и жанров. «… и если портрет в живописи, графике, скульптуре сам по себе является конечной целью художника, то портрет мультипликационного героя — типаж — это лишь начало, исходный момент…Конечная цель художника рисованного фильма — персонаж, полностью раскрывающийся в движении и слове», — пишет А.П. Сазонов [4, с. 3–4].

Новые технологии предоставляют анимации инновационные возможности, просторы для творчества, формируют новые направления и технологизированные художественные языки. При этом, можно утверждать, что только в содружестве с технологиями анимация способна сохранить и нарастить свой потенциал. Например, трехмерная анимация, расширяющая свои возможности с помощью дополненной и виртуальной реальности, учится в данный момент не только реалистично воссоздавать цифровые миры, но получает доступ и постепенно стирает видимые границы между цифровой и объективной реальностью.

Компьютерная трёхмерная анимация превращается в искусство, воздействуя на мысли и чувства зрителей. В виртуальной реальности создаются пластичные, многомерные образы, человеку предоставляется возможность взаимодействовать с объёмной иллюзией. Т. Е. Шехтер отмечал, что «виртуальный уровень культуры является именно той технологической характеристикой, которая выводит искусство далеко за пределы, обозначенные реальным способом его существования» [5, с. 58–62].

Возможность погрузиться в сюжетную линию, взаимодействовать с объектами и персонажами предоставляют анимационные фильмы с виртуальной реальностью, такие как «Гравитация VR» (2017), «Проводная» (2021), «Сердцебиение» (2020 г.) и другие.

3D-анимация дает возможность реализовывать сложнейшие сценарии, обогащаться новыми формами и создавать фантастические миры. Она активно задействована на выставках (в том числе и по современному искусству). Использование, наряду и динамическим рядом, технологий дополненной

и виртуальной реальности, позволяет посетителям выставочных площадок при просмотре такого контента активно взаимодействовать с экспозициями. Нестандартное экспонирование производит эффект сопричастности зрителя к творческой деятельности художника. Примером могут служить выставки в Московском Центре цифрового искусства Artplay Media. Появляются голографические изображения, видеомэппинг, представляющий собой 3D-проецирование работ художников на различных поверхностях в виде анимации.

Для создания анимационного повествования создаются новые художественные приемы, особенно ярко это проявляется в визуализации образов сказочных героев, фантастических персонажей. Н. Б. Кириллова пишет о том, что «компьютерные технологии в области анимационного искусства в конце XX в., потеснившие традиционные формы анимации, все же оказали благоприятное воздействие на развитие анимационной индустрии в целом, ускорив творческий процесс, повысив художественный уровень произведения, поспособствовав появлению новых средств выразительности» [6, с. 105].

Говоря о российских примерах успешного использования 3D-анимации необходимо упомянуть анимационные проекты «Три богатыря» (студия «Мельница»); проекты «Смешарики» и «Фиксики» (студия «РИКИ»); проекты «Ми-ми-мишки» и «Лео и Тиг» (студия «Паровоз»). Практически весь упомянутый контент несет в себе высокий образовательный (обучающий) потенциал.

Полнометражная анимация не менее активно использует в своем арсенале 3D-технологические возможности, которые могут создавать «моделирование эффекта присутствия зрителя в неизвестном ему пространстве» [7, с. 40]. Эксперименты с VR в анимации демонстрируют фильмы ‘‘Pearl’’ (2016), «Дорогая Анжелика» (2017), «Ворон: Легенда» (2018) и многие другие.

«Правильно созданная анимация способна вызвать позитивные эмоции и усилить эффект воздействия» [8, с. 52], «за счет выразительного и динамичного визуального образа может за короткое время (от 10 секунд) продемонстрировать глубокие и многогранные смыслы, которые заложены в предмете или событии» [9, с. 95].

Таким образом, анимационный технологичный контент знакомит пользователя/зрителя с культурными традициями, мифами и легендами, воссоздают фантастические миры. Анимационные технологии обеспечивают современный формат подачи информации в музеях, обладают внушительными возможностями в сфере туризма и рекламы. Компьютерная анимация визуализирует процессы, происходящие в мире, космосе, организме человека,

изображает исторические события, формирует новые пространства. Анимация в сочетании с VR и AR стимулирует познавательную активность, является эффективным средством формирования нового поколения педагогов, расширяя возможности преподавания учебного материала, предоставляя массу возможностей для самореализации и удовлетворения познавательных интересов.

Выводы и заключение

Проведенное исследование позволяет сформулировать следующие ключевые выводы относительно анимации как направления современного искусства:

1. Анимация представляет собой уникальное сочетание технических инноваций и творческой мысли.

2. Внедрение технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности кардинально меняет взаимодействие между создателем и зрителем, предоставляя возможность погружения и активного участия в анимационном произведении.

3. Анимация все активнее выходит за рамки развлекательного контента и активно интегрируется в различные сферы, включая музеи (для представления информации), туризм (для привлечения внимания к регионам), рекламу (как эффективный инструмент маркетинга) и образование (как средство повышения познавательной активности).

4. Анимация обладает собственным выразительным языком, включающим использование аллегории, гиперболы, гротеска и метафоры, что позволяет ей эффективно коммуницировать сложные идеи и создавать особый эмоциональный фон.

5. Анимация демонстрирует непрерывное развитие, обусловленное технологическими инновациями и творческим поиском художников.

Анимация, благодаря своей способности к трансформации и адаптации, продолжает оставаться одним из самых востребованных и влиятельных видов искусства. Она не только развлекает, но и обучает, вдохновляет, заставляет задуматься о сложных философских и социальных вопросах. Сочетая в себе традиции и инновации, анимация открывает безграничные возможности для творчества и самовыражения, формируя наше восприятие мира и будущего.

Многомерный технологический прогресс значительно расширил ее выразительные возможности, позволив создавать новые формы взаимодействия со зрителем и исследовать ранее недоступные визуальные образы и концепции. Анимация успешно интегрируется в различные сферы культуры и общества,

демонстрируя свою способность не только развлекать, но и обучать, информировать и воздействовать на эмоциональную сферу человека. От мифологических сюжетов до футуристических образов киборгов, анимация отражает современные представления о мире и человеке, оставаясь при этом пространством для творческого эксперимента и художественного поиска. Дальнейшее развитие технологий будет продолжать влиять на эволюцию анимационного искусства, открывая новые горизонты для творчества и коммуникации.

Библиографический список

1.Хейзинга Й. Homo ludens // Хрестоматия по культурологии / Сост. Лалетин Д.А., Пархоменко И.Т., Радугин А.А.; Отв. редактор Радугин А.А. М.: Центр, 1998.

2.Асенин С. В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации.– М.: Искусство, 1974.

3.Бабиченко, Д. Н. Искусство мультипликации / Д. Н. Бабиченко. Москва : Искусство, 1964.

4.Сазонов А.П. Персонаж рисованного фильма. Москва : Всесоюз. гос. ин-т кинематографии, 1959.

5.Шехтер Т. Е. Виртуальное пространство культуры // Виртуальное пространство культуры : материалы научной конференции (Санкт-Петербург, 11–13 апреля 2000 г.).СПб. : Санкт-Петербургское философское общество, 2000.

6.Кириллова, Н. Б. Творческий потенциал stop-motion анимации как феномена экранной культуры в цифровую эпоху / Н. Б. Кириллова, В. Ю. Лебедева // Вестник культуры и искусств. 2021. № 3 (67).

7.Березовчук Л. Н. Анимация как метод репрезентации знания в научно-популярном кино // Материалы Третьей международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры». М.: ВГИК, 2007.

8.Морозов В.Э., Халилов Р.Д. Роль современной компьютерной анимации в рекламных сообщениях / Реклама. Теория и практика. Москва, 2023. № 1.

9.Кочнева А.В. Анимационный дизайн: социокультурная специфика [Электронный ресурс] // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2018. N 1.

АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ 3D-ПЕЧАТИ В ДИЗАЙНЕ МЕБЕЛИ

Потапов М.А.
Магистрант 1 курса,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: за последние годы 3D печать значительно трансформировала мебельное производство, предоставляя дизайнерам новые возможности для создания сложных форм и оптимизации материалов. Статья рассматривает ключевые аспекты аддитивных технологий, их влияние на инновации в мебельной индустрии и улучшение функциональности и эстетики интерьеров. Анализ успешных примеров внедрения 3D печати позволяет выявить основные тенденции, перспективы, а также испытания для дизайнеров и производителей на быстро меняющемся рынке.

Ключевые слова: Аддитивные технологии, 3D-печать, 3D-принтер промышленный дизайн, дизайн мебели

ASPECTS OF 3D PRINTING IN FURNITURE DESIGN

Potapov M.A.
1st year master's student,
National Design Institute, Moscow

Abstract: In recent years, 3D printing has significantly transformed furniture production, providing designers with new opportunities to create complex shapes and optimize materials. The article examines key aspects of additive technologies, their impact on innovation in the furniture industry and the improvement of the functionality and aesthetics of interiors. An analysis of successful examples of 3D printing implementation allows us to identify key trends, prospects, and challenges for designers and manufacturers in a rapidly changing market.

Key words: Additive Technologies, 3D printing, 3D printer, industrial design, furniture design

В последние десятилетия 3D-печать значительно преобразовала мебельное производство. Аддитивные технологии открыли новые возможности для дизайнеров и производителей, позволяя реализовать сложные идеи. В статье рассматриваются ключевые аспекты 3D-печати в мебельном дизайне. Анализ успешного внедрения 3D-печати позволит выделить тенденции и перспективы, а также рассмотреть вызовы, стоящие перед дизайнерами и производителями. Цель исследования - глубже понять роль 3D-технологий в изменении мебельной индустрии и их потенциал в поддержке инновационного дизайна. 3D-печать (англ. 3D printing; аддитивное производство, аддитивный технологический процесс) — процесс создания физических объектов из файлов, содержащих

электронные геометрические модели, посредством добавления материала на платформу построения. В качестве материала используется филамент — нить или леска из различных материалов, которая плавится и выдавливается из экструдера по заданной программой траектории, слой за слоем формируя объект, согласно загруженной 3D модели.

Среди отличительных черт технологии 3D-печати можно выделить следующие ключевые аспекты аддитивного производства:

Гибкость в проектировании. 3D-печать позволяет реализовать уникальные дизайнерские решения с мельчайшими деталями, выходящие за рамки возможностей традиционного производства. В соответствии с выводами Marco Mattia Cristofori, плавные изгибы опорных элементов позволяют оптимально распределить нагрузку. Острые углы на прямолинейных конструкциях могут быть слабыми местами, которые иногда выдерживают меньшую нагрузку [2].

Рисунок 1. Кресло Durotaxis, напечатанное на 3D принтере

Новая эстетика и ассоциации. Аддитивные технологии создают продукцию с характерной слоистой текстурой. Толщина линий зависит от диаметра филамента: тонкие слои дают гладкую поверхность, толстые — ребристую.

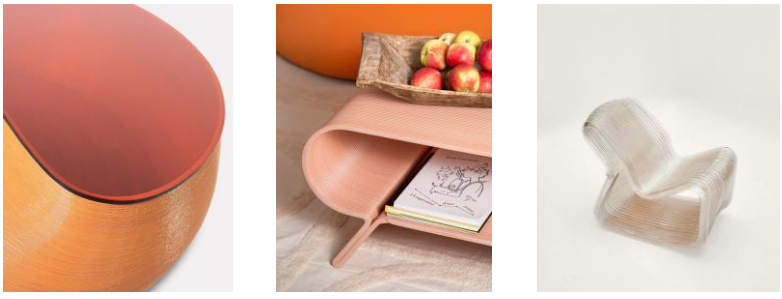


Рисунок 2. Разная толщина слоев: а – тонкая; б – средняя; в – толстая

Помимо этого, уникальный внешний вид продукции достигается за счет применения различных материалов, переработанный пластик в гранулах после

застывания создает неповторимые цветовые переходы и сочетания. Так, проект The New Raw принял участие в коллаборации с компанией по переработке отходов и создал линейку мебели «Second Nature» [3].

Рисунок 3. Линейка мебели из переработанного пластика

Снижение затрат на прототипирование. Быстрое создание прототипов с использованием 3D печати сокращает время и ресурсы, необходимые для разработки новых продуктов. Появляется возможность испытать множество вариаций продукта, что упрощает процесс тестирования и улучшения дизайна. В соответствии с выводами Yang S., Du P., 3D-печать революционизирует мебельное производство, сочетая скорость, сложные конструкции и персонализацию — тренд, усиливающийся с развитием технологий. [4].

Рисунок 4. Стул Terra: а – прототип 1:5; б – итоговый результат

Экономия материалов. Это технология, направленная на экономию материалов в производственном процессе. При 3D печати используется только необходимое количество материала, что минимизирует отходы и коэффициент использования материалов приближается к 100%.

Экологичность. 3D-печать сокращает отходы и углеродный след, делая производство более экологичным. Исследования, проведенные Elessawy N. A в 2024 году, свидетельствуют о том, что пластик созданный посредством

переработки бутылок из ПЭТ (полиэтилентерефталата) не только обладает высокой степенью пригодности к повторной переработке и нетоксичности, но и представляет экономические выгоды как для потребителей, так и для предприятия. В дизайне интерьера используется переработанный ПЭТ (RPET), предлагая экологически чистую и экономически выгодную альтернативу традиционным материалам, таким как дерево [5]. «Kelp Chair» — еще один проект, который ставит своей целью борьбу с угрозами экологии за счет использования 3D-печати, компания ITG собирает рыболовные сети, перерабатывая и совмещая полученный материал с древесным волокном, создает стулья, цвет и форма которых, вдохновлены природными формами, похожие на те, что можно найти в океане [6].

Индивидуализация. 3D-печать позволяет создавать изделия, соответствующие индивидуальным требованиям и предпочтениям пользователей, при этом не требуя больших вложений. В исследовании Suvanjumrat C., Chansoda K., Chookaew W., проведенном в 2024 году, показано, что эти предметы могут быть адаптированы для создания уникальных и кастомизированных продуктов исходя из индивидуальных предпочтений. Следовательно, продукты, произведенные с использованием этой методологии, обладают значительно более высокой стоимостью, чем альтернативы массового производства. Потенциал кастомизации и уникальность продуктов способствуют их более высокой рыночной стоимости [7]. Эта технология идеально подходит для создания специальных товаров для людей с ограниченными возможностями, таких как протезы, ортопедические устройства. Например, проект кресла-коляски «GO Wheelchair» практически полностью создан с помощью аддитивных технологий, главным аспектом проекта является то, что параметры кресла можно изменить под конкретные особенности человека, который будет использовать его [8].

Рисунок 5. Кресло-коляска GO Wheelchair

Минимизация времени сборки. Привычные технологии требуют изготовления оснастки и использования многоступенчатого оборудования, в то время как аддитивные методы позволяют производить объект за один цикл непосредственно на месте.

Доступность технологий. Современные 3D-принтеры становятся всё дешевле, позволяя малым предприятиям и частным пользователям осваивать технологию, что ускоряет её распространение. По мнению В.А.Шацкого, Н.В. Картечиной, С.О. Чиркина, в будущем 3D-печать может стать персонализированным способом производства носимой электроники, товаров для дома, индустрии культуры, дизайна одежды и других отраслей [9].

Несмотря на многие преимущества, аддитивные технологии имеют и ряд ограничений. Во-первых, размеры печати зависят от оборудования, а стоимость промышленных установок остаётся высокой для частного использования, по мнению Lee S. H., Lee T. H., Lim H. S., крупноформатной 3D-печати мебели все еще не хватает экономической целесообразности, автономности в дизайне и долговечности как продукта, при этом ожидается, что уличная мебель, способная удовлетворить потребности городских жителей, станет обычным явлением в ближайшем будущем по мере развития технологий ее изготовления [10]. Во-вторых, 3D-печать экономична только в малосерийном производстве. В-третьих, использование 3D-принтеров требует определенных навыков и знаний, что может быть барьером для новичков.

Исследование подчеркивает огромные перспективы 3D-печати в дизайне мебели благодаря ее гибкости, детализации, уникальному внешнему виду и экономии на прототипировании и материалах. Технология обеспечивает индивидуализацию продукции и экологичность производства. Несмотря на преимущества, важно учитывать ограничения: размер печатной области, стоимость оборудования и материалов, неэффективность при массовом производстве. Необходимо углубленное изучение новых материалов и технологий, разработка интегрированных решений для повышения эффективности и доступности процесса проектирования и производства мебели. 3D-печать способна преобразовать мебельную индустрию и установить новые стандарты в дизайне, производстве и потреблении.

Библиографический список

1.Tadviser: [Электронный ресурс]. URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Компания:Московский_инновационный_кластер_(Фонд_МИК) (дата обращения: 26.12.2024).

2.BigRep: [Электронный ресурс]. URL: https://bigrep.com/posts/bigrep-innovation-award-industrial-3d-printed-furniture-interview (дата обращения: 26.12.2024).

3.The New Raw: [Электронный ресурс]. URL: https://thenewraw.org/Second-Nature-Furniture

4.Yang S., Du P. The application of 3D printing technology in furniture design //Scientific Programming. – 2022. – Т. 2022. – №. 1. – С. 1960038. URL: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1155/2022/1960038 (дата обращения: 26.12.2024).

5.Elessawy N. A. et al. Sustainable and eco-friendly 3D printing filament fabricated from different recycled solid wastes and evaluate its impact on interior and furniture design //Results in Engineering. – 2024. – С. 102428. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590123024006832 (дата обращения: 26.12.2024).

6.ITG: [Электронный ресурс]. URL: https://www.itg.studio/product/kelp-chair (дата обращения: 26.12.2024).

7.Suvanjumrat C., Chansoda K., Chookaew W. Additive manufacturing advancement through large-scale screw-extrusion 3D printing for precision parawood powder/PLA furniture production //Cleaner Engineering and Technology. – 2024. – Т. 20. – С. 100753. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666790824000338 (дата обращения: 26.12.2024).

8.Materialise: [Электронный ресурс]. URL: https://www.materialise.com/en/inspiration/cases/go-wheelchair-prototype-concept-launch (дата обращения: 26.12.2024).

9.Шацкий В. А., Картечина Н. В., Чиркин С. О. ИННОВАЦИЯ В 3Д-ПЕЧАТИ //Наука и образование. – 2023. – Т. 6. – №. 1. – С. 123. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsiya-v-3d-pechati/viewer (дата обращения: 26.12.2024).

10.Lee S. H., Lee T. H., Lim H. S. A study on the importance and application of 3D printing technology for street furniture manufacturing //Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society. – 2020. – Т. 21. – №. 4. – С. 509-517 URL: https://koreascience.kr/article/JAKO202013261022893.pdf (дата обращения: 26.12.2024).

ВИЗУАЛЬНЫЙ РИТМ И КОМПОЗИЦИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В УПРАВЛЕНИИ ВНИМАНИЕМ

Потрусова А.С.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация. В статье рассматривается роль пространственного ритма и динамики в левел-дизайне как инструмента управления вниманием и эмоциональным состоянием игрока. Анализируются способы чередования открытых и замкнутых пространств, перепадов высот и визуальных ориентиров. Особое внимание уделено игре Stray как примеру удачного применения архитектурного ритма для поддержания интереса. Делается вывод о важности не только сюжета, но и композиции уровней в удержании вовлечённости игрока.

Ключевые слова: левел-дизайн, геймдизайн, архитектура уровней, управление вниманием.

VISUAL RHYTHM AND LEVEL COMPOSITION AS TOOLS FOR MANAGING PLAYER ATTENTION

Potrusova A.S.
2nd-year Master's Student
National Design Institute, Moscow

Annotation. This article explores the role of spatial rhythm and dynamics in level design as a tool for managing player attention and emotional engagement. It examines techniques such as alternating open and enclosed spaces, changes in elevation, and the use of visual cues. Special attention is given to the game Stray as an example of effective use of architectural rhythm to maintain player interest. The article concludes that not only narrative, but also level composition plays a critical role in sustaining player involvement.

Keywords: level design, game design, level architecture, attention management.

Динамика пространства в левел-дизайне играет не меньшую роль, чем развитие сюжета. Динамика пространства — чередование по масштабу, форме и высоте игровых локаций, которое влияет на восприятие игрока и его эмоциональное состояние. Просторные залы, узкие коридоры, перепады высот и сужающиеся проходы создают своеобразный ритм игрового пространства, влияющий на темп исследования, напряжение и расслабление. Такой «архитектурный ритм» становится инструментом управления вниманием и эмоциями игрока.

Все элементы левел-дизайна действуют на игрока по-своему. Так, например, просторные помещения и локации дают чувство безопасности и свободы. Когда

обзор открыт, игрок видит все возможные варианты для передвижения. Однако детали решают многое. Если в открытом пространстве погасить свет, но добавить один светящийся элемент, чувство тревоги всё равно возникнет. Но, конечно, этот же ход будет работать намного сильнее в узких, замкнутых пространствах. Например, коридоры и пещеры.

Узкие пространства создают ощущение тревоги, отсутствия выбора и возможности к отступлению. В узких пространствах игрок повышает концентрацию. Бывает, что игрок еще не знает, ждет ли его что-то пугающее в этом пространстве, но уже заранее чувствует напряжение.

Хотя бывают и исключения. Например, нередко после напряженного сражения или сцены, игрок чувствует себя в полной безопасности только в совсем закрытом и замкнутом пространстве, таком как маленькая комната или коморка. Или, когда игрок попадает в большое, открытое пространство, можно предположить, что здесь будет проходить битва с боссом. Как, например, это сделано в игре Atomic Heart.[1]

При этом, просто чередовать замкнутые и открытые пространства недостаточно. Надо добавлять чередование уровней высот. Когда из узкого прохода, по вспомогательным предметам игрок поднимается на верхний уровень, проходит в открытую местность, но видит неприметный спуск вниз. Таким способом игрок не теряет интерес и вовлеченность. Любопытство заставляет его хотеть спуститься вниз и осмотреться.

Во многих играх можно встретить динамику пространства, но вот некоторые из них:

1. Half-Life 2: чередование городских развалин и тесных туннелей усиливает чувство прогресса и нагнетает атмосферу.[2]
2. Metroid Prime: использование пространственного ритма в дизайне станций помогает поддерживать баланс между исследованием и напряжёнными моментами.[3]
3. The Legend of Zelda: Breath of the Wild: просторные открытые зоны сменяются узкими пещерами и тропами, создавая насыщенный и динамичный ритм исследования.[4]

Динамику пространства можно подробнее рассмотреть на примере игры Stray[5]. Stray — отличный пример того, как пространственный ритм и темп формируют эмоциональное восприятие локации. Без использования текста и прямого повествования, игра опирается на структуру уровней, чтобы направлять внимание игрока, удерживать интерес и выстраивать динамику. В

этой игре практически отсутствуют разговоры. Есть несколько монологов от роботов и спутника главного героя. Однако, большую часть информации мы получаем из безмолвных катсцен и путем наблюдения.

Одной из ключевых особенностей Stray является возможность исследовать уровни в вертикальной плоскости — от улиц до крыш. Это создает ритм масштаба: открытые панорамы с видом на неоновые просторы города сменяются узкими проходами, вентиляционными шахтами и замкнутыми квартирами. Такое чередование напоминает дыхание: вдох (расширение пространства), выдох (сужение), что позволяет игроку не терять интерес даже в медленном темпе игры.

Например, когда игрок выходит на крышу в районе «Slums», он получает визуальную передышку и чувство ориентира. После этого он может вернуться в узкие аллеи, исследовать скрытые входы в дома, лаборатории, закоулки — где темп замедляется, но внимание фокусируется на деталях.

Игра обладает огромным количеством мелких деталей, которые рассказывают о прошлой жизни людей и о настоящей жизни роботов. Эти детали часто могут путать игрока и сбивать с пути. Однако, он всегда имеет возможность подняться на более высокий уровень, например, на крыши, и понять, куда ему необходимо двигаться.

Открытые участки в Stray часто ассоциируются с безопасностью и созерцанием. Они дают игроку шанс осмотреться, выстроить маршрут, взаимодействовать с окружающей средой на своих условиях. Замкнутые помещения, напротив, несут напряжение и тревогу — часто именно там встречаются враги (зурки), или происходят важные сюжетные события. Например, при спуске в канализационные зоны темп сменяется резким сужением пространства и ускорением геймплея — от спокойного исследования к экшен-сценам с погонями. Это классический ритмический приём, усиливающий эмоциональную динамику через пространственную композицию.

Что особенно важно — все эти переходы не ощущаются как искусственные. Stray грамотно вплетает ритм в структуру самого мира: визуальные ориентиры, мягкие изменения освещения и звука, логичная архитектура. Игрок не чувствует себя ведомым — но его внимание всё время в нужной точке. Это пример незаметного, но хорошего управления вниманием.

Подводя итог, можно заявить, что на управление и удержание внимания влияют не только сюжет и красивая графика, но и не малую роль берет на себя левел-дизайн. Если игроку неинтересно перемещаться по локациям, то даже самый увлекательный сюжет и красивая графика не удержат его до финала.

Библиографический список

1.Atomic Heart [Видеоигра] / разработчик: Mundfish; издатель: Focus Entertainment, 4Divinity. — Платформы: Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X/S. — 2023.

2.Half-Life 2 [Видеоигра] / разработчик и издатель: Valve Corporation. — Платформы: Windows, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, macOS, Linux. — 2004.

3.Metroid Prime [Видеоигра] / разработчик: Retro Studios; издатель: Nintendo. — Платформа: Nintendo GameCube. — 2002.

4.The Legend of Zelda: Breath of the Wild [Видеоигра] / разработчик: Nintendo EPD; издатель: Nintendo. — Платформы: Nintendo Switch, Wii U. — 2017.

5.Stray [Видеоигра] / разработчик: BlueTwelve Studio; издатель: Annapurna Interactive. — Платформы: PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One, Xbox Series X/S, macOS, Nintendo Switch. — 2022.

СОВРЕМЕННЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ: ОТ ТРАДИЦИОННЫХ ФОРМ К ЦИФРОВОЙ ИНТЕГРАЦИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Пузанова М.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Статья посвящена эволюции иллюстрации в контексте современных технологий, с акцентом на переход от традиционных форм к цифровой интеграции с использованием искусственного интеллекта (ИИ). Рассматриваются примеры успешного внедрения ИИ в художественную практику, а также потенциальные риски, связанные с утратой уникальности и авторского стиля.

Ключевые слова: традиционные формы, иллюстрация, искусственный интеллект, авторский стиль, современные технологии.

MODERN ILLUSTRATIONS: FROM TRADITIONAL FORMS TO DIGITAL INTEGRATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Puzanova M.
1st year Master's student,
National Design Institute, Moscow

Abstract: The article is devoted to the evolution of illustration in the context of modern technologies, with an emphasis on the transition from traditional forms to digital integration using artificial intelligence (AI). Examples of successful implementation of AI in artistic practice, as well as potential risks associated with the loss of uniqueness and author's style, are considered.

Keywords: Traditional forms, illustration, artificial intelligence, author's style, modern technologies

Наше время предоставляет неограниченное количество возможностей перед художниками и дизайнерами в области компьютерной графики. Компьютерная графика аккумулирует выразительные средства, характерные для различных графических техник, включая рисунок, печатную графику, пастель, акварель и живопись, и продолжает активно развиваться в настоящее время [1].

Современные графические программы, такие как Procreate, Adobe Photoshop, Crita открывают перед иллюстраторами беспрецедентные возможности для экспериментов со стилем, техниками и визуальными эффектами (рис. 1).

Рис. 1. Иконки программ Procreate, Adobe Photoshop, Krita, Blender

Функции, такие как слои, маски, фильтры и инструменты трансформации, позволяют создавать сложные и детализированные иллюстрации с высокой степенью контроля над каждым элементом [2].

Современная иллюстрация характеризуется тенденцией к обретению многомерности и интерактивности, что обусловлено интеграцией новых технологий и расширением возможностей взаимодействия с аудиторией. Это проявляется в использовании анимации, 3D-графики, а также в создании интерактивных иллюстраций, реагирующих на действия пользователя [3] (рис. 2). Подобные трансформации способствуют формированию нового языка визуальной коммуникации, ориентированного на активное вовлечение зрителя в процесс восприятия.

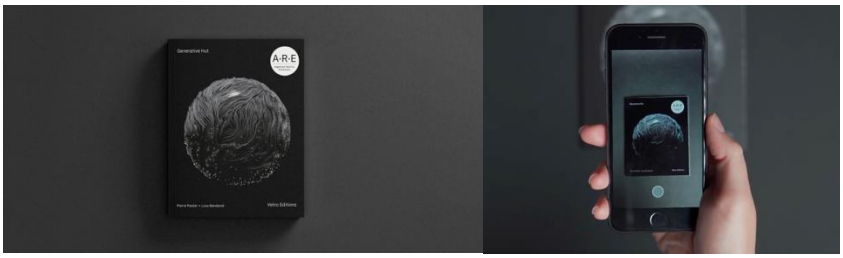


Рис. 2. A.R.E: книга с оживающими картинами

Однако развитие современной цифровой иллюстрации не ограничилось лишь освоением компьютерных графических программ.

Искусственный интеллект (ИИ) – это область компьютерной науки, нацеленная на разработку алгоритмов и систем, способных имитировать когнитивные функции человека [3].

Одной из причин интеграции ИИ в области дизайна и иллюстрации, является то, что ИИ может выполнять сложные операции, такие как создание эскизов, цветокоррекция и ретушь, освобождая художников от монотонной работы и, также, это особенно полезно при больших объемах работы или сжатых сроках. В силу указанных свойств, данный инструмент представляется оптимальным для художников, дизайнеров и прочих специалистов, стремящихся к генерации новаторских концепций и обретению вдохновения в профессиональной деятельности (рис. 3).

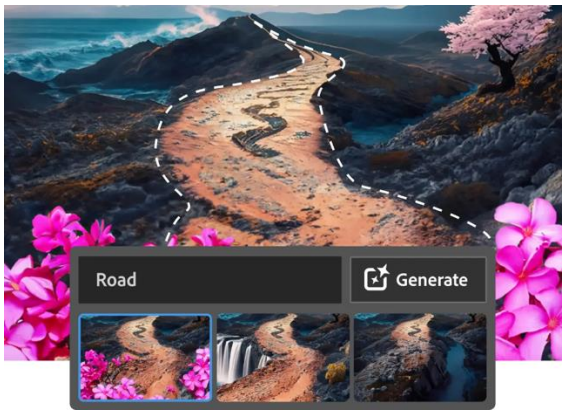


Рис. 3. Искусственный интеллект в программе Adobe Photoshop позволяет изменять или добавлять объекты на изображение

ИИ позволяет легко экспериментировать со стилями, техниками и концепциями. Это может привести к неожиданным и новаторским результатам, которые сложно получить традиционными методами.

Несмотря на положительные качества, изображения ИИ настолько сильно заполонили интернет-пространство, что многие художники создавали петиции и протесты в социальных сетях для того, чтобы байкотировать распространение ИИ на территории социальных сетей [4]. Некоторые критики говорят, что искусственно сгенерированные изображения не способны достичь творческой глубины и эмоциональной насыщенности, которые присущи человеку. Наряду с этим, изображения, синтезированные искусственным интеллектом, нередко демонстрируют нарушения логики в композиции и пропорциях объектов. В частности, при использовании генеративных изображений были случаи некорректной визуализации человеческих конечностей, в особенности кистей рук (рис. 4).

Рис. 4. Изображения, сгененерируемые ИИ

Данная проблема проявляется не только при генерации изображений человеческих конечностей, но и при создании других типов объектов. На одном их таких изображений, посвященных книге Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», можно заметить рядом с героиней неизвестное существо. Вместо знаменитого Белого кролика ИИ изобразил смесь кролика и лошади с тремя ушами (рис.3).

Рис. 5. Иллюстрация, сгенерируемая ИИ по книге «Алиса в стране чудес»

Еще одна проблема использования искусственного интеллекта заключается в том, что из-за распространенности и легкодоступности программы, многие люди, не умеющие грамотно работать с искусственным интеллектом, могут использовать генеративные изображения в своих коммерческих целях. В работах ИИ часто присутствуют недостатки, выражающиеся в искажении перспективы и нарушении пропорций, что ставит под сомнение качество представленного продукта.

Еще под вопрос многие ставят авторское право на изображение сделанные искусственным интеллектом. Ключевой вызов заключается в определении правообладателя на произведения, созданные с помощью ИИ. Однако, когда ИИ генерирует большую часть работы, когда человек лишь задал нужное направление в развитии контента, возникает вопрос о возможности признания авторства за машиной или за лицом, использовавшим ИИ в качестве инструмента [6].

Таким образом, искусственный интеллект стал неотъемлемой частью современного мира. В настоящее время технологии искусственного интеллекта находят применение в различных областях. Тем не менее, нейросетевые системы не могут полностью заменить процесс проектирования, поскольку работа требует интеграции разнообразных компетенций и креативное мышление.

Библиографический список

1.Роль и история развития цифровой иллюстрации [Электронный ресурс] — URL:https://rep.bntu.by/bitstream/handle/data/44092/Rol_i_istoriya_razvitiya_cifrovoj_illyustracii.pdf?sequence=1 (дата обращения 05.01.25)

2.История становления цифровой иллюстрации в рамках искусства в целом и в рамках цифрового искусства в частности [Электронный ресурс] — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-stanovleniya-tsifrovoy-illyustratsii-v-ramkah-iskusstva-v-tselom-i-v-ramkah-tsifrovogo-iskusstva-v-chastnosti/viewer (дата обращения 05.01.25)

3.Современные тенденции иллюстрации [Электронный ресурс] — URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=46302918 (Дата обращения 22.04.25)

4.Искусственный интеллект в цифровом искусстве [Электронный ресурс] \Дарханова М.А., Явная Д.Р. \ — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_50259280_52689797 (дата обращение 22.04.25)

5.Современное искусство и искусственный интеллект [Электронный ресурс] — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennoe-iskusstvo-i-iskusstvennyy-intellekt/viewer (дата обращения 05.01.25)

6.«Нейросетное искусство» как объект авторского права [Электронный ресурс] — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/neyronnoe-iskusstvo-kak-obekt-avtorskogo-prava (дата обращения 05.01.25)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕРАКТИВА В ДИЗАЙНЕ УПАКОВКИ

Рязанова А.Е.,
магистрант,
Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского,
Московский политехнический университет

Аннотация: Статья посвящена исследованию игровых технологий в инетрактивном дизайне упаковки. Проводится обзор видов интерактива и дизайн-технологий применяемых для внедрения игровых техник коммуникации на упаковке.

Ключевые слова: интерактивная упаковка, дизайн упаковки, виртуальная реальность, дополненная реальность, геймификация, игровые технологии.

INTERACTIVE GAME TECHNOLOGIES IN PACKAGING DESIGN

Ryazanova A.E.
Undergraduate student,
Institute of Graphics and Book Art named after V.A. Favorsky,
Moscow Polytechnic University

Annotation: The article is devoted to the study of game technologies in interactive packaging design. An overview of the types of interactivity and design technologies used to implement game communication techniques on packaging is provided.

Key words: interactive packaging, packaging design, virtual reality, augmented reality, gamification, game technologies.

Задачи визуальной коммуникации продукта на полке ритейла подчинены задачам любого бренда на FMCG рынке – обеспечить быстрое принятие решения о покупке, а значит привлечь внимание, обеспечить эмоциональную связь с потребителем, повлиять на выбор, помочь формированию знания бренда и его особенностей [1].

Брендинговое агентство «Ферма» дает следующее определение дизайна упаковки: дизайн упаковки — оформление конструктива в фирменном стиле бренда, отражающее концепцию, решает маркетинговые и стратегические задачи, позволяет бренду выделиться на полке среди большого количества конкурентов. По словам Александры Зибревой из БА «ENDY» дизайн упаковки должен быть эффективен, то есть закрывать все поставленные перед ним задачи, а именно идентификации бренда, привлечения внимания, отражения преимущества и ценности бренда. Задачи визуальной коммуникации продукта на

полке ритейла подчинены задачам любого бренда на FMCG рынке – обеспечить быстрое принятие решения о покупке, а значит привлечь внимание, обеспечить эмоциональную связь с потребителем, повлиять на выбор, помочь формированию знания бренда и его особенностей. Именно эти задачи учитываются при принятии решений о использовании тех или иных художественных инструментов в дизайне упаковки и определении их роли в решении главных задач [2].

Одним из актуальных направлений в повышении привлекательности товаров бренда, является *использование интерактивных приемов и технологий,* делающих упаковку не просто носителем технической информации и визуальных решений, формирующих определенный образ бренда, но и решать дополнительные задачи – повышения лояльности к бренду, вовлечение его во взаимодействие и диалог.

Одним из видов фактически беспроигрышного интерактива с брендом является введение игрового элемента для взаимодействия с аудиторией. Упаковка при этом является стартовым полем игры, а дизайн игровых элементов является частью композиционного решения в дизайне упаковки.

Конечно, примеры использования игр, как элемента дизайна упаковки не являются инновацией, и чаще всего мы можем встретить упаковку с игровым полем на полке хлопьев для завтрака, продуктах для детей или ориентированных на семейное потребление. Однако геймификация коммуникации на упаковки товаров, ориентированных на взрослую аудиторию, бывает весьма интересной и с точки зрения формулировки креативной идеи и с точки зрения дизайн-решений.

Самым простым решением является головоломка, игра или еще какой-то элемент, с которым должен провзаимодействовать потребитель и который является частью композиционного решения дизайна упаковки или этикетки.

Примером может стать кейс Good Start студии Backbone с идеей отправки мотивационного сообщения тем, кто распаковывает носки. Цитаты, являющиеся элементом дизайна упаковки, размещенные на клейких стикерах, можно отделить от этикеток и наклеить на любую поверхность. Маркетинговая задача такого интерактива — это вовлечение потребителя, повышение интереса к продукту через геймификацию, а также способ сделать товар вирусным в соцсетях. Дизайнерский подход состоит в том, чтобы создать функциональный художественный образ, который будет сочетать интерактив и эстетику. (Рис. 1).

Рисунок 1. Упаковка носков Good Start от студии Backbone (2023)

Студия Dorian при разработке дизайна этикетки использует игровое поле в качестве ключевого визуального элемента упаковки для коллекции вина Finca de la Rica. Дизайнеры разработали лабиринт, головоломку «Найди слова» и игру «Соедини точки» которые делают дизайн загадочным, интерактивным, отлично иденитифицируют бренд на полке и дафференцируют его в конкурентном ряду (Рис. 2). Игровое назначение и дизайн-решения ключевого визуального элемента упаковки является в данном случае и визуальным кодом данного бренда [3].

Рисунок 2. Этикетки вин El Buscador, El Guía и El Nómada от студии Dorian (2015)

Еще одним приемом геймификации является прием, предлагающий потребителю *трансформировать упаковку - завершить дизайн* или превратить упаковку в другой предмет с другой функцией (например, сделать из упаковки маску или головной убор). Маркетинговая задача такой упаковки — формирование лояльности к бренду через вовлечение. Участие потребителя в создании художественного образа усиливает эмоциональную связь с брендом. Примером такого интерактива является рождественская упаковка напитка Coca-Cola, позволяющая превратить обычную этикетку в этикетку с рождественским бантиком – конструкция ее продумана таким образом, сто потянув за язычок

этикетки и стягивая ее можно получить бантик с фирменной узнаваемой графикой Coca-Cola (Рис. 3).

Рисунок 3. Этикетка, трансформирующаяся в рождественский бант, от компании Coca-Cola

В дизайне упаковки бренда домашней выпечки Sassafras используется прием многофункциональности упаковки и предложения продолжить ее жизнь в качестве другого, игрового объекта [4]. В дизайн упаковки включена конструкция маски и после использования ее содержимого из упаковки можно вырезать маску животного (Рис. 4).

Рисунок 4. Упаковка кондитерских изделий в виде маски от Gray Label (н.в.)

Интерактив с помощью новых технологий коммуникации может быть показан через воздействие с помощью анимационной графики, анимационных и видеосюжетов на упаковке, через AR- и VR-пространство. Активировать

технологию можно через приложение, QR. Маркетинговая задача такого интерактива — это формирование современного и инновационного образа бренда, геймификация, предоставление дополнительной информации покупателям. Реализуют задачу через анимационный дизайн и смешение реального и виртуального мира.

Интересным примером такой геймификации служит кейс The Flying farm (Vietnam) от студии LikeVR. Сценарий взаимодействия позволил детям наложить виртуальную 3D-сцену на упаковку товара и запустить несколько забавных анимаций. Также дети могли включить игру с виртуальным самолетом, который появлялся в этой сцене. Другой активностью этого AR для продуктовой упаковки были аксессуары для селфи, которые появлялись над лицом детей, позволяя им сделать несколько забавных фотографий. В результате внедрения AR бренд получил 40 000 посещений страницы в социальных сетях в целом и 92% возвратов в день (Рис. 5).

Рисунок 5. AR для продуктовой упаковки «Летающая ферма» (The Flying farm, Vietnam) от агентства LikeVR (2022)

Еще одним удачным кейсом, ориентированном на взрослую аудиторию являются наклейки-этикетки от косметического бренда L’Oréal. «Технология для людей, созданная людьми», появилась благодаря Maybelline New York и Shu Uemura и представляет собой цифровой макияж, который можно получить, приклеив наклейку на лицо и отсканировав метку. Стикеры позволяют пользователям получать доступ к трем интерактивным фильтрам дополненной реальности (AR) и применять их для улучшения своих изображений на платформе обмена мультимедийными сообщениями Snapchat, а также добавлять цифровой макияж к аватарам в метавселенной (Рис.6).

Рисунок 6. NFC face-стикер от L’Oréal совместно с Shu Uemura и студией RTKFT (июль 2023)

Рассмотрев небольшую часть креативных реализаций применения геймификации в дизайне упаковки, тем не менее можно понять обширные возможности, которые предоставляют нам технологии дизайна упаковки в вовлечении потребителя во взаимодействие с брендом. По итогу исследования можно сказать, что для геймификации могут использоваться различные приемы и дизайн-технологии, как с использованием традиционных инструментов, таких как типографика и иллюстрация, использованием различных композиционных приемов, изменением конструктива элементов дизайна упаковки, так и внедрение мультимедиа технологических решений, выводящих дизайнера в другую плоскость, позволяющих использовать моушн технологии и пространственные решения в виртуальной среде.

Библиографический список

1.Гайдаржи, П. Р. Возможности использования flat style иллюстрации в проектировании дизайна упаковки fmcg брендов / П. Р. Гайдаржи, Д. А. Конякина, И. С. Самойленко // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2024. – № 3-2. – С. 198-214. – DOI 10.37485/1997-4663_2024_3_2_198_214. – EDN CAAQMK.

2.Штепа Ю. И. РОЛЬ УПАКОВКИ И ДИЗАЙНА ТОВАРА В ФОРМИРОВАНИИ БРЕНДА // Символ науки. 2020. №5. [Электронный ресурс], URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-upakovki-i-dizayna-tovara-v-formirovanii-brenda (дата обращения: 17.12.2024).

3.Донская, К. Р. Ботаническая иллюстрация как визуальный код в дизайне упаковки fmcg брендов / К. Р. Донская, А. А. Ичева, И. С. Самойленко // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2024. – № 1-2. – С. 220-231. – DOI 10.37485/1997-4663_2024_1_2_220_231. – EDN SCEMPL.

4.Лучший интерактив в упаковке. https://www.sostav.ru/publication/luchshij-interaktiv-v-upakovke-16064.html/gallery?id=12311

ТЕХНОЛОГИЯ 3D-ПЕЧАТИ КАК МЕТОД РАСКРЫТИЯ НОВОГО ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА ДИЗАЙНА МЕБЕЛИ

Савин В.А.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Данная обзорная статья рассматривает применение аддитивных технологий, как способ поиска эстетической составляющей дизайна, применение компьютерных технологий, ранее невозможных в виду отсутствия 3D печати. Мы рассмотрели особенности дизайна, построенного на эргономике и экологии при проектировании.

Ключевые слова: 3D печать, аддитивные технологии, 3D прототипирование, предметный дизайн, дизайн среды, мебельный дизайн.

3D-PRINTING TECHNOLOGY AS A METHOD OF REVEALING NEW CREATIVE OPPORTUNITIES IN FURNITURE DESIGN

Savin V.A.
1st year Master's student
National Design Institute, Moscow

Abstract: This review article considers the use of additive technologies as a way to find the aesthetic component of design, the use of computer technology, previously impossible due to the lack of 3D printing. We considered the features of design, built on ergonomics and ecology in the design.

Key words: 3D printing**,** additive technologies**,** 3D prototyping**,** object design**,** environmental design**,** furniture design.

Технология аддитивного прототипирования, радикально изменила наш подход к созданию объектов среды. Эта технология позволяет быстро воплощать идеи, экспериментировать с формами и материалами, что открывает новые горизонты для промышленного дизайна, искусства и дизайна предметов среды. Важной идеей в данном случае является то, как концепции формы трансформируются под влиянием 3D-печати, и как это влияет на создание нового дизайна.

Распространение новых технологий 3D-печати было связано с тем, что появилась возможность использовать материалы патентов, утративших сроки действия, для FDM (Fused Deposition Modeling — моделирование с помощью

осаждения расплавленной нити, технология, изобретенная С. Скоттом в 1988 г.). Важную роль в распространении 3D-печати сыграло и распространение программного обеспечения с открытыми исходными кодами: оно помогает разрабатывать трехмерные объекты, а также работать с 3D-принтерами. [1]

3D прототипирование оказало влияние и на мебельный дизайн, который переживает настоящую революцию. Каждый день появляются новые способы создания предметов интерьера, и среди самых значительных преобразований можно выделить предметы с внедрением 3D-печати.

Эта технология позволяет дизайнерам обойти многие ограничения традиционного мебельного производства. Вместо долгих месяцев работы над чертежами и макетами, дабы исключить ошибку уже на этапе производства, теперь существует возможность быстро создать физический прототип сразу по цифровой модели. Это открывает новые горизонты для экспериментов с формами и материалами, ускоряет процесс разработки и позволяет воплотить даже самые смелые идеи.

Рисунок 1. Стул напечатанный на 3D принтере

Важно учесть, что 3D прототипирование может использоваться не только для создания прототипов из дешёвых материалов для того, чтобы посмотреть в живую на свое творение, но и для полноценного производства готового продукта, так как разнообразие материалов, которыми можно печатать, и способы увеличиваются каждый год.

К примеру, Фирма 4 AXYZ работает над производством деревянной мебели посредством 3D-печати Структура 3D-печатного мягкого стула Biomimicry, придуманного Лилиан ван Даал, напоминает растительные клетки (Рисунок 1). В ходе экспериментальных исследований разных структур, мягкости и плотности материала, Лилиан пришла к выводу, что сочетание мягких и твердых элементов приводит к снижению плотности материала, что может пригодиться при изготовлении мягких сидений [2].

Возможности по персонализации и адаптации стали еще одним важным преимуществом этой технологии. Клиенты все чаще требуют уникальных

решений, адаптированных под их стиль и нужды, а 3D-печать позволяет удовлетворить эти требования с завидной легкостью. Каждое изделие может быть создано с учетом индивидуальных предпочтений заказчика, что добавляет продукции дополнительную ценность.

3D-печать позволяет создавать формы, которые невозможно реализовать с помощью традиционных методов производства. Это связано с особенностями самой технологии, которая строит объекты послойно. В отличие от классических методов, где материал убирается или обрабатывается, 3D-печать добавляет материал, что позволяет создавать сложные, органические и даже пористые структуры.

В работе П. Ю. Потапенко и М. С. Чвалы анализируется влияние аддитивных технологий, таких как 3D-печать, на искусство и дизайн. Авторы отмечают их роль в создании уникальных объектов, восстановлении произведений искусства и внедрении экологичных подходов, подчеркивая как преимущества, так и ограничения технологий [3].

Такой подход дает дизайнерам свободу в выборе форм, их сложности и функциональных особенностей. Вместо того чтобы адаптировать свои идеи под ограничения традиционных материалов, 3D-печать позволяет работать с формами, которые лучше отвечают новым задачам и требованиям.

3D-печать также меняет само понимание формы: она перестаёт быть конечным результатом и становится частью процесса. В отличие от классического производства, где форма определяется на стадии проектирования, 3D-печать позволяет экспериментировать в реальном времени, изменяя параметры на этапе печати. Это даёт возможность создания адаптивных форм, которые можно дорабатывать или модифицировать на разных стадиях производства.

Как отмечают Шацкий В. А., Картечина Н. В. и Чиркин С. О. в своей статье, 3D-печать — это персонализированная технология производства, которая позволяет быстро и недорого реализовать единичное производство, что делает стоимость единичного производства близкой к серийному производству [4].

Во время печати, принтеры воспроизводят форму по слоям, используя заранее сгенерированный маршрут (G-Code) в компьютерной программе называемой “Слайсер” (Slicer), вследствие чего 3D модель разбивается на слои. Слои могут быть разной толщины, в зависимости от необходимого результата, но так или иначе они будут видны после печати, из-за этого важно расположить 3D модель в “Слайсере” таким образом, чтобы видимые слои не нарушали

эстетику изделия, но также располагались таким образом, чтобы изделие имело твердую конструкцию. Пример расположения слоев представлен на Рисунке 2.

Рисунок 2. Слои печати

Важно учесть, что принтеры не могут печатать детали, которые находиться навесу, и для того, чтобы изделие не “обвалилось” во время печати, используются подпорки. Подпорки бывают разных форм, и в данный момент генерируются с помощью вышеупомянутой программы “Слайсер”. Подпорки нужны в тех случаях, когда угол наклона модели превышает ~45-60 градусов [Рисунок 3]. От подпорок часто остаются некрасивые следы, дефекты, поэтому нужно подумать в какой ориентации расположить 3D модель. Однако лучше избегать их использование вообще.

Рисунок 3. Различные подпорки

С учетом всего перечисленного должно сложиться представление о дизайн-производстве с использованием аддитивных технологий, в котором дизайн должен не только учитывать конечный продукт, но и этап производства.

Популярность аддитивных технологий, подтолкнула производителей к экспериментам, кроме пластиков, таких как PLA, PETG ABS и других, появились принтеры способные производить изделия из метала, керамики и даже дерева. В производстве изделий из пластиков (FDM), в основном используют пластиковую нить, в то время как для металлических изделий, SLS принтеры использую порошки, которые запекаются слой за слоем.

С.В. Щепочкин и И.С. Колосов изучили свойства материалов, используемых для 3D-принтеров в мебельной промышленности. В своей работе они сравнили популярные материалы, такие как PLA, ABS, поликарбонат и другие, по их характеристикам и применимости в создании мебели. Испытания показали, что PLA уступает древесине по прочности, однако дает огромные возможности для проектирования сложных конструкций и уникального дизайна. 3D-печать открывает новые перспективы в производстве мебели, предлагая экономию материалов и реализацию нестандартных решений [5].

Оптимизации топологии, также называемая генеративным дизайном представляет собой процесс, направленный на повышение эффективности распределения материала в конструкциях, что обеспечивает улучшенные характеристики при минимальном использовании ресурсов. Этот метод находит широкое применение в инженерии и промышленном дизайне, так как позволяет создавать конструкции сложных форм, которые были бы практически недостижимы традиционными методами проектирования.

В своей статье, Сорокин Д. В., Бабкина Л. А. и Бразговка О. В. пишут о эффективности данной технологии – «Среди существующих методов оптимизации “Топологическая оптимизация - ТО” была признана одним из наиболее эффективных инструментов для конструирования деталей и элементов сборок. Например, сочетание в элементе конструкции наименьшего веса и высокой жесткости (прочности) или низкой (высокой) теплопроводности. Применение оптимизации топологии, в сочетании с инженерным анализом, дает новые, уникальные возможности при проектировании инновационных деталей, сборочных единиц» и «Отдельный, особенный интерес вызывает применение ТО в аэрокосмической отрасли для создания легких, прочных и технологичных решений при соблюдении стоимостных, материальных и временных ограничений» [6].

Основной принцип этого подхода заключается в использовании алгоритмов для вычисления и проектирования форм на основе заданных условий и ограничений, таких как нагрузки и конструктивные границы, выбранного материала, термо-распределения и других физических законов. Эти алгоритмы моделируют поведение материала под внешними нагрузками и определяют, как этот материал можно оптимально распределить для достижения заданных целей.

Хочется отметить, что подобные алгоритмы никак не связаны с ныне популярной технологией нейросетей, хоть ее и могут называть генеративным дизайном, она работает на точной системе расчета. На изображении ниже (Рисунок 4) приведен визуальный пример на нашей работе, который показывает,

как алгоритм убирает лишний объем на основе карты давления (pressure map), где красный это сильная нагрузка, синяя – слабая.

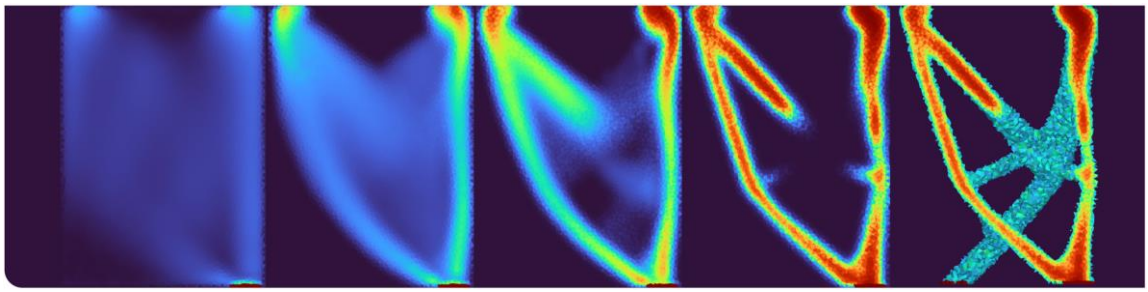


Рисунок 4. - 3D Визуализация оптимизации, Савин В. А.

В дополнение к этому алгоритму, существует система решетчатого заполнения (Lattice), или внутреннего решетчатого заполнения (Inner lattice), использование такого метода, также является оптимизаций, она может использоваться на любых деталях, в том числе и на тех, которые были изначально упрощены алгоритмом оптимизации общей формы. Заполнения могут крайне различаться, в зависимости от нужного результата, и могут выглядеть как стандартные ребра жесткости (Рисунок 5).

Так, в своем исследовании, Цзихун ЧЖУ (ZHU Jihong) отмечает, что в последние годы оптимизация проектирования многомасштабных или иерархических решетчатых структур стала ключевым направлением исследований в области интеграции оптимизации топологии и АМ и привлекла широкое внимание исследователей, в том числе: иерархическое структурное проектирование, полученное путем картирования в сочетании с методом, основанным на плотности [7].

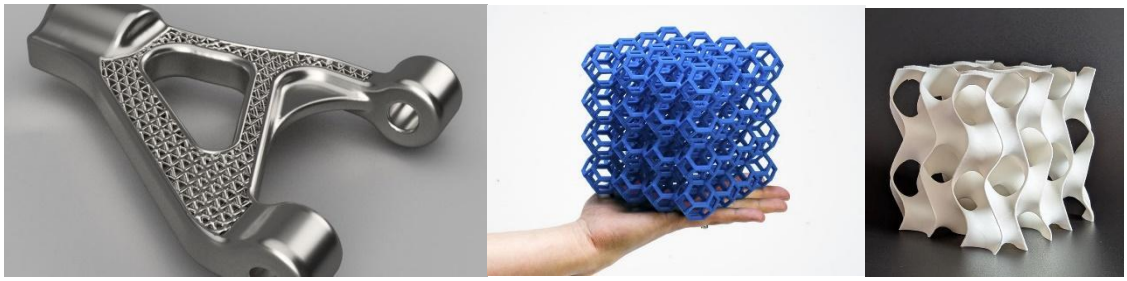


Рисунок 5. Заполнение (Lattice)

Изначально предполагалась, что данная технология будет использоваться в авиакосмической и автомобильной промышленности, где оптимизация ведет к существенной экономии веса и повышению прочности конструкций, однако технология привлекла внимание не только инженеров, но и предметных

дизайнеров, нашедших в алгоритме красоту, технология начала широко применяется в архитектуре и предметном дизайне для создания структур и предметов среды с высокой функциональностью и эстетической привлекательностью.

В подтверждение моих слов приведу в пример статью Кошмана Д.Б в которой он подводит итог своего исследования: “Сокращая временной интервал между идеей и её воплощением, генеративный дизайн ускоряет появление новых форм, изобретений и эстетики. Согласно прогнозу исследовательской компании Market Data Forecast, мировой рынок генеративного дизайна к 2025 году увеличится до $315 млн, это значит, что ежегодный рост составит около 15-20 %, что может дать хороший прогноз занятости для специалистов данного направления. В совокупности с новыми технологиями и квалифицированными кадрами, генеративное творчество полностью перевернёт такие понятия, как производство, проектирование и инновации.” [8].

Одним из преимуществ 3D-печати является её экологическая эффективность. Технология позволяет минимизировать отходы, так как материал используется по необходимости, а не выбрасывается в процессе производства. Это открывает новые возможности для устойчивого дизайна, где форма создаётся с учётом минимального воздействия на окружающую среду.

Рисунок 6. Лавочка из переработанного материала

Дмитриев И. К., Кудрявцев И. Д., Колясникова Е. И. отмечают, что «уникальный способ по выращиванию древоподобного материала в лабораторных условиях» открывает новые перспективы для использования 3D-печати в строительстве. Лабораторное производство древоподобных материалов значительно снижает зависимость от традиционных ресурсов, таких как древесина, и способствует более экологически чистым методам создания

строительных элементов. По словам авторов, «последующая печать из него продукции на 3D-принтере» предлагает устойчивые решения для производства строительных материалов, которые могут значительно уменьшить нагрузку на природные ресурсы. «Значимость данного открытия для возможного решения многих экологических проблем», связанных с деревообрабатывающей промышленностью и лесозаготовкой, неоспорима. В отличие от традиционного процесса роста, лабораторно выращенные материалы предлагают «ряд серьёзных преимуществ перед естественным процессом роста», включая более быстрые и контролируемые результаты. Это открывает новые горизонты для устойчивого производства строительных материалов из дерева, делая процесс более экологичным и эффективным [9].

3D-печать предоставляет беспрецедентные возможности для создания и переосмысления форм, что влечёт за собой изменения в нашей среде обитания. Новые технологии позволяют дизайнерам, архитекторам и художникам в своем творческом поиске работать с формой на принципиально новом уровне, переходя от фиксированных объектов к гибким, адаптивным структурам. Это требует философского переосмысления формы как процесса, который включает взаимодействие с окружающей средой и активное участие пользователя. Влияние 3D-печати на создание новой среды — это не только технический вызов, но и культурный, эстетический и философский феномен, который заслуживает глубокого изучения.

Библиографический список

1.Орешкин П. В. Развитие возможностей 3D-моделирования и 3D-печати в дизайне: история эволюции / П. В. Орешкин //Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2021. – №. 1-2. – С. 239.

2.Плеханова В. А. 3D-технологии и их применение в дизайне / В. А. Плеханова // Территория новых возможностей. 2015. №2 (29). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/3d-tehnologii-i-ih-primenenie-v-dizayne (дата обращения: 22.12.2024).

3.Потапенко П. Ю. Влияние аддитивных технологий на современное искусство и дизайн / П. Ю. Потапенко, М. С. Чвала. — [Текст: электронный] // Инновационный потенциал молодежи: гражданственность, профессионализм, творчество: сборник научных трудов Международной молодежной научно-исследовательской конференции (Екатеринбург, 24 ноября 2020 г.). — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2020. — С. 412-415. — URL: http://elar.urfu.ru/handle/10995/97513 (дата обращения: 23.12.2024).

4.Шацкий В. А., Картечина Н. В., Чиркин С. О. ИННОВАЦИЯ В 3Д-ПЕЧАТИ / В. А. Шацкий, Н.В. Картечина, С. О. Чиркин // Наука и образование. 2023. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsiya-v-3d-pechati (дата обращения: 23.12.2024).

5.Сорокин Д. В., Бабкина Л. А., Бразговка О. В. Проектирование элементов конструкций различного назначения на основе топологической оптимизации/ Д. В. Сорокин, Л. А. Бабкина, О. В. Бразговка // Космические аппараты и технологии. 2022. №2 (40). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/proektirovanie-elementov-konstruktsiy-razlichnogo-naznacheniya-na-osnove-topologicheskoy-optimizatsii (дата обращения: 24.12.2024).

6.Кошман В. Д. Перспективы применения технологии генеративного дизайна в проектировании. / В. Д. Кошман //Графическое образование в высшей школе. – 2022. – С. 71-76. 2022. URL: https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/47595 (дата обращения: 25.12.2024).

7.Цзихун ЧЖУ и др. Обзор оптимизации топологии для аддитивного производства: состояние и проблемы / ЧЖУ Цзихун // Китайский журнал аэронавтики. – 2021. – Т. 34. – №. 1. – С. 91-110. URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1000936120304520 (дата обращения: 25.12.2024).

8.Дмитриев И. К., Кудрявцев И. Д., Колясникова Е. И. Выращивание древесины в лабораторных условиях и печать деревянной продукции на 3D-принтере / Дмитриев И. К., Кудрявцев И. Д., Колясникова Е. И. //Актуальные исследования. – 2023. – №. 22 (152). – С. 19-22. URL: https://apni.ru/article/6389-virashchivanie-drevesini-v-laboratornikh (дата обращения: 27.12.2024).

9.Щепочкин С. В., Колосов И. С. Сравнительный анализ материалов для 3D-печати элементов мебели / Щепочкин С. В., Колосов И. С. //Лесотехнические университеты в реализации концепции возрождения инженерного образования: социально-экономические и экологические проблемы лесного комплекса. – 2019. – Т. 12. – С. 92-97.

ФАКТОРЫ ВЛИЯНИЯ ФЕДЕРАЛЬНЫХ ЗАКОНОВ РФ НА ДИЗАЙН ПРЕДМЕТНО ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ МУНИЦИПАЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

Семенова Е. Д.
ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются факторы и причинно следственные связи, которые формируют визуальный облик пространств внутри муниципальных учреждений. В рамках исследования было проведено интервьюирование представителя казенного учреждения для выявления системы гос. закупок в действии.

Ключевые слова: государственные закупки, муниципальные учреждения, общественные пространства, федеральные законы, формирование среды

FACTORS OF INFLUENCE OF FEDERAL LAWS OF THE RUSSIAN FEDERATION ON THE DESIGN OF THE SUBJECT SPATIAL ENVIRONMENT OF MUNICIPAL INSTITUTIONS

Semenova E. D.
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts», Moscow

Abstract: The article examines the factors and causal relationships that shape the visual appearance of spaces within municipal institutions. As part of the study, a representative of a state-owned institution was interviewed to identify the state system. purchases in action.

Keywords: public procurement, municipal institutions, public spaces, federal laws, environment formation

Предметно пространственная среда общественных пространств в муниципальных учреждениях весьма разнообразна, но в то же время однотипна (Рис.1). Структура окружающей среды влияет на гармоничное развитие любой личности. Окружающая предметно-пространственная среда взаимодействует с живой природой, а человек воспринимая это пространство, ищет в нем определенные условия, которые гармонировали бы с его общественной деятельностью, индивидуальными особенностями жизни, настроением и эмоциональными переживаниями. Необходимо учитывать требования к вариативности зон, многофункциональности и трансформируемости помещений. Необходимо подобрать мобильную мебель, состоящую из нескольких предметов, чтобы была возможность создать вариативность комбинаций расстановки в помещении, необходимые для индивидуальной или

групповой работы, для презентаций, дискуссий и других мероприятий, способствуя более эффективному взаимодействию и развитию [1].

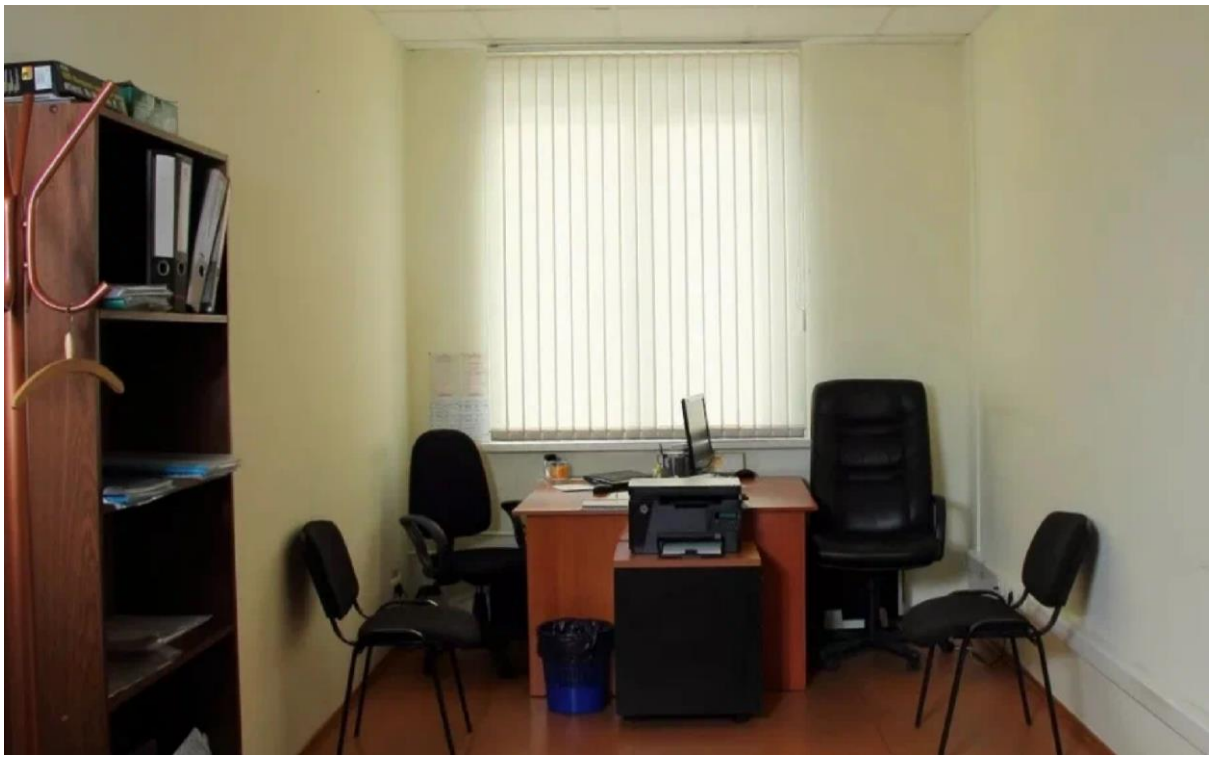


Рисунок 1. Офис муниципального учреждения

Изучая тему стилеобразования предметной среды общественных пространств в государственных и муниципальных учреждениях, было проведено исследование. Его целью являлось выявление системы, благодаря которой учреждения различного типа оснащаются мебелью и оборудованием. А также необходимо было понять, как и почему в большинстве учреждений используются однотипные предметы мебельной среды из ограниченного круга моделей, которые делают неконкурентоспособными проекты, специально разработанные для подобных типов зон размещения.

В результате анализа было выяснено, что в нашей стране существуют организации, отвечающие за предоставление услуг в областях, где выполняются задачи государственной власти или местного самоуправления. Эти учреждения бывают трёх типов: казённые, бюджетные и автономные. Каждое учреждение из этих типов обладает собственным администрированием, где, в том числе, решаются вопросы касающиеся внутренней организации учреждений. Нас интересуют бюджетные организации, которые по закону могут осуществлять приобретение какой-либо продукции, заказывать работы или услуги только

в рамках системы государственных закупок, то есть посредством торгов. Специалистом, отвечающим за эту деятельность, является госзакупщик или контрактный управляющий, он отвечает за организацию, проведение и контроль закупок товаров, работ или услуг для государственных и муниципальных нужд [2]. В процессе изучения была получена информация от представителя этой должности, в следствии выяснилось каким образом в учреждениях различного назначения появляются всем известные предметы мебели (Рис.2). Эта информация относится к формированию так называемого “лота”.

- Первым шагом в формировании “лота” является составление подробного технического задания, где прописываются все возможные характеристики на каждую позицию, от технических характеристик и формообразующих элементов до материалов на каждую деталь.
- После, ТЗ направляется на анализ к трём поставщикам, где формируется НМЦК (начальная максимальная цена контракта) — это верхняя граница цены на закупаемый товар, работу или услугу в конкурентных закупках, которую покупатель готов заплатить.
- Далее закупщик размещает лот на платформе ЕИС (единая информационная система) — это портал для поставщиков и заказчиков, на котором собрана информация о государственных тендерах. При публикации лота, закупщик руководствуется соответствующим для его организации федеральным законом, 44 ФЗ или 223 ФЗ. 44 ФЗ подходит для государственных или муниципальных казённых учреждений (ГКУ / МКИ), для бюджетных учреждений и органов власти [3]. А 223 ФЗ руководствуются автономные и государственные учреждения [4]. Лот может быть представлен на сайте ЕИС в формате конкурса, аукциона и запроса котировок, где результат может быть непредсказуем или же лот может быть отправлен прямым запросом на конкретные модели единому поставщику (с рядом ограничений).
- После того как формат проведения тендера определён, поставщики начинают “бороться” за него, все это проводится в ограниченные сроки. Закупщики отмечают, что повышенные шансы на победу у представителей мест не столь отдалённых и людей с ограниченными физическими возможностями.
- По истечению дедлайна проводится проверка заявок на соответствие поставленному ТЗ и выявляется победитель. Победителем в подавляющем большинстве становится тот, кто заявил наименьшую цену, но бывают исключения в пользу заявок с более высоким качеством

или отличительными признаками, которые влияют на продолжительность пользования и качества предмета.

- После проверки, с победителем тендера заключается контракт, где подробно прописываются сроки и условия выполнения.
- Дальше дело за исполнителем, он доставляет, собирает и устанавливает (исходя из условий контракта) заказанные предметы.
- После поставки, закупщик принимает и проверяет предметы на соответствие заявленному в контракте, также обращает внимание на качество закупленных товаров. Если принимающую сторону всё устраивает, то контракт закрывается и предметы допускаются в пользование. Если в момент приёма возникают расхождения или качество поставленного товара не соответствует заявленному, то поставщик обязуется выполнить замену бракованного товара, если ситуация позволяет. Если возможности произвести замену нет, оформляется полный возврат, а поставщик после этого отправляется в “чёрный список”.

Рисунок 2. Схема системы государственных закупок

Таким образом было выявлено, что, следуя системе государственных закупок, каким бы ни было техническое задание, результат может быть непредсказуем. В силу ограниченности выделяемых на закупку бюджетов всегда “победит” самый экономически выгодный поставщик.

Даже при выделении достаточных финансовых средств у администрации заведения просто нет возможности и опыта изменить внешний облик, стилистику муниципального пространства. Во-первых, это могут сделать только профессионалы, т.е. архитекторы совместно с дизайнерами интерьера. Во-вторых, не разработан каталог концептуальных мебельных решений с достаточно объемной вариативностью как визуальной, так и функциональной. Существуют только СНиПы, ГОСТы и СанПиНы которых необходимо придерживаться при выборе материалов для оснащения пространств [1].

Важно достичь гармонии между требованиями технического задания и эстетическим восприятием при создании предметно-пространственной среды. Любое пространство, будь то интерьер или экстерьер, оказывает влияние на общее самочувствие и продуктивность человека. Эстетически приятное и эмоционально комфортное окружение в учреждении создает комплексное воздействие через наши чувства на действия и поведение людей. Это, в свою очередь, способствует созданию позитивной атмосферы, повышает мотивацию и удовлетворение от работы, что в итоге приводит к более эффективным результатам. Создание таких пространств должно учитывать не только функциональность, но и эмоциональные аспекты, чтобы каждый человек чувствовал себя комфортно и был вдохновлён на продуктивную деятельность.

Библиографический список

1.Львова Н. С. Структурные особенности современной предметно-пространственной среды // Журнал «Проблемы современного педагогического образования», 2020г. [Электронный ресурс] URL: https://clck.ru/3M39zJ

2.Казённые, автономные и бюджетные учреждения: в чём разница и каковы особенности их закупочной деятельности // Учебный центр ФИНКОНТ [Электронный ресурс] URL: https://clck.ru/3M39zb

3.Федеральный закон о контрактной системе в сфере закупок товаров, работ, услуг для обеспечения государственных и муниципальных нужд [Электронный ресурс] URL: https://clck.ru/3M3A2s

4.Федеральный закон от 18.07.2011 №223-фз (ред. от 08.08.2024) О закупках товаров, работ, услуг отдельными видами юридических лиц (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2025) [Электронный ресурс] URL: https://clck.ru/3M3A3X

РУЧНАЯ ГРАФИКА КАК ИНСТРУМЕНТ МИФОЛОГИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ ДИЗАЙНЕРА

Серажитдинова Р. И.
Уральский государственный архитектурно-художественный университет имени Н.С. Алфёрова

Аннотация: В статье в качестве более предпочтительной рассматривается «художественная» стратегия развития образа дизайнера, отождествляющая его с художником. Эта стратегия предполагает внедрение ремесленного подхода в проектирование и применение ручной графики – инструмента профессиональной коммуникации дизайнера.

Ключевые слова: ручная графика в графическом дизайне, стратегии развития образа дизайнера, мифологизация образа дизайнера, актуальность ручной графики в дизайне, особенности ручной графики, дизайнер-художник.

HAND-DRAWN GRAPHICS AS A TOOL MYTHOLOGIZING THE DESIGNER'S PERSONALITY

Serazhitdinova R. I.
Ural State University of Architecture and Art named for N.S. Alferov

Abstract: The article considers the «artistic» strategy of developing the designer's image, identifying him with the artist, as preferable. This strategy involves the introduction of a craft approach to design and the use of hand–drawn graphics, a professional communication tool for designers.

Key words: hand-drawn graphics in graphic design, strategies for developing the designer's image, mythologization of the designer's image, relevance of hand-drawn graphics in design, features of hand-drawn graphics, designer-artist.

В настоящее время в графическом дизайне, который уже почти полностью ушел в цифровую среду, всё меньше используется ручная традиционная графика в качестве одной из основных составляющих проекта. Действительно, каждый дизайнер, желающий стать профессионалом, должен освоить «навыки использования специализированного программного обеспечения», развитие которого происходит постоянно [1]. Однако, когда у дизайнера есть возможность применения шаблонов при разработке проектов и ему необязательно тратить большое количество времени и усилий на использование в работах рисунков от руки, возникает вопрос, а нужна ли традиционная ручная графика в современных реалиях «цифрового» дизайна?

Для того, чтобы ответить на поставленный вопрос, рассмотрим две наиболее актуальные сегодня стратегии развития образа дизайнера.

1. Первая стратегия развития образа дизайнера: «цифровая». К постановке проблемы.

Дизайн становится всё более «цифровым», и на сегодняшний день с ручной графикой его практически ничего не объединяет. Грамотное использование стремительно развивающихся компьютерных технологий при работе над дизайн-проектами уже привело к снижению интереса дизайнеров к «рукотворному проектированию и ручному эскизированию» [2]. Кроме того, мы можем заметить «нежелание развивать изобразительные навыки» у начинающих дизайнеров [2].

Ситуация усугубляется тем, что иллюстрации сейчас часто полностью отсутствуют в проекте, либо используются цифровые иллюстрации, созданные с помощью графического планшета и специальных программ. По справедливому замечанию теоретика дизайна Ривки Оксман, «традиционная роль визуального образа в дизайне, которую когда-то играли визуальные штрихи карандаша дизайнера, сегодня переносится и эксплицируется с помощью компьютерных алгоритмических процессов» [3]. Важным нововведением в визуальной культуре является искусственный интеллект, который может с легкостью имитировать рисунки, выполненные в любых материалах, с минимальным количеством затрат времени и средств дизайнера.

В результате в дизайне получает распространение стратегия развития образа дизайнера, транслирующая ценности трансгуманизма. Однако очень часто эта стратегия «обезличивает» авторов, создающих современный дизайн без иллюстраций – нередко минималистичный. В проекте отсутствуют особенные и отличительные черты, ассоциирующие проект с определенным дизайнером-личностью, позволяющие с ходу и явно узнать его авторство.

2. Вторая стратегия развития образа дизайнера: «художественная». Альтернатива «цифровой» стратегии.

Многие дизайнеры сейчас пользуются шаблонами, тем самым ограничивая созидательный аспект графического дизайна, облегчая его и, следовательно, лишая какой-либо художественности [4]. Компьютер, ставший «инструментом исполнения» дизайнерских проектов, «потерял свою уникальность» [2], а объекты дизайна, включающие в себя ручную графику, напротив – демонстрируют оригинальность и неповторимость автора. Сама же уникальная графика позволяет создать не только «изображения, которые являются близкими автору» [1], но и «уникальный стиль проекта, в котором все внутри-проектные

визуальные составляющие направлены на формирование главного результата – эмоционально-образного восприятия будущего объекта» [2].

В отличие от сгенерированного искусственным интеллектом изображения, ручная графика обладает топографическими, временными и узнаваемыми особенностями. Только человек может создавать тонкие и сложные для проживания-понимания вещи. В этом заметна черта искусства. Человек, понимающий ценность ручной графики, готов приобрести такой продукт дизайна за большие деньги, потому что этот продукт является сложным в эмоциональном плане и может способствовать духовному росту человека.

Такое понимание проекта способствует отождествлению дизайнера с личностью художника. Дизайнер-художник – это личность, которая тонко чувствует, и развитие этой чувствительности часто происходит через традиционные формы искусства, а именно – через изобразительное искусство: живопись, графику.

Продукт дизайна с ручной графикой сразу располагает человека к себе, вызывает «доверие», становится для него более «родным» по первоначальным ощущениям и впечатлениям. Работа, нарисованная от руки, создается в единственном экземпляре и всегда подлинна, однако в последнее время и в цифровом дизайне появился тренд на графику, имитирующую ручную: цифровые стилизованные элементы, созданные с помощью компьютерных процессов и алгоритмов, повторяют движения и мазки кисти, фактуру карандаша, маркера или других художественных материалов. «Новые инструменты – такие как различные модели графических планшетов и стилусов – стимулируют специалистов пробовать и открывать новые техники в дизайне, в том числе – имитировать ручную графику» [5].

3. В защиту второй стратегии развития образа дизайнера. Ручная графика как инструмент профессионального становления и профессиональной коммуникации дизайнера.

Стоит сказать, что традиционная ручная графика действительно заслуживает особого отношения, так как она является инструментом сформировавшейся визуальной культуры. Говоря о дизайне, Оксман выделяет в отдельный класс «взаимодействие в свободной форме», напрямую связанное с представлением проектируемого объекта на бумажной основе посредством эскиза, чертежа или макета для создания дизайна [6]. По словам отечественных исследователей Л. В. Шокоровой и В. Ю. Гребенщикова, «именно поисковый композиционный ряд позволяет найти наиболее интересный ход на этапе концептуального проектирования, сформировать эмоционально-образную

составляющую будущего проекта, которая отразится в визуальной части и станет одним из главных слагаемых итоговой работы» [2].

Рассуждения по схожему вопросу, но в сфере архитектуры, представил известный финский теоретик Палласмаа, пришедший к выводу, что рисование с использованием художественных материалов транслирует «непосредственную физическую связь между объектом, его репрезентацией и творческой мыслью», так как эскиз или набросок являются продуктами «того же материального мира, в котором рождается будущее сооружение». «Эту реальность архитектор бессознательно впитывает и пропускает через себя, в то время как все компьютерные изображения рождаются в абстрактном математическом пространстве» [7]. Можно провести аналогию с дизайнером-иллюстратором, который, подобно архитектору Ю. Палласмаа, может пропускать реальность через себя, получать или находить определенный отклик в своем внутреннем мире, а затем демонстрировать свои эмоции и впечатления с помощью художественных материалов и ручной графики.

Добавим, что эскизирование на бумаге с использованием ручки, карандаша или другого материала способствует запоминанию и дальнейшему упорядочиванию информации, потому что сам процесс связан с точным контролем движений человека (сама ручная графика неразрывно связана с опытом человеческого тела, который цифровые технологии постепенно все больше вытесняют).

По справедливому замечанию американского теоретика дизайна Р. Бьюкенена, рисунки и модели – это «невербальные материалы», которые не только характеризуют дизайнерские работы, но и обладают замечательной риторической силой, помогая заинтересованным сторонам выйти за рамки жесткости и абстрактности чисто вербального общения. Таким образом, традиционные ремесленные навыки не вторичны по отношению к мышлению, а, скорее, являются средством и воплощением этого мышления, а также средством формирования проблемного пространства и формирования его потенциальных решений [8].

Заключение.

Хоть образ дизайнера-художника со временем и отходит на задний план, а ручная традиционная графика уступает цифровой по частоте использования в современном графическом дизайне, она как одна из основных составляющих проекта все же будет уместна в определенных ситуациях. В частности, ручная графика останется актуальной в узком «лакшери»-сегменте графического

дизайна, где, в первую очередь, важна индивидуальность и уникальность проекта.

Однако для нас наиболее ценно то, что ручная графика является важнейшим инструментом профессионального становления и профессиональной коммуникации дизайнера. Даже переходя в цифровую среду, дизайнер все равно остается художником, поскольку через традиционные виды искусства он осваивает укорененные в той или иной культуре основы визуальной коммуникации. А это значит, что развенчание мифа о «дизайнере-художнике» может привести к значительному снижению навыков проектирования у начинающих дизайнеров.

Библиографический список

1.Гончаров, М. Н. Формирование навыков владения ручной и компьютерной графикой как условие подготовки востребованного дизайнера [Текст] / М. Н. Гончаров, Н. Г. Тагильцева // Научное обозрение. - 2021. - №2. -С. 15-20.

2.Шокорова, Л. В. Уникальная графика как эмоционально-образная составляющая визуальной части в архитектурно-дизайнерском проектировании [Текст] / Л. В. Шокорова, Ю. В. Гребенщиков // Актуальные вопросы культуры, искусства, образования. - 2023. - №1. - С. 70-78.

3.Oxman, R. The Role of the Image in Digital Design. Processing the Image versus Imaging the Process [Текст] / R. Capdevila-Werning, S. Ammon // The Active Image. Architecture and Engineering in the Age of Modeling. – Cham: Springer, 2017. – С. 133-155.

4.Пьянкова, В. В. Графический дизайн: проблема современной художественности [Текст] / В. В. Пьянкова // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. - 2014. - С. 253-254.

5.Современные тенденции в графическом дизайне [Текст] / В. А. Коклина // Межвузовская научно-техническая конференция студентов, аспирантов и молодых специалистов имени Е.В. Арменского: материалы конференции. - МИЭМ НИУ ВШЭ. - М, 2018. - С. 281-282.

6.Oxman, R. Theory and design in the first digital age [Текст] / R. Oxman // Design Studies: сб. науч. работ. – Haifa: 2006. - №3. - С. 229-265.

7.Палласмаа, Ю. Мыслящая рука: архитектура и экзистенциальная мудрость бытия [Текст]: монография / Ю. Палласмаа. - М: Классика-XXI, 2013. - 175 с.

8.Hernandez-Ramírez, R. The Future End of Design Work: A Critical Overview of Managerialism, Generative AI, and the Nature of Knowledge Work, and Why Craft Remains Relevant [Текст]: / R. Hernandez-Ramírez, J. Ferreira // The Journal of Design, Economics, and Innovation. - 2024. - №4. - С. 414-440.

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖЕЙ «GENSHIN IMPACT» КАК ПРИЧИНА УСПЕХА ИГРЫ

Синютина Н.А.
Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток

Аннотация: Статья посвящена средствам, используемым HoYoverse для проработки дизайна игровых персонажей в игре «Genshin Impact». Автор исследует причины привлекательности игровых персонажей для игроков и приводит примеры применения каждого из дизайнерских приемов на практике. В заключение, автор высказывает собственную позицию о причинах популярности персонажей этой игры и как разработчикам удается поддерживать интерес игроков от обновления к обновлению.

Ключевые слова: Genshin Impact, дизайн, игровой персонаж, язык формы, цвет, отаку.

THE CHARACTER DESIGN OF "GENSHIN IMPACT" AS THE REASON FOR THE SUCCESS OF THE GAME

Sinyutina N.A.
Far Eastern Federal University, Vladivostok

Abstract: The article is devoted to the tools used by HoYoverse to study the design of game characters in the Genshin Impact game. The author explores the reasons why game characters are attractive to players and provides examples of how each of the design techniques is applied in practice. In conclusion, the author expresses his own position on the reasons for the popularity of the characters in this game and how the developers manage to maintain the interest of the players from update to update.

Keywords: Genshin Impact, design, game character, form language, color, otaku.

В сентябре 2020 года китайская компания по разработке компьютерных игр «HoYoverse» выпустила проект «Genshin Impact», который позже получил мировую известность, а также показал высокий уровень привлечения онлайн пользователей [1]. Успех игры обусловлен целым комплексом причин, в данной статье фокус внимания направлен на исследование дизайнерских решений при создании игровых персонажей.

«Genshin Impact» относится к гача-играм, так как игрокам представлена возможность получать эксклюзивных персонажей за внутриигровую валюту, которую можно заработать как в игре, так и заплатив реальные денежные средства [2]. Логично предположить, что успех гача-игры напрямую зависит от привлекательности персонажей для игрока, тогда вероятность вложения денежных средств в игру и, следовательно, финансового успеха игры.

Рассмотрим дизайнерские решения, применяемые в отношении игровых персонажей «Genshin Impact», и разберем, как они влияют на популярность игры.

Люди подсознательно ассоциируют конкретные формы с конкретными идеями и ощущениями. Что-то остроугольное обычно считается опасным и пугающим, а округлые контуры создают впечатление открытости и комфорта. Геймдизайнеры умело пользуются этим, чтобы вызвать у зрителя те или иные чувства к персонажу, и называют этот процесс «языком формы» [3, с. 28]. Пример использования языка форм – образы персонажей Розарии и Барбары. Оба персонажа – сестры церкви Фавония в Мондштадте. Барбара добра и отзывчива, она добросовестно исполняет свои обязанности и помогает людям вокруг. В ее дизайне можно заметить много округлых элементов – юбка, воротник, головной убор, форма челки и т.д. Розария же – ее противоположность, она халатно относится к своим обязанностям и втайне ведет двойную жизнь, в истории персонажа ее вторая «работа» описана следующим образом: «Дознаться, выследить, допросить. Когда необходимо, пытать» [4]. Опасность, идущая от персонажа, прослеживается и в его образе – дизайн персонажа Розарии изобилует остроугольными треугольниками. Так, образ и силуэт персонажей игры ассоциативно дает игроку представление о его характере.

Помимо языка форм необходимо обратить внимание на цветовую гамму игровых персонажей. Цвета наделялись символическим значением еще в древнем искусстве, олицетворяя природные стихии, человеческие качества; выступая знаком идеальных образований, например, истины, добра и красоты; олицетворяя богатство и власть [5, с. 171]. Йоханнес Иттен, один из крупнейших исследователей цвета в искусстве, подробно разобрал в своих трудах теорию цветовой выразительности. Так, желтый цвет он связывает с правдой, познанием; красный – с войной, страстью; синий – с верой; фиолетовый – с бессознательным и таинственным и так далее [6, с. 86].

В игре существует система стихий – Крио (лед), Пиро (огонь), Гидро (вода), Гео (земля), Анемо (ветер), Электро (молнии), Дендро (растения), каждый игровой персонаж имеет атакующие навыки одной из перечисленных стихий. Основные цвета персонажей тесно связаны с их стихиями, образуя своего рода триаду «цвет – стихия – характер». Стихия, согласно сюжету игры, зависит от характера персонажа; цвета в образе персонажа зависят от его стихии – логично, что персонаж должен сочетаться с визуальными эффектами от его навыков, и выглядеть эстетически привлекательно в бою. Следовательно, цветовая гамма персонажа диктуется его характером и стихией, что находятся во взаимосвязи друг с другом. Например, игровые персонажи со стихией Пиро относятся

к своему делу со страстью, они «горят» тем, чем занимаются. Основные цвета в их образах – бордовый, красный, черный, пурпурный, золотой и белый – одновременно сочетаются с их стихийными навыками и передают их характер, ведь стихия, как и цвет, зиждется на внутренних качествах персонажей.

Помимо применения общих правил о форме и цвете, при разработке персонажа уделяется особое внимание его истории и личности. Личность персонажа определяет не только его поведение и привычки, но также влияет на его внешний облик [7, с. 145]. Учет особенностей персонажа и передача их в его образе повышает качество, проработанность такого дизайна, персонаж становится «живее» и понятнее для игрока. Например, персонаж Беннет покрыт шрамами и носит пластырь на носу, что свидетельствует о постоянном получении им разной степени травм в приключениях. В истории персонажа сказано, что он крайне невезуч, поэтому постоянно попадает в опасности и ранится.

Кроме того, признаком качественного, проработанного дизайна персонажа является наличие в нем символизма, некоего двойного смысла, отсылающего, например, к сфере деятельности персонажа или его прошлому. Жданова В.А. в исследовании символизма в «Genshin Impact» приходит к выводу, что символизм внес значительный вклад в успех игры. В качестве примера автор приводит образ персонажа Ху Тао [8, с. 188]. В ее анимациях, элементах одежды и на сплеш-арте присутствуют образы бабочек, что в китайской культуре означает бессмертие, душу, перемещение между миром живых и мертвых. Ху Тао – хозяйка ритуального бюро, провожающая души мертвых в мир иной, поэтому символ бабочки обоснованно включен в ее дизайн и несет в себе смысл.

Особенностью «Genshin Impact» является деление игрового мира на регионы, отсылающие к культурам реально существующих стран. На данный момент в мире «Genshin Impact» для исследования доступны шесть регионов – Мондштадт (Европа, в особенности – Германия), Ли Юэ (Китай), Инадзума (Япония), Фонтейн (Франция), Сумеру (Индия, Египет), Натлан (Латинская Америка). Например, у персонажа Итто из Инадзумы – региона, вдохновленного японской культурой, в дизайне присутствуют два красных рога на голове и увеличенные клыки, демонстрирующие его принадлежность к они – виду екаев из японской мифологии. Многие женские персонажи Инадзумы носят костюмы, похожие на кимоно (Сегун Райдэн, Еимия), традиционную японскую обувь (Аяка, Сара), некоторые вдохновлены тематикой ниндзя (Саю, Синобу).

В заключение затронем стилистику, в которой изображен мир и персонажи игры. Выбор в пользу аниме стилистики был сделан не случайно. Официальный

слоган HoYoverse: «tech otakus save the world», - дает представление о целевой аудитории игр, выпускаемых компанией – отаку. В японском обществе «отаку» - ярлык, который навешивается на молодых фанатов, воображающих романтические отношения с персонажами манги и аниме, причем чаще всего речь идет о фанатах-мужчинах, которых привлекают «милые» девушки-персонажи [9, с. 287]. Благодаря глобализации, аниме и манга теперь известны по всему миру, а культура отаку вышла за рамки Японии. Аниме стилистика игры привлекательна для целевой аудитории «Genshin Impact», она не вызывает отторжения и непонимания, так как игроки априори уже знакомы с ней.

Таким образом, при разработке дизайна игровых персонажей «Genshin Impact» учитываются не только общие правила о форме и цвете, но и индивидуальные особенности каждого из них – история персонажа, принадлежность к тем или иным социальным группам, регион проживания, стихия, а также во внимание берется целевая аудитория игры и ее потребности. Несмотря на то, что «Genshin Impact» уже больше 4 лет, команде разработчиков все еще удается поддерживать интерес игроков и показатели доходов компании на высоком уровне.

Библиографический список

1.Влияние Геншина [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://activeplayer.io/genshin-impact/

2.Фамуларо, Д. «Fire emblem heroes» – это гача-игра. Что это значит [Электронный русурс] / Д. Фамуларо. – Режим доступа: https://www.inverse.com/article/27267-what-are-gacha-games-fire-emblem-heroes

3.Андерсон, К. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / К. Андерсон. – М.: Эксмо, 2021. – 304 с.

4.Розария/Истории [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%B7%D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%8F/%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B8

5.Лазутина, Т.В. Символика цвета в языке дизайна. Теория и практика общественного развития / Т.В. Лазутина // Теория и практика общественного развития. - 2015. - № 17. - С. 170-172.

6.Йоханнес, И. Искусство цвета / И. Йоханнес. М.: Д. Аронов, 2024. – 86 с.

7.Трошкин, А.В. Процесс создания игрового персонажа / А. В. Трошкин, Н. Г. Доленко. – Донецк: Издательство Донецкий государственный университет, 2023. – 146 с.

8.Жданова, В.А. Символизм в игре «Genshin Impact» / В.А. Жданова. – Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2024. – 189 с.

9.Язовская, О.В. Отаку и борьба за воображение в Японии / О.В. Язовская // Сибирские исторические исследования. - 2020. - № 3. – С. 287-290.

ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ В ДИЗАЙНЕ СОВРЕМЕННОГО ИНТЕРЬЕРА (НА ПРИМЕРЕ СОЗДАНИЯ КАФЕ «ЛИТЕРА» В Г. ЯРОСЛАВЛЕ)

Сиротина Т. А.
Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского

Аннотация: В статье рассматриваются подходы к проектированию общественных интерьеров в исторических зданиях. Проанализирован опыт проектирования кафе в объекте культурного наследия, в основе формирования концепции интерьера которого лежит обращение к духу места и метод ассоциаций.

Ключевые слова: художественный образ, историко-культурный аспект в дизайне интерьера, метод ассоциаций, дух места, интерьер кафе, методология дизайн-проектирования.

HISTORICAL AND CULTURAL ASPECT IN MODERN INTERIOR DESIGN (BASED ON THE EXAMPLE OF THE LITERA CAFÉ DESIGN IN YAROSLAVL)

Sirotina T. A.
Yaroslavl State Pedagogical University named after K.D. Ushinsky

Abstract: The article considers approaches to design public interior in historical buildings. The article analyzes the experience of cafe interior design in a cultural heritage object appeal to genius loci and based on association method and.

Key words: artistic image, historical and cultural aspects in interior design, association method, genius loci, cafe interior, methodology of design

Основная масса предприятий общественного питания любого города сосредоточена в его центре – месте, где пересекается большинство маршрутов гостей и жителей. А если мы говорим о городе историческом, центр которого сформирован зданиями разных столетий, то большинство кафе и ресторанов в нем будут расположены в пространствах, чьи стены хранят память о предыдущих эпохах.

Современные кафе, бистро и рестораны привлекают посетителя как меню, так и атмосферой, во многом зависящей от интерьерного решения пространства. Задача архитектора или дизайнера, разрабатывающего общественный интерьер в историческом здании, заключается не только в формировании концепции, отвечающей техническому заданию заказчика, но также в сохранении и

демонстрации исторических – не только физических, но и смысловых – элементов среды.

Чаще всего в концепции интерьера использую именно осязаемые пласты истории – материалы, фактуры, элементы декора. Когда же материальное наследие отсутствует, автор волен апеллировать к духу места – genius loci – и создавать художественный образ интерьера, опираясь на историю здания и память о событиях, участником которых оно являлось.

В данной статье мы проанализируем опыт создания интерьера кафе в здании типографии Еллия Федоровича Вахрамеева, построенного в стиле модерн в 1913 гг. и являющегося частью богатого архитектурного наследия, оставленного одним из самых известных купеческих родов Ярославля.

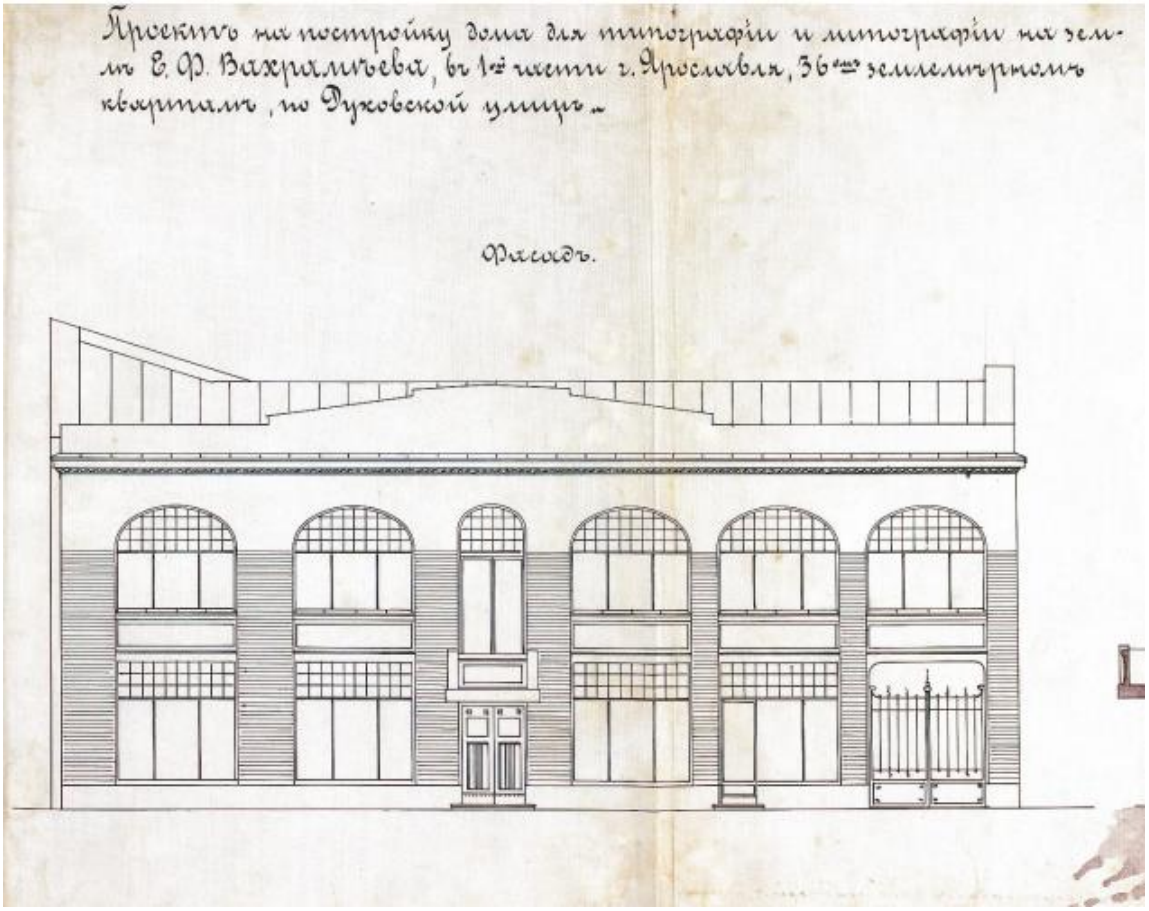


Рисунок 1. Проект на постройку дома для типографии и литографии на земле Е.Ф. Вахрамеева, 1912 г.

Согласно акту государственной историко-культурной экспертизы, выполненному экспертом Ю.И. Аврутовым [1], в период с 1958 по 1964 гг. первоначальное здание было перестроено: надстроен третий этаж и возведена

трехэтажная пристройка с южной стороны здания. Во время второго этапа реконструкции в 1970-е гг. с южной стороны была возведена еще одна трехэтажная пристройка. Архитектурное решение фасадов пристроек было выполнено в стилистике фасадов его исторической части. В 1919 году здание было национализировано и на протяжении своей более чем вековой истории меняло владельцев, но не меняло исторической производственной функции типографии до 2017 года. В 2018 году оно было внесено в реестр выявленных объектов культурного наследия, а в 2023 г. отреставрировано и сменило функцию на торгово-развлекательную.

Кафе «Литера» занимает помещение, расположенное в части пристройки 1970-х годов, капитальные стены в нем выполнены из силикатного кирпича и не являются предметом охраны. С одной стороны, отсутствие в помещении непосредственно предмета охраны, обеспечивает легкость приспособления объекта культурного наследия к современному использованию – например, сильно упрощает работу с планировочным решением интерьера. С другой стороны, отсутствие материальных свидетельств истории здания будто заведомо лишает посетителя возможности ознакомиться с ней. Это обстоятельство является ключевым для понимания задачи формирования интерьера, основанного на стремлении погрузить гостя в эмоциональную среду и дать ему возможность коснуться прошлого там, где его физические следы полностью отсутствуют.

Первое посещение пространства будущего кафе подарило эмоциональное переживание, которое автору интерьера и заказчикам хотелось сохранить – ощущение легкости, света, воздуха и свежести. Сразу обратили внимание на себя высокие потолки и огромные окна, сквозь которые лился вечерний свет. Этот свет и сейчас играет одну из главных ролей в пространстве, особенно выразителен он на фактурных стенах с эффектом «мазанки», выполненных мастерами вручную.

Историко-культурный аспект в дизайне интерьера «Литеры» отражен в обращении к духу места, диалогу с историей здания и демонстрации ее посетителю. Ассоциативные образы, связанные с типографским делом, стали основой для решения некоторых объектов, наполняющих пространство. Композиция центральной люстры из матового пластика напоминает бумажное полотно, проходящее через цилиндрические светильники, имитирующие валы рулонной печатной машины. Арт объект, расположенный над баром, выполнен в виде типографских литер крупного формата – металлических прямоугольных

брусков с выпуклым рельефным зеркально отраженным изображением печатного знака.

Рисунок 2. Интерьер кафе «Литера» в г. Ярославль

Пол кафе, выстеленный коврами из тротуарной керамической брусчатки, стирает визуальную границу между внутренним и внешним пространством, впуская городскую среду в интерьер. Эту же цель преследуют и крупные древообразные фикусы, фланкирующие центральный стол. Стоит отметить, что в акте обследования помещений, датированном 11 октября 1920 г., составленном в один из самых тяжелых периодов истории здания, упоминается каменный пол в наборной и холод, стоящий в помещении [2]. Современный пол сохраняет индустриальный дух пространства, но придает ему совсем иной эмоциональный окрас: вместо проникающего холода от терракотовых каменных блоков будто исходит тепло.

Одна из стен кафе оформлена декоративным панно, собранным из единственных материальных свидетелей начала XX столетия – уникальных напольных пирогранитных плиток, демонтированных во время ремонта со

второго этажа здания типографии. На части из них – следы красной и синей краски, хранящие, вероятнее всего, память о ремонте цехов в советский период. Плитки преимущественно развернуты к зрителю оборотной стороной, демонстрируя клеймо в виде логотипа с буквами «Т Б Э Б», расположенными в центре в форме креста. Эта аббревиатура расшифровывается как «Товарищество барона Эдуарда Бергенгейма». Товарищество по производству огнеупорного кирпича, гончарных, терракотовых и других изделий барона Э.Э. Бергенгейма было основано 16 января 1891 года в Харькове.

Рисунок 3. Детали интерьера

Изделия этого завода были знамениты по всей Российской империи и применялись при строительстве многих зданий и сооружений – от частных особняков, больниц и музеев до фабрик и заводов.

Напольные плитки, обладающие особой прочностью и износостойкостью, применялись и на открытом воздухе – для выстилки перронов, тротуаров и наружных площадок. В прейскуранте завода 1911 года было указано, что плитки эти по твердости равны алмазу-корунду и не подвержены изнашиванию даже при самом оживленном по ним движении. Полы, выложенные ими, можно и сейчас увидеть в исторических здания Ярославля – например, в одном из корпусов больницы им. Н.А. Семашко или в главном здании ЯГПУ им. К.Д. Ушинского.

Все предметы мебели и освещения в интерьере — это индивидуальный авторский дизайн, русские производители и винтаж. Например, подстолья для круглых столов спроектированы петербургской компанией DELO, а деревянные стулья — казанским бюро Yaratam. Большой стол окружают с любовью отреставрированные винтажные итальянские стулья 80-х гг.

с деревянными спинками и иконы дизайна — консольные стулья «Cesca», произведенные во второй половине XX века, но спроектированные немецким и американским архитектором и дизайнером Марселем Брёйером еще в 1928 году. Круглые плафоны бра, характерные для эпохи модернизма, отсылают к позднесоветскому периоду истории, особенно важному для этой части здания.

Архитектурно-художественное решение интерьера кафе «Литера» определенно обладает эмоциональной составляющей и сохраняет уникальность, обращаясь к зданию Типографии как к месту памяти, формируя диалогические отношения прошлого и настоящего. В феврале 2024 года этот проект был награжден специальным дипломом международного архитектурного конкурса «Дом на Брестской приглашает: Архитектура, Дизайн, Ландшафт 2023».

Библиографический список

1.Портал органов власти Ярославской области. Государственная служба охраны объектов культурного наследия: официальный сайт. Ярославль. URL: https://portal.yarregion.ru/depts-dookn/ (дата обращения 28.04.2025)

2.Государственный архив Ярославской области: официальный сайт. Ярославль. URL: https://www.yararchive.ru (дата обращения 28.04.2025)

3.Сиротина Т. А. Палимпсест как творческий метод проектирования в дизайне интерьера (на примере создания бистро «Союз писателей» в г. Ярославле). // Педагогика и психология современного образования: теория и практика: материалы научно-практической конференции «Чтения Ушинского» [20–21 апреля 2023 г.] / под науч. ред. И. Ю. Тархановой, В. Н. Гурьянчика. – Ч. 3. – Ярославль: РИО ЯГПУ, 2023. –Ярославль: С. 236-242

ФАКТОРЫ ВЛИЯНИЯ СОВРЕМЕННОГО ИНФОПОЛЯ НА СОЗНАНИЕ ПОТРЕБИТЕЛЯ

Скударь И. Д.
ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», г. Москва

Аннотация: В статье рассматриваются факторы и причинно-следственные связи, влияющие на формирование сознания современного потребителя в условиях цифрового информационного поля. Исследование направлено на выявление механизмов воздействия инфополя через психологические, социологические, философские и медиа-культурологические аспекты. В рамках работы проведён анализ научных публикаций и исследований российских и зарубежных авторов, позволивший определить ключевые закономерности влияния информации на восприятие, ценности и поведение нового поколения потребителей.

Ключевые слова: информационное поле, потребительское сознание, поколение Z, цифровая культура, потребительское поведение

THE FACTORS OF INFLUENCE OF THE MODERN INFORMATION FIELD ON CONSUMER CONSCIOUSNESS

Skudar I. D.
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts», Moscow

Abstract: The article examines the factors and causal relationships that influence the formation of consciousness of the modern consumer in the digital information field. The research is aimed at identifying the mechanisms of the information field's impact through psychological, sociological, philosophical, and media-cultural aspects. The work includes an analysis of scientific publications and studies by Russian and foreign authors, which made it possible to identify key patterns of information influence on the perception, values and behavior of a new generation of consumers.

Key words: information field, consumer consciousness, generation Z, digital culture, consumer behavior

Современное инфополе представляет собой динамическую и многоуровневую среду, в которой происходит не только обмен данными, но и формирование ценностей, установок и поведенческих моделей. Для нового поколения потребителей инфополе становится ключевым фактором социализации, ориентиром в принятии решений и пространством, где реализуются как рациональные, так и эмоциональные аспекты потребительского поведения.

Современное инфополе характеризуется высокой степенью цифровизации, внутри которой алгоритмы и гипервизуализация контента влияет на ускорение коммуникации между средой и человеком. Если раньше потребитель знакомился с товаром или услугой непосредственно перед покупкой, то теперь его опыт начинается задолго до этого — в социальных сетях, на видео, в отзывах и рекомендациях. Там он получает первые эмоции и формирует своё представление о бренде, комьюнити или персоне.

Актуальность исследования обусловлена тем, что понимание механизмов влияния инфополя на потребителя позволяет глубже осмыслить трансформацию потребительской культуры и разработать более эффективные стратегии взаимодействия с целевой аудиторией, учитывающие её психологические, социальные и культурные особенности. Особый интерес представляет анализ этих процессов применительно к поколению Z, так как именно оно стало первым, полностью выросшим в условиях цифровой среды и приближающимся к понятию «современный потенциальный потребитель» [1].

Методология исследования включает теоретический анализ научных публикаций, а также синтез результатов исследований отечественных и зарубежных авторов. Исследование проведено с точки зрения психологии, социологии, философии и медиа-культурологии.

Психологический аспект механизмов воздействия инфополя связан с когнитивной нагрузкой и вниманием, которые представляют дефицитный ресурс.

Современное информационное поле отличается огромным объёмом данных, их высокой скоростью обновления и алгоритмической персонализацией. Это создаёт ощущение постоянной доступности информации, но одновременно ведёт к когнитивной перегрузке — ситуации, когда человек получает слишком много данных для полноценной обработки [2].

Избыток информации влияет на качество принятия решений, снижает концентрацию и усиливает психологическое напряжение. В цифровой среде люди часто сталкиваются с необходимостью быстро выбирать между множеством вариантов, что истощает умственные силы и вызывает так называемую «усталость от выбора» [3].

Особое значение в этом контексте имеет внимание как ограниченный ресурс. Как ещё в 1971 году подчеркивал Херберт Саймон, информация поглощает наше внимание, поэтому его количество всегда ограничено. Сегодня внимание стало одной из самых ценных форм взаимодействия в цифровом пространстве [4][5].

Инфополе спроектировано так, чтобы максимально захватывать и удерживать внимание: сторис, короткие видео, push-уведомления — всё это элементы системы вовлечения. Подобный подход влияет на способность человека к глубокому анализу и планированию.

В потребительском поведении это проявляется в том, что решения принимаются не после анализа, а под влиянием яркого контента, рекомендаций или эмоциональных историй. Таким образом, инфополе становится не просто фоном, а важным фактором, формирующим установки и предпочтения нового поколения потребителей.

Современное инфополе активно влияет на эмоциональное состояние человека. Информация становится не только источником знаний, но и мощным стимулом, способным вызывать положительные и отрицательные эмоции. Такой подход можно назвать «эмоциональным потреблением информации», при котором контент воспринимается не ради содержания, а ради ощущений, которые он вызывает.

Нейропсихологические исследования показывают, что получение новой, яркой или позитивной информации активирует дофаминовую систему мозга. На этом принципе построены алгоритмы социальных сетей: сторис, короткие видео и прямые трансляции создают эффект «информационного кайфа», аналогичный воздействию дизайна в формате «дофаминового стиля» [2].

Однако цифровое пространство также усиливает уровень тревожности. Постоянный поток данных, необходимость быть в курсе и страх упустить важное порождает «информационный стресс». Особенно уязвимы к нему представители молодых поколений, для которых цифровая среда стала естественной частью жизни. Алгоритмы социальных сетей склонны продвигать именно тот контент, который вызывает сильную эмоциональную реакцию — часто негативную. В связи с этим, молодые люди всё чаще выбирают товары и услуги, обещающие эмоциональную разгрузку, чувство безопасности и психологический комфорт [6]. Информация выступает не только как инструмент коммуникации, но и как фактор, формирующий эмоциональное состояние и установки нового поколения потребителей.

Социологический аспект механизмов воздействия инфополя – это пространство для формирования идентичности.

Современное инфополе становится ключевой средой, в которой формируется идентичность нового поколения потребителей. Для представителей поколений Z и следующих цифровое пространство — это не просто дополнение к реальности, а полноценная сфера социального взаимодействия, где создаются

образы «я», выстраиваются ценности, устанавливаются связи и принимаются жизненно важные решения [7].

Онлайн-идентичность всё чаще определяет, как человек воспринимает себя и как желает быть воспринятым другими. Молодые люди активно используют инфополе для выражения своих взглядов — на мировой арене, как правило, в вопросах экологии, гендера и расового равенства, в то время как Российское информационное поле больше отражает вопросы этического потребления и культурной принадлежности. Бренды, которые не соответствуют ожиданиям аудитории в этих вопросах, рискуют быть исключены из поля внимания.

К социологическому аспекту также можно отнести изменение роли экспертизы и доверия.

Традиционные источники информации — такие как СМИ, научные журналы и государственные институты — постепенно теряют монополию на формирование общественного мнения [8]. В условиях цифровизации роль главных информаторов всё чаще переходит к блогерам (influencers), и пользователям, делящимся личным опытом. Это явление связано с тем, что молодые потребители склонны доверять не столько официальным источникам, сколько тем, кто ближе к ним по языку, опыту и эмоциональной окраске сообщений.

С одной стороны, это расширяет доступ к знаниям и даёт возможность разным голосам быть услышанными. С другой — создаёт риски распространения недостоверной информации, манипуляций и формирования узких информационных пузырей, в которых человек получает только ту информацию, которая подтверждает его существующие взгляды.

Кроме того, алгоритмы соцсетей усиливают популярность тех или иных мнений, исходя не из их достоверности, а из уровня вовлечённости. Это приводит к тому, что популярность становится важнее экспертизы, а эмоциональная окраска — важнее фактов.

Для нового поколения потребителей характерен так называемый «критический доверительный стиль» [4]: они не доверяют информации полноценно, но при этом активно участвуют в обсуждениях, делятся мнением и формируют собственный опыт.

Это меняет парадигму взаимодействия с информацией: от пассивного потребления, к активному участию в ее создании и оценке.

Психологический аспект проявляется через трансляциюколлективных страхов и настроений.

Современное информационное поле не только отражает, но и усиливает коллективные страхи и эмоциональные настроения общества. Через алгоритмы социальных сетей и пользовательский контент формируется особая культура восприятия кризисов, при которой тревожность становится частью повседневного потребительского опыта.

Одним из ярких проявлений этого феномена является «меметизация» катастроф — превращение трагических событий (пандемии, войны, экологические бедствия) в объекты цифровой культуры. Мемы, шутки, саркастические комментарии и пародии становятся способом осмыслить и даже «пережить» кризис дистанционно, без непосредственного участия в нём. Однако такой подход не снижает уровень тревожности — напротив, он делает её постоянным фоновым состоянием.

Кроме того, в цифровом пространстве происходит слияние новостей и развлечения. Информация о глобальных угрозах соседствует с юмористическим контентом, личными историями и рекламой. Это создает эффект когнитивного диссонанса: пользователь одновременно получает сигналы опасности и призывы к расслаблению, что усиливает чувство внутренней неопределённости и психологического напряжения.

Для нового поколения потребителей характерно восприятие мира как места, где кризис стал нормой, а тревога — естественным фоном. В этих условиях люди ищут стабильность, контроль и смысл, обращаясь к тем брендам, продуктам и практикам, которые обещают хотя бы временную разгрузку от стресса.

Философский аспект механизма воздействия инфополя проявляется через изменение качества реальности.

Современное информационное поле всё глубже интегрируется в повседневную жизнь, формируя новое качество реальности, где физическое и виртуальное пространства становятся практически неразличимыми [9].

Для нового поколения потребителей, выросшего в условиях цифровизации, такая «мульти-реальность» становится естественной формой бытия. Онлайн-пространства — социальные сети, мессенджеры, игровые платформы — становятся местами, где человек проводит значительную часть своей жизни, реализует социальные роли, строит отношения и принимает решения.

В условиях цифровой эпохи потребление всё больше выходит за рамки материального обмена и становится формой самовыражения, коммуникации и поиска смысла, формой существования. Если в традиционной модели потребительской культуры товар рассматривался как объект, несущий символическое значение, то сегодня акцент смещается на процесс потребления,

где важнее не обладание, а опыт, связанный с информацией, контентом и цифровыми взаимодействиями [8].

Через выбор контента, участие в онлайн-дискуссиях, создание собственного медиа и следование трендам человек конструирует своё «я», участвует в общественной жизни и реализует свою идентичность. В этом смысле инфополе становится пространством, где каждый пользователь — одновременно автор, наблюдатель и потребитель.

Не столько вещи, сколько их представление в информационном поле определяют их значимость и привлекательность.

Философский аспект воздействия также связан с этическими и антропологическими вопросами.

Одна из ключевых проблем — утрата автономии: насколько человек остаётся свободным субъектом, если его выборы, эмоции и установки формируются не им самим, а алгоритмами, которые прогнозируют и направляют поведение? В условиях персонализированного контента пользователь получает не просто информацию, а предопределённую среду, которая усиливает уже имеющиеся убеждения и ограничивает возможность столкновения с иным мнением [10].

Это порождает этический парадокс цифрового пространства: чем более «умной» становится среда, тем меньше места остаётся для самостоятельного выбора. Потребитель обладает беспрецедентной свободой доступа к информации, но фактически оказывается в ситуации, где его действия предсказуемы и управляемы.

С точки зрения антропологии, можно говорить о формировании нового типа сознания — «цифрового субъекта», чья идентичность, ценности и поведение всё больше зависят от взаимодействия с цифровыми платформами. Если ранее личность определялась через социальные связи и материальное окружение, то теперь она всё чаще формируется в онлайн-пространстве [9].

Особенно актуален медиа-культурологический аспект, проявляющийся через технологии гипервизуализации и поверхностного восприятия, появление таких феноменов, как ускоренная культура и микроконтент.

Современная медиакультура характеризуется доминированием визуального контента, где текст всё чаще заменяется изображением, а смысл — эмоциональной окраской. Это явление получило название «гипервизуализация» — преобладание зрительного образа как основного способа передачи информации и формирования представлений о мире [6].

Инфополе становится пространством, где внешний вид контента важнее его содержания. Яркие цвета, динамичная подача, неожиданные ракурсы и юмористические элементы становятся ключевыми инструментами привлечения внимания. Такой подход напрямую связан с принципами рекомендательной системы алгоритмов, которая продвигает именно тот материал, который вызывает мгновенную эмоциональную реакцию.

Это создает эффект поверхностного восприятия: пользователь получает информацию быстро, но фрагментарно, без глубокого анализа или рефлексии. Подобный стиль потребления информации перекликается с феноменом «дофаминового стиля» в предметно-пространственной среде — когда объекты и образы ориентированы на быстрый положительный отклик, а не на длительное взаимодействие.

Современная цифровая культура характеризуется ускорением всех форм коммуникации, восприятия и потребления. Информация распространяется мгновенно, контент обновляется в режиме реального времени, а пользователи всё чаще предпочитают короткие, динамичные формы подачи — сторис, видео до 60 секунд, текстовые посты с минимальным объёмом.

Этот феномен получил название «микроконтента», который стал доминирующей формой взаимодействия в социальных сетях [11]. Его ключевые особенности — краткость, эмоциональная насыщенность и визуальная выразительность.

Микроконтент напрямую связан с культурой ускорения, описанной российскими исследователями как «цифровой гиперпоток» — состояние, при котором человек постоянно переключается между задачами, поглощает информацию поверхностно и принимает решения быстро, но часто без глубокого анализа. Это влияет не только на восприятие информации, но и на принятие потребительских решений [8].

В условиях такой культуры бренды и продукты должны быть представлены в максимально доступной форме: запоминающийся логотип и нейминг, понятная цветовая палитра — всё это становится ключевыми элементами маркетинговой стратегии. Таким образом, время становится важнейшим ресурсом, а скорость — конкурентным преимуществом. Кроме того, ускоренная культура усиливает эффект «постоянного присутствия»: пользователь должен быть всегда доступен, всегда в курсе, всегда вовлечён.

В заключении можно сказать, что современное информационное поле влияет не только на то, что люди знают, но и на то, как они чувствуют, думают и действуют. Через психологические механизмы — такие как когнитивная

нагрузка, эмоциональное вознаграждение и информационный стресс — инфополе воздействует на индивидуальное восприятие и поведение [2].

На социологическом уровне оно обновляет способы формирования идентичности, изменяет роль экспертизы и усиливает коллективные страхи.

Философский анализ показывает, что инфополе меняет понимание реальности, свободы и человеческой природы.

Медиа-культурологический ракурс подчеркивает доминирование гипервизуализации, ускоренного потребления информации и новых форм цифрового взаимодействия.

Таким образом, инфополе выступает не просто фоном, но и активным участником формирования потребительского опыта. Оно становится частью повседневной жизни, где принимаются решения и конструируется идентичность. Понимание этих процессов необходимо для разработки современных подходов к коммуникации, проектированию предметно-пространственной среды и построению актуального взаимодействия с новым поколением потребителей.

Библиографический список

1.Малахов, В. С. Цифровизация общества: вызовы и риски [Текст] / В. С. Малахов // Философские науки. — Москва: Издательство «Канон+», 2020. — № 4. — С. 5–16.

2.Шиян, О. В. Цифровое сознание: становление нового типа мышления [Текст] / О. В. Шиян // Психология и психотехника. — Москва: Издательство РГГУ, 2021. — № 1. — С. 102–110.

3.Шиян, О. В. Поверхностное внимание: новые формы восприятия в цифровом обществе [Текст] / О. В. Шиян // Психология и психотехника. — Москва: Издательство РГГУ, 2021. — № 2. — С. 25–37.

4.Ковалёв, А. Г., Сорвин, К. В. Алгоритмы внимания: как технологии влияют на восприятие [Текст] / А. Г. Ковалёв, К. В. Сорвин // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. — Москва: Издательство МГУ, 2021. — № 3. — С. 112–127.

5.Ковалёв, А. Г., Шиян, О. В. Визуальная культура в цифровую эпоху [Текст] / А. Г. Ковалёв, О. В. Шиян // Медиаисследования. — Москва: НИУ ВШЭ, 2021. — № 2. — С. 45–60.

6.Лосев, А. Ф. Культура ускорения: философский анализ цифрового общества [Текст] / А. Ф. Лосев // Вопросы философии. — Москва: Российская академия наук, 2022. — № 5. — С. 33–47.

7.Носова, Е. С. Визуальные нарративы в социальных сетях: от коммуникации к культурному коду [Текст] / Е. С. Носова // Медиакультура в России и за рубежом. — Санкт-Петербург: Издательство СПбГУ, 2020. — № 3. — С. 56–69.

8.Малахов, В. С. Гиперпоток: социальные последствия ускоренной коммуникации [Текст] / В. С. Малахов // Философские науки. — Москва: Издательство «Канон+», 2021. — № 6. — С. 78–91.

9.Лосев, А. Ф. Технологии и свобода: философский анализ цифровой культуры [Текст] / А. Ф. Лосев // Вопросы философии. — Москва: Российская академия наук, 2022. — № 2. — С. 45–57.

10.Баграмян, Н. А. Этические проблемы искусственного интеллекта [Текст] / Н. А. Баграмян // Общественные науки и современность. — Москва: ИНИОН РАН, 2023. — № 1. — С. 78–89.

11.Шиян, О. В., Сорвин, К. В. Микроконтент как новая форма цифровой коммуникации [Текст] / О. В. Шиян, К. В. Сорвин // Медиаисследования. — Москва: НИУ ВШЭ, 2021. — № 3. — С. 89–104.

ИСТОРИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ И СОВРЕМЕННЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ В ВИДЕОАРТЕ

Смарцев М.Ф.
Магистрант 1 курса факультета
графический дизайн кафедры ХТОПП
Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского
Московского политехнического университета

Аннотация: В данной статье исследуется один из видов современного искусстве – видеоарт с целью выявления в нем современных тенденций и основных направлений развития, в том числе и в прикладном аспекте медиадиалога применяющегося в дизайне визуальных коммуникаций.

Ключевые слова: видеоарт, современное искусство, VR/AR, искусственный интеллект, медиаискусство.

HISTORICAL DEVELOPMENT AND MODERN TRENDS IN VIDEO ART

Smartsev M.F.
1st year master's student
of the Faculty of Graphic Design,
Moscow Polytechnic University

Abstract: This article examines one of the types of modern art – video art in order to identify current trends and main directions of development in it, including in the applied aspect of the media dialog used in the design of visual communications.

Keywords: video art, modern art, VR/AR, artificial intelligence, media art.

В данной статье исследуется одно из видов в современном искусстве – видеоарт с целью выявить в нем современные тенденции. Как экранное искусство, он эволюционировал, наследуя язык кино и телевидения и включил в себя современные технические и технологические возможности. В данной статье выделены ключевые этапы и тенденции развития видеоарта с момента его появления в 1960-х годах до современности, уточнены формы и жанров современного видеоарта, исследованы влияние новых цифровых технологий на развитие видеоарта, включая VR/AR, искусственный интеллект,

охарактеризована роль видеоарта в контексте социальных изменений, таких как активизм, экология, вопросы идентичности и прав человека, исследована активная роль зрителя в восприятии видеоарта и его влияние на интерпретацию произведений.

В предыдущих исследованиях рассматриваются художественные практики, исторический аспект формирования видеоарта, а также трансформации в развитии видеоарта. Показаны особые возможности авторско-зрительского взаимодействия, возникшие благодаря использованию видеотехнологий, и специфические стратегии в творчестве видеохудожников, направленные на исследование различных аспектов человеческого существования [1].

Также рассматривалось значение инновационных технологий в современном искусстве, сохранности произведений медиаискусства, основных направлениях, художниках, работающих в этой тематике, были показаны техники, в которых работают художники [2]. На основе данных исследований рассматриваются современные тенденции, происходящие в видеоарте.

В данной статье проводится обзор исторического развития видеоарта, его новые направления, стили и техники. На сегодня современный видеоарт мало изучен, нет четких границ между видеоартом и другими видами современного искусства. В статье проводится попытка выявить актуальные проблемы и тенденции развития видеоарта.

С момента зарождения видеоарта как направления медиаискусства в 1960-х годах с момента первого запуска Пайком своих работ до сегодняшнего дня нет окончательного всеми принятого определения термина «видеоарт».

Видеоарт (от англ. video art, видеоискусство) - направление в изобразительном искусстве последней трети XX века, использующее возможности видеотехники. Видеоарт определяется как направление в искусстве постмодернизма, использующее в своих произведениях телевизионное оборудование и соответствующие технологические эффекты. [3]

В центре внимания видеохудожника часто оказываются проблемы, которые очень трудно осознать и еще труднее разрешить. Это проблемы экологии, неравенства, расизма, военных конфликтов, политических репрессий, дискриминации, отчуждения. Художник подталкивает зрителя к тому, чтобы эти проблемы для него стали актуальными. Зритель включается в художественный образ, созданный, например, вокруг проблемы дискриминации, и это уже становится темой, которая его эмоционально затрагивает. [4]

Под современным видеоартом будем понимать видеоарт во временном периоде, начиная с 2010 года по условно 2025 год.

Обзор исторического развития видеоарта

Развитие видеоарта прошло несколько этапов: от освоения художниками новой видеотехники, через постижение выразительных средств и технических приемов экранного искусства и к выработке собственной технологической и эстетической платформы.[5]

Выделяют несколько этапов развития видиоарта:

1. 1960-е годы: Начало возникновения. Появление бытовой видеокамеры в 1965 году Sony Portapack сделала доступной видеосъемку для художников, художник и музыкант Нам Джун Пайк из Кореи, член движения «Флюксус», купил в Нью-Йорке первую модель Sony Portapak и снял кортеж папы римского на Пятой авеню. Также одним из первых художников видеоарта является Энди Уорхол. Он сделал два тридцатиминутных видео, на которых запечатлел свою музу Иди Седжвик, и включил эту запись в свой первый фильм для проекции на два экрана «Внутреннее и внешнее пространство» (1966). 29 сентября 1965 года Уорхол представил свои видео на вечеринке, устроенной в тоннеле метро под нью-йоркским отелем Waldorf Astoria [6].
2. 1970-е годы: Политическая активность и новые форматы. Видеоарт стал платформой для критики массовой культуры и телевидения. Художники, такие как Крис Бёрден, использовали видео для создания провокационных заявлений. В 1976 году художник выкупил у телекомпании рекламное время и на всю Америку транслировал свою акцию «Крис Бёрден Промо» [7]. Появление крупных мультимедийных инсталляций, которые сочетали видео с другими искусствами, такими как перформанс и скульптура.
3. 1980-е годы: В 1980-х годах видеохудожники обращаются к опыту кинематографистов - экспериментаторов. Видеохудожники заимствуют разработанные в литературе XIX–XX веков принципы «субъективного» упорядочивания мира и техники литературного письма, такие как внутренний монолог, поток сознания, свободные ассоциации. [8]
4. 1990-е годы: характер видеоискусства данного периода проявляется в его стремлении к метафорическому изображению, поиске глубинного смысла и сложности восприятия произведений. Таким образом, видеоискусство 1990-х годов становится не только средством для выражения эмоций, но и важным инструментом для передачи идей и философских концепций
5. 2000-е годы. Появление нарративного видеоряда. Одной из характерных особенностей нарративного видеоарта является возможность его представления одновременно на разных территориях. Предтечей процессов 2000-х гг. было появление нарративных видеоинсталляций, использующих

технологии интерактива и механизмы случайности. Одновременно крупные выставки приблизились к аттракциону – большим и ярким работам, на понимание которых не требовалось тратить много времени.[9]

Современный видеоарт, его формы и используемые технологии

Уже в 2010-е годы возрастает использование платформ, таких как YouTube и Vimeo для распространения видеоарт-произведений. Это позволяет получать мгновенный отклик от аудитории. Произведения начинают отражать эстетику смартфонов и систем коротких видео, характерную для социальных медиа.

Выделим основные формы современного видеоарта:

−видеоинсталляция – видеоматериал интегрируется в пространство выставки или галереи;

−видеоперформанс – художник использует собственное тело и/или действия для создания художественного произведения, которое фиксируется на видео;

−видеоколлаж – комбинирование различных видеоматериалов и изображений для создания нового художественного высказывания;

−видеоживопись – «рисование» на экране, создание визуальных образов, используя иные формы искусства, например, музыкальные произведения. [10]

Цифровые технологии, такие как виртуальная (VR) и дополненная реальность (AR), искусственный интеллект (AI) повлияли на современный видеоарт. В виртуальной реальности зрителя полностью погружают в трехмерные пространства, что создает новый опыт для него. В дополненной реальности видеоинсталляции накладываются на физические объекты, что создает новые визуальные ощущения. Искусственный интеллект может анализировать большие объемы данных для генерации уникальных визуальных эффектов. Программы на основе искусственного интеллекта способны автоматизировать рутинные задачи, а также предлагать новые идеи для видеоарта и его реализации.

Художники через современный видеоарт выражают свою социальную позицию по следующим направлениям:

1. Активизм в социальной среде – изображение реальных событий, документирование протестов, освещение проблем несправедливости и неравенства.

2. Экология – демонстрация последствий изменения климата, загрязнений окружающей среды и других различных угроз природе.

3. Социальная идентичность – этническая принадлежность, социальная иерархия в обществе и другие аспекты самовыражения.

4. Права человека – освещение нарушений прав человека, таких как дискриминация, насилие, политические репрессии и другие формы угнетения.

Видеоарт связан с киноискусством, иногда очень сложно поставить грань между ними. Но в то же время, в отличии от кинематографа, где повествование выстраивается с помощью монтажа — основы киноязыка, видеоарт чаще является однокадровым произведением. Здесь важна сиюминутность происходящего действия, возможность художника вступить в коммуникацию со зрителем и прожить моменты вместе с ним, то есть цель – побудить зрителя к размышлениям.[11]

Театр в своих декорациях и постановках использует видеоарт для усиления эффекта на зрителя, для дополнения постановки эмоциональной составляющей, что дает зрителю новый опыт.

Перформанс связан с видеоартом. Зачастую перформансы фиксируются на видео, чтобы сохранить момент исполнения и сделать его доступным для широкой аудитории. Художники документируют свои выступления и распространяют их в социальных сетях для обогащения зрителей новыми эмоциями.

Зритель в восприятии видеоарта играет активную роль и становится активным участником этого процесса и может стать соавтором художника в процессе восприятия видеоарта. Это взаимодействие позволяет зрителю не только воспринимать, но и активно участвовать в создании смысла произведения. Интерактив во взаимодействии может быть достигнут через различные формы, такие как полиэкранные инсталляции или интерактивные видеоинсталляции.

Видеоарт меняющий зрителя

В 2010-е годы художники не только используют острополитические темы для высказывания, но и размышляют о современных медиа, о воздействии данных медиа на личность человека. Например, в 2010 году английский художник Кристиан Марклей создал видео коллаж «Часы». Видео продолжительностью 24 часа, составлен из более чем 1000 кадров, где запечатлены всевозможные часы – настенные, наручные, с циферблатом и без, и другие предметы, которые связаны со временем и текучестью времени. Действие развивается в режиме реального времени, синхронизированного

с местным часовым поясом. В «Часах» разворачивается своеобразная кинохроника — кадры старых классических фильмов, эпизоды свежих блокбастеров и весь спектр кинематографических приемов и находок, применяемых в мировом кино за последние сто лет вовлекая зрителя во временной поток [12].

В современном видеоарте прослеживается, что художник идет против ожиданий зрителя, пытается задеть чувство зрителя необычной подачей своего материала, хочет вытащить зрителя из состояния, в котором он воспринимает повседневный поток информации, и мобилизует сначала свое внимание, потом сознание, а затем, возможно, и свою жизненную позицию.

Иногда художнику необходимо полностью погрузить зрителя в свою работу. Для этого зрителя помещают в пространство инсталляции. Например, видео Inverso mundus (2015) группы AES+F выводится на огромный полукруглый экран с девятью проекциями одновременно. И когда зритель оказывается, как бы внутри созданного художником пространства, видеоинсталляция воздействует сильнее, чем одноканальное изображение на небольшом экране. Такое погружение в произведение искусства достигает своего максимума в работах для виртуальной реальности, где зритель всецело находится внутри сконструированного художником смыслового поля. [13]

Важнейшее свойство искусства – изменять людей. Есть работы, которые показывают это изменение, которое длится долгое время. Например, работа Барри Джина Мёрфи и Мей Абдаллы «Голиаф: игра с реальностью» (2021). Это произведение о человеке с диагностированной шизофренией, который после нескольких лет в изоляции и приема сильнодействующих психотропных препаратов выходит на свободу и обретает связь с окружающей средой через компьютерные онлайн-игры, где он взаимодействует с другими пользователями. Герой, чувствующий себя чужим в реальном мире, находит свое место в виртуальности — крайне галлюциногенной. Проект исследует состояние человека с раздваивающимся сознанием, используя анимацию, тактильные взаимодействия и предельно честный разговор.

Видеохудожники используют в том числе приемы, очень мягко и ненавязчиво действующие на зрителя, но заставляющие мысленно возвращаться к сюжетам снова и снова. Например, проект «Гости» (2012) Рагнара Кьяртанссона. На девяти экранах транслировались выступления музыкантов, в тот момент находившихся в разных комнатах поместья Рокби. На одном из экранов был показан сам Кьяртанссон. Художник называл эту

работу «памятником своему браку» — во время выступления он исполнял песню, написанную бывшей женой.

Политические темы в видеоарте

Также в современном видеоарте художники не уходят от политических заявлений и острых тем. В произведении американского художника Стива Маккуина «Солнечное государство» (2022) зритель сталкивается с непрерывным визуальным испытанием: повторениями, переходами от положительных к отрицательным образам, от света к тьме. Двухканальная инсталляция, которую можно увидеть с обеих сторон экрана, позволяет посетителям пройти по собственному маршруту вокруг произведения искусства, став его частью. Аудиочасть представляет собой историю, в которой Маккуин рассказывает о случае расизма, с которым столкнулся его отец, когда жил и работал во Флориде, «солнечном штате». Личные и культурные корни переплетаются и сливаются воедино. Видеоарт «Солнечное государство» − напоминание о непрекращающемся системном расизме, с которым сталкиваются во Флориде и по всему миру.

Тема беспредметности в видеоарте

Тема беспредметности и отсутствия человека также прослеживается в современном видеоарте. Например, в работах российской арт-группы «Синий суп» главенствует тема одиночества, беспомощности человека, его ненужности и бесперспективности. В произведении «Каскад» (2016), поток серебряной субстанции медленно спускается по лестнице к зрителю тема неизбежности существования человека. Или в работе «Аврора» (2020), где показана летящая в небесной бездне комета с огненным пылающим хвостом, также превалирует тема «маленького» человека.

Прикладное значение видеоарта в медиадиалоге

Видеоарт балансирует между двухмерностью экранного пространства и трехмерностью реального предметного окружения и виртуальной реальности. Стирая четкие грани между ними, видеоарт создал прочную основу для дальнейшего развития современных искусств XXI века, таких как цифровое искусство, сетевое искусство, медиаискусство и многих других.[14]

В современном медиадиалоге видеоарт занимает особое место. Его можно наблюдать и бэкстейджах фэшн брендов [15], и в рекламных видеоинсталяциях, и в компьютерных играх [16] [17].

В любой социальной сети зритель менее всего ожидают увидеть видеоарт, поэтому видеохудожнику создать сильное высказывание в этом поле сложно. Однако ничего нет страшнее для произведения современного искусства, чем «проглатывание» его в качестве очередного развлекательного контента.

Во вводном разделе книги «Что такое видеоарт сегодня?» Фабрис Бусто говорит о текучести этого вида искусства, о том, что его невозможно определить по какому-либо одному техническому, стилистическому или содержательному признаку[18]. Скорее, можно говорить об общей направленности работ видеохудожников, сколь бы разнородными они ни были, и она совпадает с базовой интенцией современного искусства в целом: переосмысливать текущее положение вещей в мире, ставить под вопрос мифы и конвенции, расширять границы эстетики, говорить со зрителем на языке свободы.

Библиографический список

1.Деникин А. Новая нарративность и дизъюнктивное повествование в видеоарте 1970-80-х годов. // Антикульт. 2011.

2.Герасимов, А. П. Инновационные технологии в современном искусстве / А. П. Герасимов, Я. А. Зиброва // Gaudeamus Igitur. – 2015. – № 3. – С. 56-59. – EDN UJHZOT.

3.Новая Российская энциклопедия: в 12 т. под ред. А. Д. Некипелов, Москва: Энциклопедия, 2003.

4.Как понять видеоарт — все самое интересное на ПостНауке [Электронный ресурс]. URL: https://postnauka.org/longreads/156857 (дата обращения: 23.12.2024).

5.Макаревич А. В. Видеоарт: этапы технологической и художественной трансформации // Искусство И Культура. 2015. № 4 (20). С. 17–21.

6.Раш М. Новые медиа в искусстве / М. Раш, GARAGE,.

7.Глобальный кайф: краткая история видеоарта — от авангарда до триумфа // Искусство кино [Электронный ресурс]. URL: https://kinoart.ru/texts/globalnyy-kayf-kratkaya-istoriya-videoarta-ot-avangarda-do-triumfa (дата обращения: 15.11.2024).

8.Деникин А. Новая нарративность и дизъюнктивное повествование в видеоарте 1970-80-х годов. // Антикульт. 2011.

9.Марченкова В. Г. Место нарративного видео в современном искусстве // Вестник РГГУ. Серия: История. Филология. Культурология. Востоковедение. 2013. № 7 (108). С. 193–199.

10.Меньшикова Л. А. Жанрово-стилевые формы видеоарта: Нам Джун Пайк и флюксус-эстетика // Вестник Академии русского балета им. А. Я. Вагановой. 2018. № 5 (58). С. 168–185.

11.Праслова М. Видеоарт: история, приемы, пересечение кино и перфоманса // Системный Блокъ [Электронный ресурс]. URL: https://sysblok.ru/history/samaja-narcissicheskaja-forma-

iskusstva-kak-videoart-svjazan-s-kino-i-perfomansom-i-chem-on-ot-nih-otlichaetsja/ (дата обращения: 24.12.2024).

12.Кристиан Марклей: Часы [Электронный ресурс]. URL: https://garagemca.org/ru/exhibition/christian-marclay-the-clock?ysclid=m50uc8wol5679779228 (дата обращения: 23.12.2024).

13.Как понять видеоарт — все самое интересное на ПостНауке [Электронный ресурс]. URL: https://postnauka.org/longreads/156857 (дата обращения: 23.12.2024).

14.Деникин А. А. VидеоАрт/ Видеохудожники. Альбом с текстовыми вставками и комментариями / А. А. Деникин, Москва: Videoart digital std., 2013. 110 с.

15.Омельченко, Д. А. История развития дизайна и эволюция функциональности шоурумов фэшн-брендов / Д. А. Омельченко, И. С. Самойленко // Реклама, PR и дизайн в бренд-коммуникациях: Сборник научных трудов III Международной научно-практической конференции, Москва, 25–26 апреля 2024 года. – Москва: Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова, 2024. – С. 206-214. – EDN EQNBFU.

16.Сафонов, А. А. Роль концепт-арта в видеоиграх разных жанров / А. А. Сафонов, Е. И. Тулин // Известия высших учебных заведений. Проблемы полиграфии и издательского дела. – 2024. – № 2. – С. 37-40. – EDN HAPWFV.

17.Бровин, Г. Д. Виды и принципы визуального сторителлинга в дизайне видеоигр / Г. Д. Бровин, Е. И. Тулин // Реклама, PR и дизайн в бренд-коммуникациях: Сборник научных трудов III Международной научно-практической конференции, Москва, 25–26 апреля 2024 года. – Москва: Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова, 2024. – С. 283-290. – EDN BHABIQ.

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ АВТОМОБИЛЬНОГО ДИЗАЙНА В КОНТЕКСТЕ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ

Страхов А.К., Барсукова Н. И.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В работе рассматривается история, значение и развитие автомобильной индустрии, уделяя особое внимание современным методам проектирования. Основное внимание уделено изменениям технологий и их влиянию на отрасль. Также рассматриваются ключевые этапы развития и текущие тенденции в условиях глобализации и цифровизации.

Ключевые слова: автомобиль, дизайн, технологии, трансформация

PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF AUTOMOTIVE DESIGN IN THE CONTEXT OF SOCIO-CULTURAL CHANGES

Strakhov A. K., Barsukova N. I.
Autonomous Non-profit Organization of Higher Education
National Design Institute

Abstract: The article examines the history, significance and development of the automotive industry, with particular attention to modern design methods. The focus is on technological changes and their impact on the industry. It also examines the main stages of development and current trends in the context of globalization and digitalization.

Keywords: car, design, technology, transformation

Одним из ключевых событий прошлого века, которое существенно изменило образ жизни людей, стало изобретение автомобиля. Возникновение и распространение автомобильной культуры в обществе стало значимым аспектом всех ключевых трансформаций в социальной и культурной сферах. Особенно значительные трансформации в социальной сфере, которые стали результатом распространения личного транспорта, связаны с новым пониманием пространства, так как люди перестали быть зависимыми от их местонахождения, а также от расписаний железнодорожного транспорта, следующего определенным маршрутам. Появление автомобиля кардинально изменило жизнь людей, открыв новые горизонты и социальные модели поведения.

С момента своего появления автомобиль стал для современного человека не просто средством передвижения, а особым пространством для время провождения. Однако, машина не просто противостоит дому, образуя вторую половину повседневной жизни, но и сама по себе представляет собой уникальное

обитаемое пространство. Некоторые современные водители создают в салоне автомобиля особенную атмосферу уюта, украшая различными аксессуарами или элементами домашнего интерьера, которые не несут никакой функциональной нагрузки и не влияют на технические характеристики автомобиля, но эти мелочи придают пространству особую индивидуальность. Многими водителями свой автомобиль воспринимается не только как средство для перемещения, но и как личное пространство, которое имеет свою уникальность и значимость. [1]

Автомобиль давно является неотъемлемой частью человеческой жизни, спустя много десятилетий своего существования он уже воспринимается как часть городской среды. Однако, его путь к современному облику был длительным и захватывающим. Изначально автомобили были воплощением инженерных мыслей без какой-либо индивидуальности. Со временем запросы и ожидания потенциальных покупателей менялись, соответственно, менялась и автомобильная индустрия. Каждый автомобильный производитель в течение времени приобрел эстетические черты и определенную характерность своей продукции.

Внешний вид, практичность и удобство — ключевые элементы любого продукта, которые играют решающую роль в его продаже сегодня. Именно этим занимаются автомобильные дизайнеры, создавая гармоничное сочетание художественного, промышленного и инженерного подхода. Автомобильный дизайн, как массовое явление, появился в середине двадцатого века, хотя попытки создавать художественные образы автомобиля были и раньше. Первые автомобильные концепты, не предназначенные для ежедневного использования, но показывающие заданное направление развития дизайнерского образа бренда, стала американская компания GM. После этого появилось осознание, что в автомобильный дизайн и функциональность находятся на том же уровне значимости, как и технические характеристики. Именно дизайнер обеспечивает гармоничное сочетание этих аспектов, так как его деятельность направлена на трансформацию транспортных средств из утилитарных объектов в эстетически привлекательные и функциональные произведения искусства на колесах.

В настоящее время в сфере транспорта и промышленности начинается новый этап развития, характеризующийся внедрением интеллектуальных транспортных систем и цифровизацией окружающей среды. Интеллектуальный транспорт предполагает использование передовых технологий для оптимизации производственных процессов и повышения уровня безопасности. Сегодня автомобильные компании активно занимаются исследованием и разработкой

различных решений инновационных концепций, направленных на создание транспортных средств будущего.

Использование новых технологий и материалов в автомобильной индустрии влияет на облик и конструкцию автомобиля, а также на технические и эксплуатационные свойства. [2]

В течение последнего десятилетия происходит стремительное развитие технологии *электрификации* автомобиля и других транспортных средств, преимущественно городских. Данная инновация основывается на применении экологически чистых источников энергии. отмечается активный переход к использованию электромобилей.

Одним из первых и значительных изменений в автомобильной индустрии стало замещение традиционных двигателей внутреннего сгорания (ДВС) на литиевые аккумуляторные батареи. Данная инновация позволила существенно упростить конструкцию автомобиля, исключив необходимость в ряде вспомогательных компонентов и систем. В результате освободилось дополнительное пространство, которое может быть использовано для увеличения объема багажного отделения или усовершенствования внутреннего дизайна автомобилей. Это также открыло новые горизонты для дизайнеров, предоставив им возможность более креативного подхода к проектированию. В структуре электрических автомобилей можно выделить два основных компонента: силовую платформу, включающую электродвигатель и аккумуляторную батарею, а также конструктивные особенности, направленные на оптимизацию аэродинамических характеристик.

Таким образом, электромобили могут быть разработаны в различных дизайнерских концепциях и обладать разнообразными формами. Тем не менее, на текущий момент, производители не стремятся к радикальному изменению экстерьера своих транспортных средств. Вместо этого, они постепенно интегрируют инновационные дизайнерские решения, направленные на минимизацию риска отпугивания потенциальных клиентов.

Страхов А. К. и Барсукова Н. И. в своих работах «Неформообразующие технологии в транспортном дизайне» и «Современные тенденции развития дизайна в автомобильной индустрии» отметили эту тенденцию как одно из самых значимых направлений в автомобильной промышленности.

Цифровизация — второе значимое инновационное направление в современных технологических разработках. В настоящее время она активно интегрируется в автомобильную промышленность, что способствует

трансформации производственных процессов и изменению эксплуатационных характеристик.

В течение длительного времени конкуренция на мировом автомобильном рынке характеризовалась тенденцией к увеличению мощности и эффективности двигателей, что приводило к усложнению и удорожанию технического обслуживания при относительно невысоком сроке службы автомобилей. После завершения Второй мировой войны акцент сместился в сторону обеспечения безопасности. На сегодняшний день более 40% стоимости современных автомобилей составляют затраты на программное обеспечение, электронные компоненты, патенты и лицензии. В результате автомобили становятся всё более «цифровыми», и конкурентная борьба переносится в сферу технологических инноваций и решений. Мировые автопроизводители разрабатывают глобальные платформы, сокращают сроки проектирования и массового производства за счет использования компьютерного моделирования. Цифровые технологии активно применяются на всех этапах разработки новых моделей и концептов. Крупные компании активно внедряют меры по упрощению и повышению безопасности автомобилей. Среди них — системы инфракрасного видения, контроля полосы движения, мониторинга слепых зон и адаптивные системы круиз-контроля. Эти технологические достижения также оказывают значительное влияние на международную конкуренцию на автомобильном рынке. [3]

В настоящее время на многих автомобильных предприятиях активно внедряются компьютерные программы для цифровизации ручных производственных процессов. Автоматизация позволяет существенно сократить операционные расходы, однако, в области дизайна, полное замещение человеческого фактора технологическими решениями не представляется целесообразным. Творческий элемент, присущий человеческому мышлению, является ключевым фактором в создании уникальных и привлекательных автомобилей. Жесткие алгоритмы, используемые в автоматизированных системах, могут привести к утрате индивидуальности и снижению эстетической ценности продукции, что негативно скажется на ее конкурентоспособности на рынке. [4, 5, 6, 7]

Итак, будущим специалистам в области автомобильного дизайна необходимо будет учитывать производственные и планировочные ограничения, которые неизбежно будут оказывать влияние на их творческую деятельность. При этом, их работа должна будет соответствовать ряду критериев, включая экономические, технологические, экологические, функциональные, потребительские, правовые и социальные аспекты.

Модульность. В современном автомобилестроении модульный подход является ключевым элементом. Этот принцип не только трансформирует традиционные методы проектирования и производства транспортных средств, но и существенно упрощает процессы восстановления автомобилей после аварийных ситуаций (ДТП). Автомобильные компании активно работают над созданием более адаптивных, обслуживаемых и экологически устойчивых моделей. Модульная концепция является ключевым элементом этой стратегической трансформации.

Модульная архитектура базируется на системе унифицированных габаритных параметров. Комбинирование модулей различных размеров позволяет конструировать транспортные средства разнообразных форматов и типов на единой платформе. Это также дает возможность интегрировать любые двигатели с любыми трансмиссиями, сокращая число возможных комбинаций. Следует подчеркнуть, что модульный подход предоставляет дизайнерам более широкие возможности для креативности по сравнению с традиционными платформами. Они могут модифицировать колесную базу и колею, что открывает новые перспективы для разработки оригинальных концепций.

Перспективы предполагают дальнейшее развитие концепции модульности, распространяя её на электрические компоненты, аккумуляторные системы и беспилотные технологии. Объединение этих элементов может способствовать созданию более универсальных и адаптивных транспортных средств. Это будет иметь важное значение для эволюции транспортной инфраструктуры.

Таким образом, после появления автомобильного дизайна, его развитие определялось совокупностью новых потребительских запросов. Сегодня прогресс промышленности и внешний облик автомобиля напрямую зависит от цифровых технологий, индивидуализации, культурных и социальных тенденций, а также интеграции других инноваций. Производители должны учитывать данные факторы для создания автомобилей, соответствующих ожиданиям потребителей и способствующих развитию автомобильной отрасли.

Также следует отметить, что трансформация потребительских предпочтений, ужесточение регулирования дорожного движения и регулярное повышение цен на топливо существенно влияют на способы передвижения населения. За последние десять лет наблюдается тенденция к отказу от владения личным транспортным средством в пользу использования сервисов каршеринга и других видов городского общественного транспорта. Это приводит к изменению бизнес-модели продажи автомобилей и формированию спроса на специализированный транспорт. Прогнозируется, что в перспективе доля

«совместного» использования автомобилей будет увеличиваться, оказывая влияние на рыночные сегменты.

Библиографический список

1.Исаханян А.З. Автомобильная культура в контексте современных концепций пространства//Вестник…Политология. 2016. № 4 (36). С. 166-173.

2.Меделец Н.А. Факторы формообразования легкового автомобиля: технологический аспект//Дисс….к. иск. М.: ВНИИТЭ, 2013.

3.Пасько А.В. Влияние цифровой революции на трансформацию мирового автомобилестроения//E-Management. 2018. Т. 1. № 1. С. 19-25.

4.Скуба Д.В. Разработка методов дизайн-проектирования легковых автомобилей//автореф. дисс. Ижевский государственный технический университет. Ижевск, 2005.

5.Гомон Н.Л. и др. Эргономика в машиностроении. М.: Науч.-исслед. ин-т информатики по тяжелому, энерг. и трансп. Машиностроению, 1968. 92 с.

6.Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона: Учебное пособие. М.: Книжный дом «Университет», 2000. -80 с.

7.Электромобиль: Техника и экономика / В.А. Щетина, Ю.Я. Морговский, Б.И. Центер, В.А. Богомазов; Под общ. ред. В.А. Щетины. Л.: Машиностроение. Ленингр. отд-ние, 1987. - 253 с.

8.Вахламов В.К. Автомобили: Основы конструкции: учебник для студ. высш. учеб. Заведений, 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 528 с.

9.Кириллов А.И., Понятие «модуль» в транспортном дизайне//ДИСК-2024. Сб. мат. Всерос. науч-практ. конф. «Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века». М., 2024. С. 90-92.

10.Барсукова Н.И. Средовая парадигма дизайна//Дизайн и архитектура: синтез теории и практики/ Сб. научн тр. VI Межд. научн.-практ. конф. Краснодар: КубГУ, 2022. С. 10–13.

11.Барсукова Н.И. Транспортные инновации в городском дизайне// Высокие технологии и инновации в науке/ Сб. избранных ст. Межд. науч. конф. СПб.: ГНИИ «Нацразвитие», 2021. С. 28–31.

12.Страхов А.К. Влияние окружающей среды на формообразование в транспортном дизайне//ДИСК-2024. Сб. мат. Всерос. науч-практ. конф. «Дизайн и искусство - стратегия проектной культуры XXI века». М., 2024. С. 207-209.

ЗАКАТ «КАНОНОВ»: ПОЧЕМУ КЛАССИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ КОМПОНОВКИ И ДИЗАЙНА АВТОМОБИЛЕЙ УСТАРЕЛИ И ЧТО ПРИНЕСЁТ БУДУЩЕЕ

Тимофеев Л.П.
Студент 1 курс магистратура
Московский политехнический университет

Аннотация: На протяжении XX столетия автомобильный дизайн эволюционировал, испытывая влияние технических ограничений, модных веяний и культурных особенностей каждой эпохи. Конфигурация, пропорции и общепринятые формы кузова определялись как инженерными требованиями, так и визуальными стандартами. Однако в XXI веке, в условиях технологического прогресса, меняющихся потребительских предпочтений и экологических проблем, прежние правила теряют свою актуальность. В данной статье рассматривается, почему традиционные принципы перестают быть эффективными и как трансформируется дизайн автомобилей будущего.

Ключевые слова: канон, дизайн, трансформация.

SUNSET OF “CANONS”: WHY CLASSICAL PRINCIPLES OF CAR LAYOUT AND DESIGN ARE OBSOLETE AND WHAT THE FUTURE WILL BRING

Timofeev L.P.
Student 1st year Master's degree
Moscow Polytechnic University

Abstract: During the 20th century automobile design has been evolving, influenced by technical limitations, fashion trends and cultural peculiarities of each epoch. The configuration, proportions, and generally accepted body shapes were determined by both engineering requirements and visual standards. However, in the twenty-first century, with technological advances, changing consumer preferences, and environmental concerns, the old rules are losing their relevance. This article examines why traditional principles are no longer effective and how the design of cars of the future is being transformed.

Keywords: canon, design, transformation.

1. Классические каноны автомобильной компоновки: что это?

Под канонами компоновки в автомобильном дизайне обычно понимаются традиционные схемы размещения основных узлов и агрегатов: двигателя, трансмиссии, пассажирского салона и багажного отделения. Например, "классическая" схема предполагает переднее расположение двигателя, задний

или передний привод, а также четкое разделение между капотом, пассажирским отсеком и багажником. Эти схемы определяли пропорции автомобиля и служили основой для дизайнерского самовыражения. Кроме того, многие каноны касались визуальных аспектов: удлиненный капот как признак "премиальности", низкая крыша у спортивных моделей, выразительная радиаторная решетка как элемент "лица" автомобиля. Все это играло важную роль в создании узнаваемости и подчеркивании статуса бренда.

2. Почему каноны перестали работать?

2.1. Безопасность

Нормы активной и пассивной безопасности оказывают влияние на формы и габариты кузова. Автомобили должны соответствовать требованиям по защите пешеходов, что исключает наличие острых углов, выступающих деталей и низких линий капота. Подушки безопасности, усиленные элементы кузова и системы предотвращения столкновений также требуют строгого соблюдения компоновочной дисциплины.

2.2. Унификация и платформенный подход

В целях снижения издержек производства автопроизводители используют одни и те же платформы для различных моделей и брендов. Это ограничивает свободу действий дизайнеров, так как зачастую приходится адаптировать внешний вид автомобиля к заранее заданной архитектуре. В результате все больше автомобилей становятся похожими друг на друга, теряя свою индивидуальность.

2.3. Электрификация

Переход на электромобили — ключевой фактор разрушения классических схем. Электродвигатели компактны, не требуют коробки передач и карданного вала, а аккумуляторы располагаются в днище. Это освобождает пространство для интерьера, меняет пропорции кузова и открывает новые возможности. Однако производители не спешат отказываться от привычного «лица» авто — ради сохранения узнаваемости бренда.

2.4. Аэродинамика и экология

Стремление к минимальному сопротивлению воздуха и снижению выбросов ведёт к унификации форм. Обтекаемые силуэты, закрытые решётки радиаторов, сглаженные линии — всё это делает внешний облик автомобилей менее выразительным, но более функциональным.

3. Что придёт на смену традиционным канонам?

3.1. Свобода форм

Отказ от ДВС даёт дизайнерам возможность экспериментировать. Кабина может сместиться вперёд, багажник — стать частью салона, лобовое стекло — перейти в крышу. Уже сегодня концепты и серийные электромобили демонстрируют эту тенденцию (например, Tesla Cybertruck, Hyundai Ioniq 5).

3.2. Перенос акцента внутрь

По мере развития автономного вождения фокус смещается с внешнего вида на интерьер. Интерьер превращается в «умное пространство» — с большими экранами, мультимедиа, вращающимися креслами и зоной отдыха. Именно внутри пользователь будет проводить больше времени, не управляя автомобилем вручную.

3.3. Персонализация

Будущее — за индивидуальностью. Благодаря цифровым конфигураторам, 3D-печати и модульной архитектуре автомобили смогут адаптироваться под вкус и потребности конкретного владельца. Дизайн станет не только выражением марки, но и личности.

4. Будет ли новый стиль?

Вероятно, в ближайшие годы мы увидим формирование новых канонов — уже не технических, а эстетических и пользовательских. Они будут отражать дух времени: технологичность, экологичность, умное потребление и цифровую среду. Дизайнеры будут искать баланс между универсальностью и оригинальностью, рациональностью и эмоцией.

Заключение

Классические каноны автомобильной компоновки были закономерным следствием инженерных реалий своего времени. Сегодня эти реалии стремительно меняются, и вместе с ними исчезает основа для старых дизайнерских принципов. Новый век требует новых подходов: гибких, технологичных и ориентированных не на форму ради формы, а на человека, его опыт и взаимодействие с автомобилем.

Библиографический список

1.Кривуля А. Почему современные машины похожи друг на друга: что стало с автомобильным дизайном [Электронный ресурс] // iXBT.com. – 2023. – URL: https://www.ixbt.com/live/car/pochemu-sovremennye-mashiny-pohozhi-drug-na-druga-chto-stalo-s-avtomobilnym-dizaynom.html (дата обращения: 23.04.2025).

2.Промышленный дизайн автомобилей: вчера, сегодня, завтра [Электронный ресурс] // KLONA.ua. – URL: https://klona.ua/blog/promyshlennyy-dizayn/promyshlennyy-dizayn-avtomobiley-vchera-segodnya-zavtra (дата обращения: 25.04.2025).

3.Мы из будущего: каким будет транспорт через 10 лет [Электронный ресурс] // Press.lv. – URL: https://press.lv/post/my-iz-budushhego (дата обращения: 25.04.2025).

4.Дизайн автомобиля: история, современные тенденции и будущее [Электронный ресурс] // Pager.com.ua. – URL: https://pager.com.ua/ru/dizajn-avtomobilya (дата обращения: 27.04.2025)

В ПОИСКАХ ИДЕИ РОССИЙСКОГО ДИЗАЙНА: РЕФЛЕКСИЯ В СМЫСЛООБРАЗАХ

Третьякова М. С.
Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н. С. Алферова, г. Екатеринбург

Аннотация: Статья посвящена проблеме региональной идентичности российского дизайна. Ее цель – обозначить его возможное концептуальное ядро, способное связать дизайн с российской культурной традицией. Для этого автор предлагает отталкиваться не от конкретных направлений в дизайне или искусстве, а вслед за О. И. Генисаретским, сначала обратиться к специфике самой русской проектности, увидеть ее двунаправленность: направленность не только во вне – на социальное переустройство (изначально преображение окружающей действительности), но и во внутрь, то есть ее рефлексивность. Речь идет о способности проектировщиков не только вербально рефлексировать, но и мыслить образами, превращая их в смыслообразы, обогащать дизайн смыслами.

Ключевые слова: российский дизайн, проектность, обратная перспектива, смыслообраз, рефлексия, двоемирие, культурная идентичность.

IN SEARCH OF THE IDEA OF RUSSIAN DESIGN: REFLEXION IN MEANING IMAGES

Tretyakova M. S.
Ural State University of Architecture and Art named after. N. S. Alferov Ural State University of Architecture and Art, Ekaterinburg, Russia

Abstract: The article is devoted to the problem of regional identity of Russian design. Its goal is to identify its possible conceptual core, which can link Russian design with its cultural tradition. To do this, the author suggests starting not from specific trends in design or art, but following O. I. Genisaretsky, first turn to the specifics of Russian design itself, see its bidirectionality (dvoyemiriye): orientation not only outward, to social reorganization (initially, transfiguration of the reality), but also inward, that is, its reflexivity. It is about the ability of designers not only to verbally reflect, but also to think in images, turning them into meaningful images or smysloobraz, enriching design with meanings.

Key words: Russian design, projectivity, reverse perspective, smysloobraz, reflection, dvoyemiriye, cultural identity.

Дизайн многих передовых стран работает на положительный имидж государства, поскольку имеет конкретную школу, традиции, уникальные

особенности. Современный российский дизайн также пытается идти этим путем, нащупывая собственную специфику и обращаясь то к авангарду, то к традиционным ремеслам. Однако для продвижения дизайна недостаточно просто обращаться к тем или иным течениям – необходимо начать осознанно формировать его ядро.

Цель исследования – с опорой на культурную специфику обозначить потенциальное идейное ядро отечественного дизайна.

Некогда отечественный теоретик дизайна О. И. Генисаретский связал проектность и, следовательно, проектную деятельность с пониманием пространства [1]. Развивая его идею, мы полагаем, что специфичное для той или иной культуры понимание пространства способно оказывать влияние на понимание проектной деятельности, хотя сам по себе дизайн является следствием западноевроейской проектности. Обозначение специфики понимания пространства и, следовательно, проектности необходимо нам в качестве отправной точки для формирования общей модели отечественного дизайна, которую впоследствии можно было бы интерпретировать и развивать, преобразуя в новые концепции.

Российское проектирование развивалось под влиянием западноевропейских идей – в нашей стране обучали прямой перспективе, линейному пониманию пространства. Анализируя отечественную проектность, О. И. Генисаретский рассуждал о прямой и обратной перспективе. Говоря об обратной перспективе, он опирался на труды П. А. Флоренского.

Как известно, обратная перспектива особенно заметна в иконописном палатном письме, когда параллельные линии сооружений или мебельных форм сходятся на зрителе или случайным образом (а не на горизонте, как при прямой перспективе). П. А. Флоренский ощущал прямую перспективу как направленную на внешнее, «механистическую», а иконописную – как направленную во внутрь, «созерцательно-творческую» [2, с. 27]. В. Ф. Сидоренко, рассматривая канон как «апофатическое» (отрицательное) определение проекта, отождествлял его с обратной перспективой. Принцип «обратной перспективы», писал он, «это собирание мира и познание его истины в сердце художника … это возвращение миру смысла и возвращение к тому, из чего мир произошел» [3, с. 28-29]. При этом каноническая эстетика диаметрально противоположна «современной европейской эстетике проектного творчества», превыше всего ценящей «новизну и оригинальность идей, проектное опережение будущего, “прямую перспективу” с точкой схода во внешнем мире», писал он [3, с. 34].

Хотя В. Ф. Сидоренко говорил в целом о канонической и проектной эстетике, на наш взгляд, сказанное им применимо прежде всего к отечественной специфике понимания пространства. Несмотря на то, что сегодня проектировщики практически не используют обратную перспективу, сама по себе российская проектность на протяжении всего XX века характеризовалась двунаправленностью: во внутрь – внутренняя рефлексия художника – и во вне – устремленность проектировщика на преобразование окружающего мира. В XIX веке эти установки были переплетены: у разных авторов возникало стремление к духовному преображению действительности, к такой красоте, которая могла бы «спасти мир». Показательна с этой точки зрения позиция В. В. Кандинского (1866–1944), который, будучи авангардистом, в 1910-е годы рассуждал о «новой духовности» абстрактного искусства [4].

В дизайне двунаправленность выразилась в сосуществовании в СССР двух подходов к дизайну: основного «авангардного» (конструктивистского), опирающегося на абстрактное формообразование и в последствии соединившегося с эргономикой, и в традиционном смысле «художественного», связанного с декоративно-прикладным искусством. Яркими примерами этих подходов являлись ВНИИТЭ и Сенежская экспериментальная студия СХ СССР.

Дизайн ВНИИТЭ, следуя модернистской парадигме, был связан прежде всего с абстрактным формообразованием. В 1983 году авторы «Методики художественного конструирования» писали: «Ложно понятая образность (когда, например, пылесосу придается вид космической ракеты) приводит к подмене подлинного дизайна украшательством» [5, с. 15]. В 1960-е гг. в СССР, действительно, существовали пылесосы «Ракета» и «Сатурн», абстрактные формы которых напоминали, соответственно, ракету и планету.

Хотя подход Сенежской студии тяготел к оформительскому искусству и с этой точки зрения был не вполне дизайнерским, примечательны слова европейского дизайнера Д. Моранди, который, сравнивая ВНИИТЭ и Сенежскую студию, в статье 1971 года писал, что с методологической точки зрения работы ВНИИТЭ «приближаются к подобным им тенденциям во французском дизайне … тенденциям, которые приводят определение дизайна к методологии» [6, с. 36]. При этом Сенежская студия более гуманистична, поскольку не стремится превратить систематизацию ценностей и норм в самоцель дизайна, и в следствие этого, считал он, именно Сенежская студия «может сыграть в дальнейшем спасительную роль» [6, с. 36-37].

На наш взгляд, сегодня актуальность присутствия художественного видения в дизайне обусловлена тем, что современный дизайн – это прежде всего

смыслообразование, а смыслы невозможно порождать или воспринимать без должного уровня рефлексии и развития чувствительности. Одной из ключевых характеристик российской культуры, способной питать сферу дизайна, как раз и является рефлексивный характер искусства. Как отмечает В. В. Бычков, русская эстетика долгое время существовала имплицитно, то есть эстетическая рефлексия осуществлялась опосредованно, через художественную литературу и искусство [7, с. 69]. Иначе говоря, в российской культуре существовала традиция мыслить искусством: произведения Л. Н. Толстого и Ф. М. Достоевского – это примеры философии в образах. Используя термин Е. В. Жердева [8], хотя и несколько в ином значении, мы назовем такую рефлексию в образах, точнее, смыслы, выражаемые через образы в искусстве, смыслообразами.

Рефлексию в образах, смыслообразы мы видим, например, в польской школе плаката 1970–1980-х гг. Известный российский дизайнер-график И. Гурович говорил о ней так: «…для польского плаката, во-первых, важно, что он построен на литературной метафоре. Это то, что очень близко человеку русскому и что не очень близко человеку европейскому … Вибрирующая литературная метафора … не логическая, а прочувствованная» [9]. И хотя плакат – направление дизайна, граничащее с искусством, он примечателен тем, что отчетливо показывает возможности рефлексии в образах.

Еще один момент, важный, по словам И. Гуровича, как для польского, так и для советского плаката, состоял в том, что коммунистический плакат «никогда не находился в оппозиции к власти», при этом польский плакат имел двух зрителей: «собственно зрителя» и «зрителя-государство» [9]. В искусстве же позднесоветского времени 1970–1980-х гг., как известно, оформилась официальная и неофициальная линия (андеграунд). Иначе говоря, снова обозначилась двунаправленность устремлений: во вне – официальная версия (с идеологической подоплекой) – и вовнутрь – неофициальная рефлексия происходящего.

Схожее «двоемирие» проявилось и в дизайне. Как писала Е. В. Черневич, у дизайнеров-графиков «уже с середины 1970-х годов началась параллельная жизнь в реальном и “идеальном” пространстве. Они стали заниматься “домашним” проектированием, придумывая самим себе заказы. Возник так называемый “авторский дизайн”, плоды которого предназначались для демонстрации на выставке и после экспонирования уходили в историю» [10, с. 99]. Как отмечают К. Краснянская и А. Семенов, анализируя советскую мебель, к концу 1960-х годов модернистские идеи (переосмысление конструктивизма) стали подвергаться критике, появилась новая тенденция – постмодернизм, и

«дизайнеры “андеграунда” сформировали идеологическую оппозицию утилитарному дизайну, одобренному государством» [11, с. 315-317].

В 1980-е годы, тем более с переходом к «перестройке» и «гласности», процессы раскрепощения и демократизации неофициального искусства усилились. Андеграундное искусство стало подходящей основой для последующего развития в нашей стране пришедшего с Запада постмодернизма (для постмодернизма на Западе такой основой была контр-культура 1960-х гг.).

С распадом СССР «двойная жизнь» искусства и дизайна закончилась, поскольку государство перестало выступать в роли заказчика и цензора. Однако наиболее рефлексивное направление (имеющее вектор и во вне, и во внутрь) в 1990-е годы осталось по духу своему андеграундным или, иначе говоря, маргинальным, что особенно заметно в сфере, более близкой к изобразительному искусству – в графическом дизайне. Получилась российская версия постмодернизма с элементами традиционного для нашей культуры юродства.

А. Н. Санькова в книге «История российского дизайна. Избранное. 1917–2022» (2022) выделяет следующие направления развития современного российского дизайна: переосмысление авангарда и советского дизайна, инновационные проекты, опирающиеся на новые технологии и материалы, экодизайн и коллекционный дизайн («дизайн для музеев») [12, *6-11*].

Таким образом, с точки зрения брендирования отечественного дизайна, ведущим направлением сегодня является авангард, что логично, поскольку именно авангард, точнее конструктивизм, стал основой дизайна СССР. Однако экспериментальному, революционному по духу авангарду изначально был присущ пафос социального переустройства, которого нет в наше время. Кроме того, с точки зрения смыслообразования, авангард в чистом виде также излишне прост, поскольку имеет лишь два посыла: утилитарность и идеологичность.

Осознавая это, современные проектировщики добавляют в эстетику авангарда изобразительности и остроумия, обращаются к иным элементам советского прошлого, а также к традиционным ремеслам. Однако, если попытаться коротко обозначить формирующуюся сегодня самобытную эстетику отечественного дизайна бытовых вещей, то можно сказать, что в целом они грубоватые и простые, нередко «крафтовые», то есть сделаны с применением ручного труда. Что же касается графического дизайна, то он во многом продолжает традиции советского андеграунда, то есть обращается к элементам маргинальной культуры.

Итак, мы коротко обозначили путь российского дизайна от идеи социального переустройства (которая связана с идеей духовного преображения

действительности) к «двоемирию» разнонаправленного, авангардного и художественного, официального и неофициального. Мы видим, как в последствии, не без влияния постмодернизма, это привело к появлению простой и часто грубоватой эстетики.

Мы полагаем, что важнейшей чертой отечественной культуры, которую следовало бы продвигать, является рефлексивность, умение мыслить смыслообразами. Даже сегодня маргинальное по духу в нашей стране нередко рефлексивно, хотя в то же время рефлексивное – маргинально. Для того, чтобы формировать образ российского дизайна, как рефлексивного и связанного через это с традиционной культурой, необходимо начать транслировать важность более тонкого и более рефлексивного подхода к дизайну, к смыслообразованию, поскольку ценность отечественной культурной традиции как раз и состоит в том, чтобы чувствовать и объяснять, в том числе через художественные символы.

Библиографический список

1.Генисаретский О. И. Философия проектности: Из истории проектной культуры второй половины XX в. – М.: ЛЕНАНД, 2016. – 400 с.

2.Флоренский П. А. Обратная перспектива // Священник Павел Флоренский. Избранные труды по искусству. – М.: Издательство «Изобразительное искусство», 1996. – С. 9-72.

3.Сидоренко В. Ф. Канон-культура // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – 2016. – №1. – С. 15-53.

4.Кандинский В. В. О духовном в искусстве // Точка и линия на плоскости. О духовном в искусстве / пер. с нем. Е. Козиной. – М.: Издательство АСТ, 2023. – С. 3-129.

5.Соловьев Ю. Б., Сидоренко В. Ф. и др. Методика художественного конструирования. – М.: ВНИИТЭ, 1983. – 166 с.

6.Моранди Д. Дизайн в СССР // Сенежская студия. Евгений Розенблюм. 1964-1991 / сост. И. Прокопенко; ред. Э. Кубенский. – Екатеринбург: TATLIN, 2019. – С. 35-37.

7.Бычков В. В. Эстетическая аура бытия. Современная эстетика как наука и философия искусства / В. В. Бычков. – М.: Центр гуманитарных инициатив, 2016. – 784 с.

8.Жердев Е. В. Семиотика дизайна: художественная смыслообразность. – М.: Академический проект, 2021. – 799 с.

9.Рогожников В., Гурович И. За что мы любим польский плакат [Электронный ресурс] // Журнал «Arzamas». – URL: https://arzamas.academy/materials/2323

10.Черневич Е. В. Графический дизайн в России 1900–2000. / Е. В. Черневич – М.: Слово, 2008. – 120 с.

11.Krasnyanskaya K., Semenov A. Soviet design: from Constructivism to Modernism, 1920 – 1980. – Zurich: Scheidegger & Spiess, 2020. – 448 p.

12.Санькова А. Н., Романов А. Р., Володина Ю. С. История российского дизайна. Избранное 1917–2022. – М.: Московский музей дизайна, 2022. – 272 с.

ЦВЕТ СРЕДНЕВЕКОВОЙ ПАЛИТРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРПРЕТАЦИИ

Тришкина К.С.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), Москва

В данной статье рассматривается использование цветовой палитры средневековья в современном искусстве и дизайне. Автор анализирует исторические аспекты цветового восприятия, обращая внимание на символическое значение цветов в средние века. Оцениваются современные тенденции и методики, применяемые для воссоздания средневековых оттенков в актуальных визуальных практиках. Статья иллюстрируется примерами работ современных художников и дизайнеров, которые вдохновляются историческими традициями, и предлагает рекомендации по их применению в творческом процессе. В заключение подчеркивается важность изучения исторического контекста для понимания современного искусства и дизайна.

Ключевые слова: средневековая живопись, цвет, цвет в дизайне, история искусств.

THE COLOR OF THE MEDIEVAL PALETTE IN A MODERN INTERPRETATION

Trishkina K.S.
MSUTU named after K.G. Razumovsky (PKU), Moscow

Abstract: This article examines the use of medieval color palettes in contemporary art and design. The author analyzes historical aspects of color perception, paying attention to the symbolic meaning of colors in the Middle Ages. Modern trends and techniques used to recreate medieval shades in current visual practices are assessed. The article is illustrated with examples of works by contemporary artists and designers who are inspired by historical traditions, and offers recommendations for their use in the creative process. In conclusion, the importance of studying the historical context for understanding contemporary art and design is emphasized.

Key words: medieval painting, color, color in design, art history

Современное искусство активно черпает вдохновение из различных исторических эпох, в том числе и из средневековья. Средневековая палитра, богатая глубокими цветами и контрастами, продолжает оказывать влияние на многих художников, стремящихся создать эмоционально насыщенные и визуально впечатляющие произведения.[1] Средневековое искусство, известное своими яркими, насыщенными цветами, использовало краски, полученные из природных материалов, что придавало им уникальность и долговечность. Использование этих цветовых традиций в современном

творчестве не только подчёркивает культурные связи между историей и современностью, но и служит мощным инструментом призыва к эмоциональному восприятию произведений.

Многие современные художники стремятся интегрировать традиционные методы работы с цветом и композицией, чтобы передать особое настроение или смысл своей работы. Это, как правило, выражается в стремлении создать глубину, динамику и контраст, основанные на трудах мастеров прошлого, таких как Леонардо да Винчи или Тициан. Современные художники обращаются к средневековой палитре, чтобы вызывать у зрителя сходные чувства благоговения и восхищения, что в свою очередь подчеркивает вечные темы любви, тоски и духовного поиска.[2]

Картина, представленная в обсуждаемом контексте, представляет собой интересный пример взаимодействия между практиками публичного изображения и восприятием культур в XVIII-XIX веках. Гравюра, вероятно, создана с целью экзотизации и романтизации жизни народов, обитающих на Дальнем Востоке, включая Камчатку. Это соотносится с рассматриваемой темой, в которой исследуется, как искусство может использовать цвет и форму для передачи культурных значений.

На картине изображены три персонажа: камчатский шаман, китайская госпожа и катчинская девушка. Каждый из них представлен в традиционной одежде, что отражает их культурную идентичность. Камчатский шаман, с традиционными атрибутами, символизирует связь с духовным миром, что является ключевым элементом для коренных народов региона.[3] Шарапов, описывая "обманщиков" среди камчадалцев, демонстрирует предвзятое восприятие, которое позже будет оспорено растущим интересом к шаманизму, ведь этот аспект культуры является важным и сложным.

Цвета в гравюре могут быть проанализированы с точки зрения их значения и роли в культурном контексте. Их использование может стремиться выразить экзотичность, привлекательность и уникальность представленных персонажей. Яркие и насыщенные цвета, используемые для одежды женщин, могут символизировать статус, красоту и важность, в то время как более приглушенные тона у шамана могут указывать на его связь с таинственным и духовным.

Современные художники и исследователи могут интерпретировать эту гравюру как отражение как исторической, так и культурной памяти. В современных работах, возможно, будет уделено внимание критическому осмыслению экзотизации, где камчатская культура перестает быть объектом подражания или романтизации и становится активным участником диалога.

Гравюра является не только историческим артефактом, но и важным объектом для понимания динамики культурных представлений и экзотизации.[4] В контексте статьи "Цвет средневековой палитры в современной интерпретации" она подчеркивает, как визуальные элементы могут быть использованы для передачи не только эстетических, но и глубоких культурных значений, отражая многослойность идентичности и восприятия.

Возьмем пример, который ближе к нашему времени. Джеймс Тиссо — французский художник, ставший известным в XIX веке, прежде всего благодаря своим картинам, графике и иллюстрациям. Хотя он работает в основном в стиле реализма и импрессионизма, его творчество содержит определённые элементы, которые можно связать с средневековыми тенденциями.[5]

Влияние средневековых тенденций в творчестве Тиссо проявляется в несколько аспектах. Во-первых, тематика его работ часто включает религиозные и библейские сюжеты, что напоминает средневековое искусство, где такие темы были наиболее распространены. Его картины погружают зрителя в атмосферу древних времён, используя символику и сюжеты, характерные для средневековых картин.

Композиция также является важным элементом. Многие картины Тиссо организованы так, что отражают строгие, симметричные композиции, встречающиеся в средневековом искусстве. Он использует различные элементы, чтобы создать зрительную иерархию, что свойственно готическим и ренессансным мастерам.

Образы и стилизация в его произведениях отмечены драпировками, которые обладают определённой стилизацией, характерной для средневекового искусства. Персонажи часто изображены с витиеватыми и богатыми одеждами, что создает атмосферу времени, в котором они могли бы жить.

Цветовая палитра Тиссо также интересна. Хотя он работал с яркими и насыщенными цветами, в некоторых произведениях можно заметить тусклые и землистые оттенки, что отсылает к средневековым техникам живописи, где использовались более приглушённые цвета.

Чтобы продемонстрировать эти элементы, разберём одну из его картин — "Иисус и его ученики" . На картине изображена сцена, где Иисус окружён своими учениками. Это момент обсуждения, где учитель делится мудростью, что также указывает на важность передачи знаний — тема, часто исследуемая в средневековой живописи. Композиция картины оформлена симметрично, фигуры располагаются в круге, что придаёт сцене организованность и гармонию. Центральная фигура Иисуса выделяется, подчеркивая его значимость, как

в ренессансной живописи. Драпировки, используемые Тиссо, выполнены с реалистичной проработкой. Художник обращает внимание на складки ткани, что придаёт образам ощущение объёма и реальности, одновременно отсылая к традициям живописи. Вариации света и тени на одежде персонажей создают выразительную глубину и атмосферу. Цвета тёплые и мягкие, что напоминает палитру средневековых мастеров. Каждое лицо на картине передаёт сложные эмоции — от задумчивости до восхищения, что усиливает ощущение взаимодействия между учителем и учениками, как это часто встречается в духовной живописи средневекового периода.[6]

Джеймс Тиссо, хотя и не являясь средневековым художником, действительно привнёс элементы этого периода в свои работы, особенно в контексте изображаемых тем и визуальных решений. Его картины содержат влияние и наследие средневекового искусства, что делает его интересным объектом для исследования в контексте художественной истории.

Но такие тенденции проглядываются не только в изобразительном искусстве. Современный дизайн активно исследует возможности использования цвета, что не ограничивается лишь набором актуальных тонов, но также включает в себя исторические и культурные контексты. В последние годы наблюдается возрождение интереса к цветовым схемам, характерным для различных исторических периодов, включая средневековье. Это влияние ярко проявляется в керамической посуде, где дизайнеры и художники стремятся перенести традиционные цветовые палитры эпохи в наши дни, сочетая их с современными формами и текстурами. На протяжении средневековья особо ценились насыщенные и глубокие цвета, такие как индиго, терракота и золото. Эти оттенки использовались как в архитектуре, так и в интерьере для создания ярких акцентов и подчеркивания деталей.[7] Современные дизайнеры интерьеров вдохновляются этой палитрой, используя ее в своих проектах, что позволят создать атмосферу уюта и одновременно исторической глубины. Например, в интерьере современных кафе и ресторанов можно увидеть керамическую посуду, окрашенную в традиционные средневековые цвета, что создает уникальный визуальный контекст.

Возвращение к сырым и незавершенным текстурам. В отличие от распространенной в последние годы тенденции к гладким и минималистичным решениям, современный дизайн все чаще ссылается на исторические материалы и формы, присущие средневековью. Такой подход не только делает акцент на аутентичности, но и вызывает определенную атмосферу глубины и интриги, что

представляет собой важное размышление о том, как прошлое может влиять на современность. Ниже представлены примеры интеграции средневековья в дизайн.

Цветовая палитра, которую предпочитают многие современные дизайнеры, изобилует богатыми и глубокими оттенками, напоминая нам о готических традициях. Тёмные зелёные, синие и земляные коричневые цвета, часто дополненные металлическими акцентами, могут быть восприняты как символы мастерства и искусства средневекового периода. Эти цвета не просто придают эстетический вид, но и заставляют задуматься о связи между человеком и природой, о том, как они взаимодействуют и влияют друг на друга.

Библиографический список

1.Н. Н. Александров. Цвет и его динамика в культуре. Монография. – М.: Изд-во Академии Тринитаризма, 2012. – 333 с.

2.Adorno. "The New Medieval: Substance Over Surface." (Обращение 10.10.24) https://adorno.design/editorial/the-new-medieval-substance-over-surface/?srsltid=AfmBOorl7GhX24qq9hJfqoAL1i0Q_WjaXWI31GMjf5LUcaofLUqOwSKs

3.Knight's Templar. "Unraveling Medieval Times: Colors and Their Significance." (Обращение 10.10.24) https://knightstemplar.co/unraveling-medieval-times-colors-and-their-significance/

4."Как создается «современное» Средневековье, или Medievalism Studies." Высшая школа экономики, 2019. (Обращение 13.10.24) https://hum.hse.ru/data/2019/05/24/1508588023/%D0%A2%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D1%81%D1%8B.pdf

5.Буренкова О.А. ВЛИЯНИЕ ЦВЕТА НА ПСИХОФИЗИЛОГИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ ЛИЧНОСТИ // Успехи современного естествознания. – 2013. – № 10. – С. 153-154. URL: https://natural-sciences.ru/ru/article/view?id=33038 (дата обращения: 14.11.2024).

6.Спокоева, И. А. "Цвет как уют: Использование цветовой палитры в современном интерьере." Дизайн и искусство, 2020, № 4. – С. 24-30.

7.Brown, C. "Medieval Colors and Their Modern Interpretations." Art Journal, vol. 58, no. 2, 2021, pp. 122-139.

ДИЗАЙН ЭТНИЧЕСКОЙ ОДЕЖДЫ О НАСЛЕДИИ И РАСПРОСТРАНЕНИИ НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ

Уваров В.Д., Би Синьгэ
Московский педагогический государственный университет, Москва

Аннотация: В статье рассматриваются многочисленные пути культурного наследования и распространения дизайна этнической одежды, анализируются внутренние и внешние факторы этнокультурных изменений и предлагаются такие стратегии, как изучение культурных коннотаций, создание системы брендов и развитие сложных талантов для содействия инновационному развитию этнической одежды и устойчивому распространению этнической культуры.

Ключевые слова: национальные костюмы, дизайн одежды, национальная культура, культурная коммуникация, бренды одежды.

THE INHERITANCE AND DISSEMINATION OF NATIONAL CULTURE BY NATIONAL COSTUME DESIGN

Uvarov V., Bi Xinge
Moscow State Pedagogical University, Moscow

Abstract: The article discusses the multiple ways of cultural inheritance and dissemination of ethnic clothing design, analyzes the internal and external factors of ethnocultural changes, and proposes strategies such as exploring cultural connotations, establishing a brand system, and cultivating complex talents to promote the innovative development of ethnic clothing and the sustainable dissemination of ethnic culture.

Keywords: national costumes, clothing design, national culture, cultural communication, clothing brands.

Китай — многонациональная страна. У каждой этнической группы разный образ жизни, географическая среда и т. д., поэтому культура, одежда и т.д. каждой этнической группы также различны. Их одежда является символом и олицетворением национальной культуры, несущей в себе богатый исторический, культурный и эстетический смысл. Являясь носителем и символом национальной культуры, национальный костюм является не только внешним украшением, но и отражением национального духа и культурной самобытности. Он отражает понимание людьми окружающей среды и их адаптацию к ней, а также их уважение и следование истории и традициям.

Обсудите роль этнического дизайна одежды в сохранении и распространении национальной культуры. Это не только помогает понимать

и уважать многообразие культур разных этнических групп, но и способствует обмену и интеграции различных культур. Содействовать сохранению и развитию национальной культуры. Содействовать диверсификации и персонализации дизайна одежды всех этнических групп. Предоставить новые перспективы и пути для содействия распространению и обмену национальной культурой [1].

Национально-культурный подтекст, который несет в себе одежда

Одежда — это материальное выражение культурной истории. Этнические костюмы наглядно отображают историческую траекторию и культурные особенности каждой этнической группы посредством таких элементов, как стиль, узор и цвет. Возьмем в качестве примера народность Хэчжэ в провинции Хэйлунцзян. В основе их традиционных костюмов лежат природные узоры, такие как волны, цветы и растения, что отражает зависимость этнической группы от природной среды и ее понимание. Истории о культуре рыболовства и охоты передаются из поколения в поколение посредством узоров вышивки, становясь конкретным носителем коллективной памяти этноса. Кроме того, эволюция одежды из рыбьей кожи от изначально практичной простоты до более поздней изысканной сложности подтверждает глубокое влияние повышения социальной производительности на национальную культуру.

Национальные костюмы — это не только внешнее украшение, но и воплощение национального духа и коллективного сознания. Свободный крой, рыбья кожа и смешанные материалы из хлопка и льна в дизайне одежды Хэчжэ отражают мудрость выживания в горной среде. Дизайн шаманской ритуальной одежды и утвари, это символизирует социальную идентичность человека и его культурную принадлежность к этнической группе. Этот тип дизайна преобразует абстрактные ценности (такие как уважение к природе и коллективная идентичность) в воспринимаемые символы, укрепляя внутреннюю сплоченность национальной культуры.

Многонациональное сосуществование в Китае привело к возникновению богатого смешения культур одежды. Великолепие юбки с лошадиной мордой у ханьцев, элегантность маньчжурского чонсама и тяжеловесность тибетской одежды — все это отражает различия в региональной среде и образе жизни. С развитием туризма и Интернета этнические костюмы стали важным средством межкультурной коммуникации. Например, костюмы народностей Хэчжэ и Яо демонстрируются посредством туризма и распространяются через Интернет. Они привлекли международное внимание и способствовали защите и

инновациям местной культуры.

Анализ факторов, влияющих на национальные культурные изменения

Изменения в национальной культуре являются неизбежным результатом внутреннего развития этнических групп. Одежда претерпела «нормальные изменения» — технологические инновации, обусловленные ростом производительности. Например, инновации в производственных инструментах и технологиях. К «аномальным изменениям» — случайным изменениям, вызванным воздействием чужой культуры. Например, модернизация стилей одежды. Эти две ситуации отражают активную и пассивную адаптацию этнических групп в процессе модернизации. Хотя метод устного и практического наследования сохраняет культурную преемственность, он также приводит к частичной утрате символического значения из-за различий поколений.

Движимый производительностью и потребительской мощностью. Социально-экономическое развитие напрямую меняет функции и форму национальных костюмов. После 1950-х годов химические волокнистые материалы заменили традиционный лен, а машинная вышивка заменила ручное мастерство, что отражает влияние индустриализации на традиционные методы производства; а популярность современной одежды, такой как джинсы, отражала трансформацию национальных костюмов из «предметов первой необходимости» в «культурные символы» на фоне экономической дифференциации.

В условиях глобализации торговые обмены и межэтнические браки ускорили культурную интеграцию. Внедрение западных концепций дизайна (таких как технология швейных машин и модный пошив) привнесло инновационную жизненную силу в национальные костюмы, но также привело к тому, что некоторые традиционные ремесла (например, ручное ткачество) оказались на грани исчезновения. Кроме того, хотя рыночно-ориентированная тенденция коммерциализации расширила сферу распространения национальных костюмов, она может ослабить чистоту их культурной сути.

Содействие распространению культуры через дизайн этнической одежды

Копните глубже в культурные коннотации и осознайте трансформацию ценностей. Дизайн этнических костюмов должен основываться на культурных исследованиях, и посредством систематического отбора таких элементов, как история, религия и обычаи, можно извлечь духовную суть символов. Например,

шаманские легенды можно преобразовать в повествовательные модели для современной одежды, или современное значение традиционных ремесел можно реконструировать с помощью материальных инноваций (например, экологически чистых тканей), тем самым достигая баланса между культурной ценностью и рыночным спросом [2].

Создайте систему брендов и повысьте конкурентоспособность на рынке. Национальным брендам одежды необходимо четко определить свое дифференцированное позиционирование: высококачественная кастомизация может быть сосредоточена на культурной коллекционной ценности, в то время как мода и досуг должны учитывать как практичность, так и эстетику. Создание бренда должно сочетаться с многоканальным продвижением в средствах массовой информации (таким как недели моды, короткие видеоплатформы), а механизмы управления качеством и реагирования на кризисы должны быть усилены для повышения авторитета бренда и международного влияния [3].

Развивайте междисциплинарные таланты и содействуйте интеграции бизнеса и научных кругов. Образовательным учреждениям необходимо разрушить дисциплинарные барьеры, предлагать междисциплинарные курсы по этнологии и дизайну, а также помогать студентам понимать дизайн одежды с точки зрения культуры. В то же время посредством сотрудничества школ и предприятий, практики в студиях нематериального культурного наследия и других средств мы воспитываем профессиональные таланты, владеющие традиционными навыками и знакомые с динамикой рынка, обеспечивая устойчивый импульс для национальных культурных инноваций.

Заключение

Этнические костюмы являются живыми носителями национального культурного наследия, и их дизайнерские новшества должны искать баланс между традициями и современностью, защитой и развитием. Углубляя культурные исследования, создавая экосистему бренда и развивая кадровый резерв. Национальные костюмы могут не только стать символом многообразия китайской культуры, но и выстроить мост для межкультурного диалога в условиях глобализации, а также способствовать устойчивому наследованию и инновационному распространению национальной культуры.

Библиографический список

1.Yu Quanheng. Artistic characteristics and cultural heritage of Yao ethnic costumes // Printing and dyeing. 2024. №. 50(05). pp. 110-113.(禹权恒.瑶族服饰的艺术特色及文化底蕴[J].印染,2024,50(05):110-113.)

2.Wu Mingfen. Research on the communication path of ethnic costume culture empowered by cultural and tourism integration // Western Leather. 2023. №. 45(22). pp. 96-98.(吴明芬.文旅融合赋能民族服饰文化传播路径研究[J].西部皮革,2023,45(22):96-98.)

3.Miao Yong. Inheritance and innovation of ethnic costumes under the background of multiculturalism // Cotton Textile Technology. 2021. №. 49(08). pp. 103-104.(苗勇.多元文化背景下民族服装的传承与创新[J].棉纺织技术,2021,49(08):103-104.)

КИТАЙСКАЯ И СОВЕТСКАЯ МОНУМЕНТАЛЬНАЯ ЖИВОПИСЬ И ТАПИССЕРИЯ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Уваров В.Д., Се Чжихуэй
Московский педагогический государственный университет, г. Москва

Аннотация: Искусство таписсерии в Китае и Советском Союзе в XX веке претерпело значительное развитие, которое сочетало эстетические традиции обеих наций и в то же время демонстрировало высокий уровень памятности и идеологичности в контексте социалистической политики. Эта статья посвящена сравнительному анализу памятных таписсерий Китая и СССР, с акцентом на историческое развитие, художественные стили, тематику, особенности технологии и культурный контекст. Цель исследования — выявить общие механизмы и культурные различия, присутствующие в творчестве таписсерии в обеих странах, а также углубить понимание роли текстильного искусства в системе социалистической визуальной культуры.

Ключевые слова: Сравнение Китая и СССР; таписсерия; социалистический реализм; текстильное искусство; культурная политика

CHINESE AND SOVIET MONUMENTAL PAINTING AND TAPISSERY: A COMPARATIVE ANALYSIS

Uvarov V.D., Xie Zhihui
Moscow State Pedagogical University, Moscow

Abstract: Tapestry art in China and the Soviet Union underwent significant development during the 20th century, reflecting each nation's aesthetic traditions while also embodying a strong sense of monumentality and ideological expression within the socialist political context. This paper focuses on commemorative tapestries from both countries, offering a comparative analysis from the perspectives of historical development, artistic style, thematic content, technical features, and cultural context. The aim is to uncover the shared mechanisms and cultural differences in the tapestry practices of China and the Soviet Union, thereby deepening our understanding of the role of fiber art within the system of socialist visual culture.

Key words: China–Soviet comparison; tapestry art; commemorative art; socialist realism; fiber art; cultural politics

Таписсерия как искусство, сочетающее живопись и ремесло, в XX веке в Китае и СССР исполняло не только декоративные и утилитарные функции, но и благодаря своим медиумным особенностям стало важным инструментом пропаганды национальной идеологии и создания коллективной памяти. Особенно в условиях господства социалистического реализма в искусствоведческой системе, таписсерия исполнила роль «монументальной

пропаганды» и широко использовалось в общественных пространствах и государственных торжествах. Несмотря на различия в политике искусства, этнических традициях и культурной психологии Китая и СССР, в их пути развития таписсерии и эстетических наклонностях прослеживаются определенные схожести, что делает этот культурный феномен достойным глубокого сравнительного исследования.

Методология исследования

В данной статье используется сочетание сравнительного метода и анализа исторических документов для систематического и сравнительного изучения таписсерии в Китае и СССР. С помощью сочетания макросравнительного анализа системы и микроскопического анализа искусства, исследование стремится выявить сходства и различия, а также взаимодействия китайской и советской таписсерии в контексте социалистической эпохи XX века, углубляя межкультурное понимание политической роли текстильного искусства.

Результаты исследования и их обсуждение

Развитие таписсерии в Советском Союзе восходит к событиям после Октябрьской революции 1917 года. Являясь искусством, акцентирующим массовость, политичность и функциональность, таписсерия была включена в государственную культурную систему. Особенно в 1920-1950-х годах, когда социалистический реализм стал ведущим стилем, монументальные таписсерии широко использовались в государственных зданиях, дворцах культуры, Ленинских мемориалах и других общественных пространствах. В Советском Союзе создание таписсерий часто возглавлялось Государственным институтом текстильного дизайна и мастерскими Союза художников, что отражало высокую степень стандартизации и коллективного творчества.

Развитие современной таписсерии в Китае началось после основания нового Китая, и особенно с 1950-х годов, когда оно быстро было институционализировано под влиянием советской арт-системы. В 1953 году в Пекинской фабрике ковров был создан художественный проектный отдел, а в 1956 году в Центральной академии прикладного искусства был открыт курс текстильного искусства, что ознаменовало профессионализацию и политизацию творчества. В период Культурной революции таписсерия приобрела роль пропагандистского инструмента, основными темами стали портреты Мао Цзэдуна и революционные сцены; после реформ и открытия начали внедряться декоративные элементы и современные концепции искусства, а художники начали исследовать индивидуальные и национальные выражения.

Влияние институциональной среды также отразилось в визуальном языке и художественных техниках таписсерии в обеих странах. Советские художники-таписсьеры часто использовали симметричную композицию и централизованный фокус, чтобы подчеркнуть визуальную власть и авторитет. Например, портреты Ленина и Сталина часто размещались в центре полотна, окруженные символами труда и победы (например, колосьями, красными флагами, шестеренками). Их визуальный язык заимствовал элементы ренессансной и реалистической живописи, акцентируя внимание на объемах, перспективах и светотени.

В отличие от этого, китайские памятные таписсерии отличались более гибкими композициями, сочетая как симметричные строгие формы, так и элементы китайской живописи с рассеянной перспективой. Например, в таписсерии "Мао Цзэдун едет в Аньюань" горные пейзажи и фигуры людей переплетаются, что отражает китайский подход к изображению. В то время как цветовая палитра советских таписсерий использовала приглушенные цвета, китайские работы часто отличались высокой насыщенностью цветов и символизмом, подчеркивая декоративность и национальные особенности.

Тематически советские таписсерии фокусировались на политических фигурах (Ленин, Сталин, пионеры большевизма), трудовых сценах (заводы, шахты, сельскохозяйственные кооперативы) и исторических событиях (Октябрьская революция, Великая Отечественная война). Китайские таписсерии сочетали революционные темы с национальной культурой, включая изображения Мао Цзэдуна, образ крестьян-солдат, сцены из Яньаня, национальные праздники и меньшинства, отражая стремление к построению "общества китайской нации". Символика в советских таписсериях часто заимствовалась из индустриальной цивилизации и революционной риторики, например, шестеренки, красные звезды, паровозы, рабочие и крестьяне. В китайских таписсериях помимо революционной символики встречаются элементы традиционной культуры, такие как цветы, облака, драконы и фениксы, что интегрировало идеологию с национальными тотемами.

Таписсьеры в обеих странах использовали различные материалы. Советские таписсерии в основном создавались из шерсти и шелка по традиционным технологиям ткачества Средней Азии и Восточной Европы, в сочетании с современными методами окрашивания и дизайна, что приводило к разделению труда между художниками и ремесленниками. Китайские таписсерии, развиваясь на основе традиционного ковроделия, создало уникальный путь, сочетая советские техники с местными особенностями, в то время как фабрики

ковров в Пекине, Тяньцзине и Цинхае с 1950-х годов постепенно сформировали свои собственные технологические системы.

Обе страны придавали большое значение памятному и церемониальному назначению таписсерии в общественных пространствах. В Советском Союзе таписсерия интегрировалась в декор архитектуры, создавая целостные визуальные нарративы. В Китае также были установлены крупные таписсерии в таких местах, как Народный дворец, музеи революции и гостиничные залы, достигая единства политической символики и функциональности пространства.

Таписсерия в контексте обеих стран являлась не только декоративным искусством, но и мощным средством производства национальной идеологии. Советская практика создания таписсерий тесно связывалась с государственными политическими директивами, являясь частью "культурного проекта", отражая эстетическую идею "службы народу" и нарративную логику "исторического детерминизма". Китай, заимствовав советский опыт, постепенно выработал собственную концепцию создания таписсерии, основанную на "Мао Цзэдуновской художественной мысли", подчеркивая единство "живого образа" и "идеологичности". В "высоком искусстве" и "народном искусстве" граница между ними была размыта, и таписсерия стала носителем идеологии, обладая высокой "мягкой силой" в культурной системе социалистической страны.

С конца XX века, с окончанием Холодной войны и ускорением процессов глобализации, искусство таписсерии в России и Китае начало развиваться в разных направлениях. Российские художники начали интегрировать элементы авангардного искусства в свои работы, исследуя темы памяти, травмы и истории. Китайское современное текстильное искусство также начало изменяться в контексте современности, исследуя вопросы идентичности, пола и экологии, превращая его в платформу для концептуального искусства. Например, китайские художники, такие как Линь Тяньмяо, сочетают традиционные техники с новыми материалами, создавая современные текстильные нарративы. Российские художники, такие как Гриша Брускин, используют таписсерию для выражения культурных разрывов, произошедших после распада Советского Союза.

Заключение

Сравнительный анализ таписсерии в СССР и Китае показывает, что, несмотря на различия в институциональных системах, художественных формах и предпочтениях в темах, искусство таписсерии в обеих странах отражает сходные механизмы работы идеологической системы, художественного института и социальной функции искусства. Таписсерия как текстильный

медиум в социалистической визуальной культуре выполняло функции памяти, образования и мобилизации, играя важную культурную и политическую роль. В процессе перехода искусства в современность, таписсерия сохраняет потенциал для интерпретации и расширения, что делает его достойным дальнейшего исследования и внимания.

Библиографический список

1.Цю Вэйли, Дай Юнтинг, ред. Искусство настенных ковров [M]. Китайская легкая промышленность, 2001.

2.Ли Яньцу, 1954-. Путь декора [M]. Издательство Народного университета Китая, 1993.

3.Цуй Донглян, ред. Искусство настенных ковров [M]. Издательство академии искусств Чжэцзяна, 1989.

4.Ху Цзяньчен, ред. Искусство России [M]. Издательство образования Хэбэй, 2003.

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ ИСКУССТВА ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВ И ТИПОЛОГИЯ ЕГО СОВРЕМЕННОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С АРХИТЕКТУРОЙ В КИТАЕ

Лю Фан, Уваров В.Д.
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва

Аннотация: В статье анализируются исторические этапы развития искусства общественных пространств в Китае и современная типология его взаимодействия с архитектурной средой. Выявлены пять ключевых исторических периодов эволюции данного вида искусства и четыре основных типа взаимодействия с архитектурным контекстом. Обосновывается важность понимания исторической динамики и типологических особенностей для эффективного проектирования искусства общественных пространств в современных китайских городах.

Ключевые слова: искусство общественных пространств, историческая эволюция, архитектурная среда, типология взаимодействия, Китай.

HISTORICAL STAGES OF PUBLIC SPACE ART IN CHINA AND TYPOLOGY OF ITS CONTEMPORARY INTERACTION WITH ARCHITECTURE

Liu Fang, Uvarov V.D.
Russian State University named after A.N. Kosygin (Technology. Design. Art), Moscow

Abstract: The article analyzes the historical stages of public space art development in China and the typology of its interaction with the architectural environment. Five key historical periods of evolution of this art form and four main types of interaction with the architectural context have been identified. The importance of understanding historical dynamics and typological features for effective design of public space art in modern Chinese cities is substantiated.

Key words: public space art, historical evolution, architectural environment, interaction typology, China.

Искусство общественных пространств играет важную роль в формировании культурной идентичности современных китайских городов. По мере стремительной урбанизации Китая за последние четыре десятилетия развивались и подходы к интеграции художественных объектов в городскую среду. Понимание исторической эволюции и типологических особенностей взаимодействия искусства с архитектурным контекстом является ключевым для

эффективного проектирования современной городской среды [1]. Методологической основой исследования послужили типологический и историко-компаративный анализ, позволяющие выявить как диахронические трансформации искусства общественных пространств в Китае, так и синхронические модели его взаимодействия с архитектурной средой. Теоретический фундамент работы составляют концепции "диалога" в публичном пространстве (Ю. Хабермас) [2], теория "расширенного поля" (Р. Краусс) и принципы семиотического анализа городской среды.

1. Исторические этапы развития искусства общественных пространств в Китае

В ходе исследования были выявлены пять ключевых этапов развития искусства общественных пространств в Китае [3], отражающих социокультурные трансформации и художественные тенденции различных периодов:

Первый этап: Искусство в иностранных концессиях (середина XIX – начало XX вв.). Этот период характеризуется появлением первых образцов западного монументального искусства в портовых городах Китая с иностранными концессиями. Памятники и декоративное убранство общественных зданий создавались преимущественно иностранными мастерами в европейской стилистике. Эти произведения воспринимались местным населением как символы иностранного присутствия и имели слабую связь с традиционными эстетическими ценностями китайской культуры.

Второй этап: Зарождение национального искусства общественных пространств (1920-е – 1949 гг.). В период подъема национального самосознания появляются первые примеры монументального искусства, созданные китайскими художниками. Формируется тенденция к синтезу западных художественных приемов с элементами традиционной китайской эстетики. Знаковыми явлениями стали монументы героям национально-освободительного движения и первые эксперименты по адаптации традиционных форм к современному городскому контексту.

Третий этап: от подражания СССР к национальному стилю (1949–1978 гг.). После образования КНР искусство общественных пространств развивалось под влиянием советской школы социалистического реализма. Создавались монументальные скульптурные композиции, посвященные героям революции и выдающимся деятелям. К концу периода в официальное искусство проникают элементы традиционной китайской эстетики, формируется специфический

стиль, сочетающий идеологическую направленность с национальными художественными формами.

Четвертый этап: Интеграция западных тенденций и возрождение идентичности (1979–2000 гг.). Политика реформ и открытости стимулировала культурный обмен с Западом. Искусство общественных пространств обогатилось новыми формами и концепциями. Одновременно возродился интерес к традиционной культуре, что привело к появлению объектов, интерпретирующих наследие даосизма, конфуцианства и буддизма. Искусство общественных пространств начинает восприниматься как инструмент формирования культурной идентичности города [4].

Пятый этап: Эпоха глобализации и инноваций (с 2000 г. по настоящее время). Современный этап характеризуется многообразием художественных практик и применением новых технологий. Развиваются интерактивные и медийные формы искусства. Растущее внимание уделяется экологическим аспектам и устойчивому развитию. Города стремятся сформировать уникальную визуальную идентичность через произведения искусства, отражающие локальную культуру[5].

Анализ этих этапов показывает, что развитие искусства общественных пространств в Китае представляет собой диалектический процесс между традицией и инновацией, национальной самобытностью и глобальными тенденциями.

2. Типология взаимодействия искусства с архитектурной средой

Исследование позволило выявить четыре основных типа взаимодействия между произведениями искусства и архитектурной средой в контексте китайских общественных пространств:

Интеграция – форма взаимодействия, при которой художественные элементы становятся неотъемлемой частью архитектурного решения. В китайской практике этот тип имеет глубокие исторические корни, восходящие к традиционному синтезу архитектуры и декоративного искусства. К современным примерам относятся рельефные панно на фасадах общественных зданий, художественная обработка конструктивных элементов, декоративные детали, включенные в архитектурную композицию. При интеграции произведение проектируется одновременно с архитектурным объектом, обеспечивая их гармоничное единство.

Философской основой данного типа взаимодействия в китайском контексте выступает традиционная концепция "хэ" (和) – гармоничного единства

разнородных элементов, что находит отражение в работах современных китайских архитекторов, таких как Ван Шу, интегрирующих искусство в архитектурную форму [6].

Диалог – тип взаимодействия, при котором искусство сохраняет автономность, но вступает в смысловые и формальные отношения с окружающей архитектурой. Произведение может как поддерживать архитектурную концепцию, так и создавать намеренный контраст с ней. В китайской практике это проявляется в установке скульптурных композиций перед общественными зданиями, создании инсталляций на городских площадях, размещении объектов современного искусства в исторической застройке. Диалогические отношения стимулируют зрителя к осмыслению взаимосвязи произведения с архитектурным контекстом.

Данный тип взаимодействия можно интерпретировать через призму теории диалогичности М.М. Бахтина, где архитектура и искусство выступают как равноправные "голоса" в полифоническом пространстве города [7].

Усиление атмосферы – тип взаимодействия, направленный на обогащение эмоционального и культурного восприятия архитектурного пространства. Произведения искусства работают на создание определенного эмоционального состояния, усиливают тематическую направленность места. В китайской практике этот тип характерен для тематических парков, культурных центров, музейных комплексов, где искусство способствует погружению посетителя в определенный исторический или культурный контекст [8].

Функциональная трансформация – тип взаимодействия, при котором произведения искусства изменяют восприятие и характер использования архитектурного пространства. В современной китайской практике этот тип связан с развитием интерактивного и медиаискусства. Примерами служат световые инсталляции, меняющие восприятие городских площадей в вечернее время, интерактивные объекты, вовлекающие горожан в новые формы взаимодействия с пространством, медиафасады, трансформирующие облик зданий [9].

Предложенная типология коррелирует с концепцией "отношенческой эстетики" Николя Буррио, рассматривающей произведение искусства как социальное пространство взаимодействия [10]. В китайском контексте эти типы взаимодействия приобретают особую специфику, обусловленную традиционным пониманием пространства как единства материального и духовного начал. Выявленная типология позволяет более осознанно подходить

к проектированию искусства общественных пространств, выбирая оптимальный тип взаимодействия в зависимости от контекста и целей проекта.

Заключение

Исследование исторических этапов развития искусства общественных пространств в Китае и типологии его взаимодействия с архитектурной средой раскрывает эволюцию от заимствования иностранных образцов до формирования самобытного художественного языка. Этот процесс отражает диалектическое взаимодействие между традицией и инновацией, национальной идентичностью и глобальными тенденциями, что свидетельствует о глубинных трансформациях общественного сознания Китая в условиях глобализации.

Выявленная типология взаимодействия искусства с архитектурной средой — интеграция, диалог, усиление атмосферы и функциональная трансформация — представляет методологический инструмент для осознанного проектирования в различных контекстах. Понимание исторической динамики и типологический анализ предоставляют концептуальный аппарат для создания гармоничной городской среды, что особенно актуально в контексте урбанизации Китая и формирования уникального облика городов, отражающего как культурное наследие, так и современные эстетические ценности.

Теоретическая значимость исследования заключается в развитии типологического подхода к изучению взаимодействия искусства и архитектуры в меняющемся социокультурном контексте. Дальнейшее изучение данной проблематики открывает перспективы для более глубокого понимания роли искусства общественных пространств в формировании культурной идентичности современного китайского города и может способствовать развитию эффективных стратегий художественного проектирования городской среды.

Библиографический список

1.Уваров В. Д., Лю Фан. Пути решения проблем, существующих в китайском дизайне архитектурной среды и искусстве общественных пространств // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. – 2024. – № 3-2. – С. 53-62.

2.Хабермас Ю. Структурное изменение публичной сферы: Исследование относительно категории буржуазного общества. – М.: Весь мир, 2016. -- 344 с.

3.Лю Фан, Уваров В. Д. Исторические этапы развития искусства общественных пространств (скульптура, мозаика, фреска, таписсерия) в Китае // Вестник славянских культур. – 2025. – № 75. – С. 216-236.

4.Уваров В. Д., Лю Фан. Трансформация искусства общественных пространств: от великого нарратива к демонстрации эмоций и ценностей общества // Дизайн. Материалы. Технология. – 2024. – № 4(76). – С. 56-61.

5.Уваров В. Д., Лю Фан Трансформация искусства общественных пространств Китая в XXI веке // ДИСК-2023: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей "Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры XXI века", Москва, 14–17 ноября 2023 года. – Москва: РГУ им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2023. – С. 176–178.

6.Чжан Лиин. Философские основы синтеза искусств в современной китайской архитектуре // Архитектура и строительство Китая. -- 2022. -- № 3. -- С. 112-128.

7.Лю Чанфу. Диалогические отношения в городском пространстве: от теории к практике // Философия архитектуры и дизайна. -- 2023. -- № 2. -- С. 74-89.

8.Вэн Цзяньцин. Взаимодействие искусства и архитектуры в современном Китае // Архитектура и искусство Китая. – 2021. – № 4. – С. 82-97.

9.Сунь Чжэньхуа. Современные тенденции в искусстве общественных пространств Китая // Современное искусство Азии. – 2023. – № 2. – С. 34-50.

10.Буррио Н. Реляционная эстетика. Постпродукция. -- М.: Ад Маргинем Пресс, 2016. -- 216 с.

КУЛЬТУРНО-ИСТОРИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ВОЗНИКНОВЕНИЯ СИНТЕЗА ИСКУССТВ В ТЕАТРЕ

Уваров В.Д., Кецман А.А.
Московский педагогический государственный университет, г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается влияние культуры на формирования театральной среды, в которой происходит постоянно изменяющийся синтез искусств. Анализируется современное общество и место театра в нём, выявляются культурно-исторические предпосылки позволившие видеть театральное действо таким каким мы видим его на данный момент. Поднимается вопрос ответственности в передаче культурных традиций и норм будущим поколениям для их интеллектуального и эмоционального обогащения.

Ключевые слова: театр, архитектура, изобразительное искусство, культура, музыка, синтез искусств.

CULTURAL AND HISTORICAL PREREQUISITES FOR THE EMERGENCE OF SYNTHESIS OF ARTS IN THEATRE

Uvarov V.D., Ketsman A.A.
Moscow State Pedagogical University, Moscow

Abstract: The article examines the influence of culture on the formation of the theatrical environment, in which a constantly changing synthesis of arts occurs. Modern society and the place of theater in it are analyzed, cultural and historical prerequisites are identified that allowed us to see theatrical action as we see it at the moment. The issue of responsibility in the transfer of cultural traditions and norms to future generations for their intellectual and emotional enrichment is raised.

Key words: theater, architecture, fine arts, culture, music, synthesis of arts.

Актуальность темы исследования обуславливается тем, что в современном постоянно изменяющемся мире театральное представление стало давно существующим действом и не уходящей в века формой зрелищного вида искусства, театр касается жизни каждого человека в той или иной степени. Данность такова что нынешнее общество воспринимает такого рода явления как значимые, театральные представления вызывают отклик у людей всех возрастов и поколений, но мало кто задумывается почему театр в культурной жизни людей занимает столь высокое значение. Один из самых знаменитых русских

и советских театральных режиссёров Константин Сергеевич Станиславский говорил о театре так: “театр — искусство прекрасное. Оно облагораживает, воспитывает человека. Тот, кто любит театр, по-настоящему всегда уносит из него запас мудрости и доброты.” [1] По словарю С. И. Ожегова: театр — искусство представления драматических произведений на сцене; само такое представление. Под театральным пространством в современном мире понимается: архитектура театра, его интерьер, монументальное искусство украшающее пространство, музыкальное сопровождение спектакля, а иногда не просто “сопровождение”, а полноценный солист в этом многоликом живом оркестре синтеза искусств. Важное значение также играет сценография, на данный момент всё больше используется мультимедийные составляющие визуально обогащающее многовековые традиции визуализации театральных произведений. Большое значение играют артисты и конечно зрители, которые своими эмоциями, своим спросом на определённые спектакли создают движущее направление для работы всей огромной театральной структуры. **Проблема данного исследования** заключается в обосновании ценности театра для современного общества, для широкого круга зрителей увлекающихся исключительно киноиндустрией из-за лёгкого её восприятия и простоты образов. В повышении внимания у подрастающего поколения к теме театра и качественной интерпретации современных возможностей искусств в их синтезе вне медийного пространства. **Предметом данного исследования** является эффективный синтез музыкального, архитектурного и изобразительного искусства в пространстве театра. В качестве **цели исследования** выдвигается анализ и выявление культурно-исторических предпосылок возникновения синтеза искусств в театре.

Методы исследования

В исследовании применяются комплексные методы, включающие литературно- аналитический позволяющий уточнить факты и обобщить информацию из литературных источников, а также предметно-аналитический, дедуктивный и индуктивные методы для структурного анализа визуальных материалов.

Введение

Годом создания мирового театра принято считать 534 год до н. э. Именно в этом году афинский поэт Феспид ввёл в посвящённую Дионису мистерию одного актёра-декламатора, который вступал в диалог с хором и изображал различных персонажей. Взаимодействие различных искусств в театральном пространстве — это данность, часто если из этой среды убрать одно из них,

зритель будет чувствовать неполноценность зрелищного действа. Но в среде, где всё взаимодополняет друг друга надо осознавать, что и для каких целей в театре существует и какую пользу это несёт для драматического произведения, анализируя искусства мы можем найти моменты пересечения общие для художественного творчества и переосмыслить их в современных реалиях.

Театральная музыка – в широком смысле музыка в любых театральных спектаклях, то есть как в постановках театра музыкального (опера, балет, оперетта, музыкальная драма, музыкальная трагедия), так и драматического. В музыкальном театре музыка – важнейшее средство характеристики образов и сценических положений, неотъемлемый компонент драматургии спектакля, в конечном счёте – ведущий проводник художественной идеи. В драматическом театре она способствует созданию определённой эмоциональной атмосферы спектакля; наряду с прочими средствами воссоздаёт исторический, национальный и локальный колорит, углубляет характеристики персонажей, подчёркивает переломные моменты развития действия, драматические кульминации.

Архитектура и внутреннее устройство театральных пространств в том виде, в котором мы к ним привыкли, с разделением на сцену и места для зрителей, сложилась еще в VI веке до н. э. в Древних Афинах, была перенята римлянами и распространилась впоследствии на все города античного мира. Сегодня каменные амфитеатры мы можем встретить как на территории Греции и Италии, так и в Великобритании, Турции, Сирии, Тунисе и любой другой стране, бывшей некогда даже самой отдаленной провинцией колоссальной Римской империи. В России, например, греческий амфитеатр находится на территории Херсонеса Таврического, то есть современного Севастополя. Считается, что театрон — расположенные рядами на разной высоте зрительские места, появились потому, что изначально представления разыгрывались в условиях естественного рельефа, у подножия холмов, а зрители сидели на его склонах. Со временем холмы заменили искусственные стены, менялась форма площадки для выступления артистов.[3]

Во все времена изобразительное искусство было взаимосвязанно с театральным. Художники не только оформляют пространство сцены, но и создают эскизы костюмов – все это составляющие отдельного вида художественного творчества – сценографии. Визуальная составляющая театральной сцены, интерьера зала, помогает зрителю погрузиться в атмосферу театрального представления благодаря визуальным образам. Все эти искусства

существуют в одном пространстве и во время спектакля сменяются один другим помогая актёрам донести идею до зрителя.

Синтез искусств — это гармоничное объединение различных видов искусства в единое художественное целое, которое эстетически формирует как материальную, так и духовную атмосферу человеческого существования в пространстве театра. [4] Синтез искусств также можно наблюдать в архитектуре музеев и театров. Фасады и интерьеры этих зданий часто украшаются рельефами, мозаиками или декоративной живописью, отражающими характер и тематическую направленность здания. В зависимости от назначения синтез искусств помогает создавать атмосферу, соответствующую содержанию музея, будь то музей искусства или музей боевой славы.

Культура оказывает значительное влияние на театр, поскольку его развитие неразрывно связано с общим процессом формирования общества и культуры.

Вот несколько примеров, как культура воздействует на театр: Передача традиций и обычаев. Через театральные постановки сохраняются и развиваются национальные культурные ценности. Это позволяет передавать культурное наследие из поколения в поколение. Влияние массовой культуры. Массовая культура определяет, какие темы и подходы будут востребованы в театре, а также диктует правила, которые театральные деятели должны соблюдать для того, чтобы быть успешными и конкурентоспособными. Изменение способов интерпретации произведений. Театр отражает изменения в социокультурной ситуации, что проявляется в новом подходе к классическим произведениям. Постановщики часто адаптируют персонажей и сюжеты, чтобы привлечь новую аудиторию и сделать их более актуальными для современного зрителя.

Влияние на функции театра. Театр может выполнять важные социальные функции, такие как пропаганда определенных идей, ценностей и традиций. Он способствует развитию национального самосознания, а также повышает культурный уровень населения.

Влияние на аудиторию. Театры сегодня вынуждены подстраиваться под запросы разных зрителей, так как залы наполняются людьми разных культур и интересов. Театральное пространство постепенно трансформировалось от открытого к замкнутому, что также отразилось на восприятии спектаклей.

Важные исторические изменения в пространственной организации театра также являются результатом культурных трансформаций: В период Возрождения театральное пространство стало более замкнутым. Дневной театр уступал место вечернему, что подчеркивало обособленность

театрального мира от внешней реальности. Эта тенденция усилилась в эстетике классицизма, для которого было характерно триединство замкнутого пространства: сцена, зрители и пространство, отделённое от внешнего мира [5].

В русском театре до революции в начале XX века театральное пространство оформлялось как коробка, а зрители и актёры были разделены рампой. Даже уличные театры требовали построения сцены, которую разбирали после спектакля.

В конструктивизме В. Э. Мейерхольда пространство стало активным элементом спектакля. Театр перестал быть статичным: сцена разделялась на несколько частей, создавая новые возможности для взаимодействия между актёрами и зрителями, а также для глубокого осмысления пространства как части спектакля.

В результате проведённого исследования были выявлены культурно-исторические предпосылки возникновения синтеза искусств в театре, проанализированы характерные особенности различных видов искусств и их взаимодействия, данное исследование показало что в театральной среде нет случайных форм художественного взаимодействия, все составляющие театрального представления несут смысловую и практическую нагрузку которая обогащает зрителя новыми знаниями и эмоциями, приобщает к искусству и погружает в атмосферу театрального произведения.

Библиографический список

1.Станиславский К. Работа актера над собой Части 1 и 2. Моя жизнь в искусстве/ Эксмо 2025 М. 560 с.

2.Ожегов, Сергей Иванович.Толковый словарь русского языка [Текст] : 72500 слов и 7500 фразеологических выражений / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова; Российская АН, Ин-т рус. яз., Российский фонд культуры. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Азъ, 1994. - 907

3.Бархин Г.Б. Архитектура театра. М.: 1947. 246 с.

4.Зись А. Теоретические предпосылки синтеза искусств / А. Зись. - Л., 1978.

5.Путеводитель по истории мирового искусства [Электронный ресурс]. URL: https://www.la-fa.ru/faq169.html (дата обращения 15.05.2025)

6.Павлова Е. Ю. Синтез искусств на примере театральных зданий // Вестник науки №5 (26) том 4. С. 26–30. 2020 г.

ВЛИЯНИЕ АРХИТЕКТУРЫ ЕВРОПЕЙСКОГО БАРОККО НА АРХИТЕКТУРУ КИТАЙСКОГО БАРОККО

Уваров В. Д.
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина. (Технологии. Дизайн. Искусство)», г. Москва
Ван Сюежуй
ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет (МПГУ)», г. Москва

Аннотация: В статье исследуется ключевое влияние европейских аналогов на процесс внедрения стиля китайского барокко. Через анализ особенностей европейского барокко и их интеграции с местной китайской культурой и архитектурными традициями раскрываются многочисленные факторы, стоящие за формированием этого уникального стиля. Результаты исследования имеют важное значение для понимания культурного обмена в архитектуре, культурного синтеза и эволюции архитектурных стилей, предоставляя новые перспективы и эмпирические основы для исследований в соответствующих областях.

Ключевые слова: барокко, китайское барокко; европейское влияние; культурный обмен в архитектуре; таписсерия, культурный синтез, история архитектуры, архитектурный стиль

THE INFLUENCE OF EUROPEAN BAROQUE ARCHITECTURE ON CHINESE BAROQUE ARCHITECTURE

Uvarov V. D.
Kosygin Russian State University. (Technology. Design. Art), Moscow
Wang Xuerui
Moscow Pedagogical State University (MPGU), Moscow

Abstract: The article examines the key influence of European analogues on the process of introducing the Chinese Baroque style. Through the analysis of the features of European Baroque and their integration with local Chinese culture and architectural traditions, numerous factors behind the formation of this unique style are revealed. The results of the study are important for understanding cultural exchange in architecture, cultural synthesis, and the evolution of architectural styles, providing new perspectives and empirical foundations for research in relevant fields.

Keywords: Baroque, Chinese Baroque; European influence; cultural exchange in architecture; tapestry, tapisseries, cultural synthesis, architectural history, architectural style

Актуальность темы данного исследования обусловлена тем, что стиль барокко, являясь важным этапом в истории европейской архитектуры, оказал глубокое влияние на последующие архитектурные стили. Соприкоснувшись со

стилем барокко, Россия разработала уникальный архитектурный стиль, также после соприкосновения со стилем европейского барокко Китай разработал новую стилевую систему — китайское барокко. Исследование этой темы поможет нам глубже понять обмен и интеграцию архитектурной культуры между Европой, Россией и Китаем, а также предоставит исторические справки для современного архитектурного дизайна.

С тех пор как стиль барокко вошел в моду, он затронул различные области культуры, такие как архитектура, живопись, таписсерия, музыка, предметы домашнего обихода. Постмодернизм способствовал построению большого числа зданий с художественными элементами барокко. Настоящее исследование открывает новый путь для внедрения стиля барокко в объекты современной архитектуры и будет способствовать интеграции архитектурного стиля барокко с местными национальными особенностями и развитию творческих инноваций.

Отношение Китая к внедрению стиля барокко открытое, но осторожное. С одной стороны, Китай активно впитал преимущества стиля барокко и интегрировал его в свою архитектуру, искусство и другие области творчества. С другой стороны, Китай трансформировал и обновил стиль барокко, основываясь на собственных культурных традициях и эстетических концепциях, чтобы лучше адаптировать его к потребностям китайского общества. Объект исследования: архитектурный стиль барокко. Предмет исследования: эволюция архитектурного стиля барокко в различных обстоятельствах в Италии и Росси и его проникновения в Китай.

Методы исследования

Метод документального анализа был применен для выяснение отдельных фактов и обеспечение сбора, систематизации и обобщения документальных данных. С помощью этого метода теоретические исследования и разработки, связанные с европейской, русской и китайской архитектурой барокко, сортируются, чтобы обеспечить соответствующую теоретическую основу для данного исследования.

- Исторический метод исследования позволил понять процесс развития архитектуры барокко в разные периоды и в разных культурных условиях, определить историческую ситуацию существования и использования архитектуры барокко в Европе, России и Китае, а также определить возникновение и развитие объекта исследования.

- Метод компаративного анализа изображений позволил путем сравнения различных архитектурных стилей определить особенности архитектуры барокко на разных исторических этапах. Кроме того, метод позволяет установить типы и

закономерности архитектурных стилей, всесторонне проанализировать сходства и различия европейской, русской и китайской барочной архитектуры.

Результаты и обсуждение

Основные результаты исследования заключаются в следующем. Стиль барокко в архитектуре зародился в Италии в XVI веке и отличается пышностью, динамичностью и сложным декором. Театральность и чувство пространства — ключевые черты барокко [1]. Использование изогнутых линий, овальных пространств и контраста света и тени создаёт динамичные визуальные эффекты. Архитекторы барокко мастерски применяли светотень и перспективу для создания драматичных пространственных впечатлений. Первая половина XVII в. — время становления стиля барокко, начало расцвета абсолютизма, эпоха больших экономических сдвигов и политических столкновений. Художественная система барокко наиболее полно выражала вкусы аристократии. Это стиль чрезвычайно парадный, декоративный, чопорный [2]. Ядром западноевропейское барокко являются символы религиозной теократии и абсолютной монархии, подчеркивающие святость и величие власти.

В 1920-х годах в Китае, чтобы создать более благоприятную коммерческую и жилую среду, этнические промышленники и бизнесмены обязывали архитекторов подражать западному стилю барокко, одновременно интегрируя традиционные китайские архитектурные концепции и приемы для создания архитектуры китайского барокко. В районе Даовай города Харбин, расположен крупнейший и наиболее хорошо сохранившийся архитектурный комплекс в стиле китайского барокко в Китае. Он простирается от улицы Цзинъюй на севере до улицы Наньсюнь на юге, от улицы Цзинъян на западе до улицы Наньсидао на востоке, занимая площадь 123 300 квадратных метров [3].

Охарактеризуем черты этого стиля. Внешний вид зданий: фасад, выходящий на улицу, выполнен в типичном стиле барокко, со свободной формой и частым использованием изгибов, криволинейных поверхностей и эллиптических пространств. В нем чувствуется сильная динамика, такая как фронтоны, завитки, колонны и другие элементы, делающие внешний вид здания более богатым и великолепным. В плане декоративных деталей следует отметить, что часть декоративных узоров заимствована из традиционных китайских культурных символов благословения, таких как виноград и гранаты, символизирующие плодородие, летучие мыши, пионы, жуки, медные монеты и т. д., выражающие богатство, долголетие и благоприятность.

Пространственная планировка состояла в следующем: за фасадом находился

типичный китайский дом с внутренним двориком, по принципу «магазин спереди и дом сзади». Такое композиционное решение функционально отвечало коммерческим и жилым потребностям того времени [4].

Ядром китайского барокко является прагматическая адаптация стиля под влиянием современной колониальной культуры, своеобразный коллаж китайских и западных символов [5]. Форма здания — это конструкция из кирпича и дерева плюс изогнутые узоры в стиле барокко (свитки, арочные окна), сочетание традиционных узоров (цветы, птицы, благоприятные облака) и западных рельефов; функционально он в основном используется в коммерческих магазинах и жилых помещениях. Таковы. квартал «китайского барокко» в Харбине Лаодаовай и некоторые здания на набережной Вайтань в Шанхае.

Данное исследование показывает, что архитектурный стиль барокко развивался по-разному в Италии, Китае и России из-за различных исторических и культурных условий, а также социальных потребностей. Италия как родина барокко под влиянием религии и искусства сформировала уникальную архитектурную эстетику; Китай добился интеграции стиля барокко и местных традиций в результате столкновения китайской и западной культур. В условиях политических изменений Россия объединила элементы барокко с элементами восточно-православной архитектуры. Эта эволюция демонстрирует тесную связь архитектуры и культуры. Она не только обогащает архитектурную культуру разных стран, но и дает ценный ориентир для современного архитектурного дизайна и культурного обмена, а также подчеркивает важную ценность культурного разнообразия в области архитектуры.

Библиографический список

1. Вельфлин, Г. Ренессанс и барокко / Г. Вельфлин, пер. с нем. Е.Г. Лундберг. – М.: Азбука-классика, 2004. – 288 с., ил.

2. Уваров В.Д. Авторская таписсерия. Монография-М.: ГОУВПО «МГТУ им. А. Н. Косыгина» 2010. 325 с.

3. Барокко как культурно-историческая эпоха. Причины возникновения, распространение, основные течения в искусстве. [Электронный ресурс].URL: http://www/https://studfile.net/preview/7544319/page:2 (дата обращения: 07.04.2025).

3. Ван Цзин (王靓). Сохранение и устойчивое развитие ландшафта историко-культурного района «Китайское барокко» в Харбине: Проект консервации и устойчивого развития //Исследования по изданию и распространению (出版发行研究).2023. Т. 3, № 10. С.117-117.

4. Ван Шунхуэй. Исследование городской культурной ценности ландшафтного освещения зданий архитектуры китайского-барокко в Харбине. Хэйлунцзян.: Харбинский политехнический университет 2012. 49 с.

5. Цзинь Фэнхуа. Исследование возвращения художественных особенностей национальной традиционной архитектуры в условиях глобализации – на примере архитектуры Минь-Тай и стиля барокко [J]. Вестник Фуцзяньского университета технологии, 2012. Т. 10, № 4. С. 343–348.

ТАПИССЕРИЯ В ИНТЕРЬЕРАХ ЕВРОПЕЙСКИХ ДВОРЦОВ В ПЕРИОД 17-ГО —18-ГО ВЕКОВ

Уваров В.Д., Кожухов С.А.
Московский педагогический государственный университет, г.Москва

Аннотация: В статье рассматривается история архитектурных сооружений Европы, а также особенности их интерьерного оформления. В особенности уделяется внимание таким монументальным произведениям искусства как таписсерия, и ее культурное значение.

Ключевые слова: Версальский дворец, Готический Вавельский собор, Вавельские аррасы, Ягеллонские таписсерии, Зеркальный зал, Королевская опера Версаля.

TAPISSERIES IN THE INTERIORS OF EUROPEAN PALACES DURING THE 17TH AND 18TH CENTURIES

Uvarov V.D.
Moscow Pedagogical State University
Kozhukhov S.A.
Moscow State Pedagogical University

Abstract: The article examines the history of architectural structures in Europe, the period of the 17th-80th century, as well as the features of their interior design. Special attention is paid to such monumental works of art as tapisseria and its cultural significance.

Key words: Palace of Versailles, Gothic Wawel Cathedral, Wawel Arras, Jagiellonian tapisseries, Hall of Mirrors, Royal Opera of Versailles.

Версаль

История Европы богата на различные ключевые и грандиозные события. Однако помимо войн и революций и научно-технических открытий, сфера искусства также не остается в стороне, и играет немаловажную роль в культурном развитии Европейских стран, а также оказывает влияние и на другие страны.

Архитектура Европы также выделялась своими грандиозными сооружениями и архитекторами.

В XVII веке в Европе, во Франции появился дворцово-парковый ансамбль, Версаль. Над его проектированием трудилось множество архитекторов, а главной его отличительной особенностью, является гармония между архитектурными формами и природным ландшафтом. Над созданием Версаля, по приказу короля Людовика XIV (14), трудились такие архитекторы как Луи Лево и Жюль Ардуэн-Мансар, а проектированием парковой части, занимался

Андре Лентор. Начиная с конца XVII века, Версаль служил отличительным и показательным примером, дворцовых загородных резиденций европейских монархов и аристократов.

Однако внешнее архитектурное убранство дворца и его природная часть не единственное что отражает богатую культурную жизнь Европы и Франции. Однако стоит отметить, что Версальский дворец, не всегда был таким, каким мы его знаем на сегодняшний день. В годы правления короля Людовик XIII, по его приказу, недалеко от Версаля, был возведен охотничий дом. Визуально это было небольшое сооружение из камня и красного кирпича. Однако со временем не раз расширялся, включая в себя новые площади. Но только во времена правления Людовика XIV, территория под застройку дворца, преобразована под строительство одного из самых больших дворцов в мире.

Дворцовый ансамбль Версаля состоит из множества архитектурных и природных комплексов. Природная зона вмещала в себя около 800 ГА безупречных садов, грандиозных фонтанов и статуй. Также на территории располагались несколько симметричных архитектурных апартаментов и достопримечательностей [1].

К главными архитектурным достопримечательностям относятся:

Зеркальный зал – огромная центральная галерея дворца, которая состоит из 17 зеркальных арок, которые отражают 17 окон. В его интерьерной отделке, использовались 357 зеркал. Орнаментальная композиция вдоль потолка, которая посвящена Королю, украшена полихромным мрамором и позолоченной бронзой, в стилистике барокко.

Королевская опера Версаля – данный архитектурное сооружение, является представителем такого направления, как неокласицизм. Зал, который позволяет вместить 1200 персон, выстроен в форме подковы. Интерьерные украшения включают в себя различные декоративные элементы из листового золота и скульптур.

Людовик XIV известен своей тягой к изящным искусствам. Во время его правления, широкое распространение получили такие стили, как классицизм и барокко. С их помощью, выражалась идея торжества сильной, абсолютной власти короля, единства нации, богатства и процветания, его общее название «Le Grand».

Стиль «Le Grand» полностью отражает Францию того временного периода, а Версаль – ее венцом творения, и главным делом жизни Людовика XIV. За время своего правления, «Король-Солнце» собрал внушительную коллекцию картин, скульптур и таписсерий, а субсидирование искусства – было одним из основных

его указов. И соответственно, основной площадкой демонстрации величия Франции и власти короля являлся Версаль.

Таписсерии Людовика XIV можно разделить на три группы: унаследованные, приобретенные и созданные на заказ. Королевская коллекция таписсерий Людовика XIV являлась высшим проявлением власти, богатства и величия, как Франции, так и его самого. По эскизам таких великих художников, как Рафаэль, Рубенс и Шарль Лебрен, были сотканы множество сюжетов, с использованием шерсти ярких оттенков и шелка. Однако бурная история Франции, богатая на революции и восстания, заметно потрепала королевскую коллекцию. Многие сюжеты были проданы, или сожжены, из-за драгоценных золотых и серебряных нитей.

Большую часть времени, королевские таписсерии хранились на мебельном складе Короны, что в теории помогло большинству сюжетов сохраниться до сегодняшнего времени. Многие таписсерии часто выставлялись в Версальском дворце. Также при короле была специальная бригада, в обязанности которой входила транспортировка, установка и обслуживание таписсерий.

Среди множества сюжетов можно выделить необычный набор. Деяния апостолов, по мотивам знаменитого цикла из 10 работ Рафаэля для Сикстинской капеллы в Ватикане. Данный цикл произведений, Людовик XIV приобрел у племянника своего министра, кардинала Жюля Мазарини [2].

Еще одной из примечательных серий работ является «История Сципиона». Были сотканы в Брюсселе, в середине XVI века по эскизам одного из коллег Рафаэля – Джулио Романо. Однако во время революции, часть работ оказалась в частной коллекции (4), одна была передана в музей художественный музей Цинциннати. Остальные 5 сюжетов, на данный момент являются утерянными.

Еще до начала правления короля Людовика XIV, Генрих IV положил начало производства таписсерий в Париже. Однако Людовик XIV основал королевскую фабрику по производству гобеленов в 1662 г. Идейный вдохновитель создания королевской коллекции произведений искусства – Жан-Батист Кольбер, объединил фламандских ткачей, работавших в Париже на короля, под руководством талантливого художника Шарля Лебрена.

Вавель

Однако, помимо Франции, архитектурные изыски были и в других странах Европы. Так, в польском городе Краков, на берегу реки Висла, в период 13-14 веков был возведен архитектурный комплекс, который состоит из множества зданий, объединенное одним общим названием – Вавельский замок. В данном

архитектурном комплексе сочетаются такие стили и направления как готика и романский стиль.

Среди архитектурного комплекса можно выделить Готический Вавельский собор святых Станислава и Вацлава. Возведен был в период 1320-1364 гг. Храм представляет собой трехнефную базилику с тремя башнями. У каждой из башен есть свое название. Сандомирская башня, Разбойничья башня и Сенаторская башня. После постройки храма, башни неоднократно подвергались перестройке.

Однако, помимо всего архитектурного убранства, главной ценностью является коллекция Ягеллонские таписсерии или Вавельские аррасы. Данная коллекция сюжетов, была соткана на мануфактурах в Нидерландах и Фландрии. Каждый отдельный сюжет был создан по индивидуальным размерам, с учетом особенностей планировки определенных помещений. Общее количество таписсерий из этой коллекции составляло 160. На сегодняшний день, сохранилось 136 таписсерий. 134 из них – в коллекции Королевского замка в Вавеле, 1 в Королевском замке в Варшаве, и 1 в Рейксмузеуме в Амстердаме [3].

Коллекция Вавельских аррасов примечательна тем фактом, что является самой большим комплектом таписсерий, когда-либо созданных для одного клиента. Вся коллекция была создана мастерами в период с 1550–1560 гг. [4].

Впервые, часть этой коллекции была представлена публике в 1553 г., по случаю свадьбы Сигизмнда Августа и Екатерины Габсбургской. По заключениям историков, особое внимание зрителей привлекла таписсерия «Райское блаженство» с обнаженными Адамом и Евой.

Примечательна коллекция Вавельских аррасов тем, что в ней присутствует таписсерия «Райское счастье», с величественными размерами. На ее изготовление у мастеров ушло около 16 месяцев, а ее площадь – 42 квадратных метра. Основным материалом для нее послужили нити шерсти и шелка с позолотой и серебряным покрытием. Из-за дороговизны материалов и особенности плетения, (на 1 см таписсерии приходилось 7-9 нитей основы и более 40 нитей утка), данная таписсерия является одной из самых дорогих и ценных в коллекции, однако Сигизмунд Август не жалел средств на искусство.

На создание одного квадратного метра таписсерии уходило около 2 месяцев, а особенность плетения также заключалась в том, что соткан сюжет был с левой стороны. Соответствие строчки эскизу проверялось с помощью зеркал. Однако прежде чем таписсерия была помещена на ткацкий станок, было создано несколько вариантов рисунка, с помощью темперы на картоне. Особенности размеров «холста» позволяли одновременно работать пяти специалистам.

Последняя фигура в масштабе 1:1 – Великий покровитель, была разделена на полосы, шириной по 70 см.

Также среди мотивов и тематики Вавельских аррас, через каждое полотно неразрывно проходят природные мотивы. На более чем 50 таписсериях изображены представители флоры и фауны во всех возможных ее проявлениях, в том числе и фантастических [5]. Представители флоры и фауны, в основном относятся к умеренному климатическому поясу, однако самым ее необычным представителем, является композиция с жирафом-единорогом.

Библиографический список

1.Баратон Алан, Рекшан Ирина Юрьевна. Искусство французского сада. Сады Версаля // Universum: Вестник Герценовского университета. 2014. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-frantsuzskogo-sada-sady-versalya (дата обращения: 01.05.2025).

2.Карапетян Э. С. Версаль как уникальное пространство собственных имен // Культура. Духовность. Общество. 2015. №16. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/versal-kak-unikalnoe-prostranstvo-sobstvennyh-imen (дата обращения: 01.05.2025).

3.Les tapisseries flamandes au chateau du Wawel a Cracovie : Tresors du roi Sigismond II Auguste Jagellon / Sous lad ir. du Jerzy Slablowski. - Anvers: Fonds Mercator, 1972. - 499 p.

4.Rzemiosio artystyczne w Polsce. — Warszawa: Arkady, 1971. — 600 s. il., 16 kart. il..

5.Вавельские аррасы. Электронный ресурс, Режим доступа, URL: https://polskapogodzinach.pl/arrasy-wawelskie/(дата обращения: 01.05.2025).

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЭТАПЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ИРАНСКИХ КОВРОВ

Уваров В.Д., Масуд Асгари
Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), Москва

Аннотация: В настоящей статье показывается развитие иранского ковроткачества, влияния на него развития современных технологий. Персидский ковер — текстильное искусство, которое зародилось еще в Древнем Иране и прошло через различные исторические этапы. Иранское ковроткачество претерпело значительные изменения на протяжении всей своей истории, особенно в период империи Сасанидов (224–651 гг. н. э.), и династии Сефевидов (1501–1732 гг.).

В наше время иранская ковровая промышленность сталкивается с трудностями в условиях политических потрясений и глобализации, но она остается устойчивой, поскольку мастерам удается сохранять древние техники и внедрять инновационные дизайны, чтобы удовлетворять меняющиеся вкусы.

Ключевые слова: иранский ковер, современный дизайн, узелок, уток и основа

HISTORICAL STAGES OF THE ORIGIN AND DEVELOPMENT OF IRANIAN CARPETS

Uvarov V.D., Masoud Asgari
A. N. Kosygin Russian State University (Technology. Design. Art), Moscow

Abstract: This article shows the development of Iranian carpet weaving and the impact of modern technology on it.

Persian carpet is a respected textile art that originated in ancient Iran and has gone through various historical stages. Iranian carpet weaving has undergone significant changes throughout its history, especially during the Sassanid Empire (224–651 CE) and the Safavid Dynasty (1501–1732).

In modern times, the Iranian carpet industry faces challenges in the face of political upheaval and globalization, but it remains resilient as artisans manage to preserve ancient techniques and innovate designs to meet changing tastes.

Key words: Iranian carpet, modern design, knot, weft and warp

История персидского ковра восходит к империи Ахеменидов, которая существовала с 550 г. до н. э. и охватывала части Европы, Азии и Африки [1, 2]. Это древнее искусство развивалось на протяжении тысяч лет под влиянием различных культур и народов, проживающих в регионе. Статья посвящена развитию искусства персидского ковроткачества (таписсерии), с учетом влияния современных технологий на сложившиеся традиции. Целью статьи

представляется анализ и оценка исторических этапов иранского ковроделия, методов и способов, которые использовались на каждом их них.

Самые древние упоминания о коврах часто встречаются в литературе и археологических находках, поскольку текстильные изделия имеют тенденцию со временем разрушаться [3, 12]. Узоры этих ранних ковров отражают бурную историю региона, отмеченную завоеваниями таких деятелей, как Александр Македонский, а также более поздних правителей [4].

Сасанидская империя, процветавшая с 224 года н. э. до исламских завоеваний, сыграла важную роль в развитии иранского ковроткачества. Сасаниды, известные как одна из ведущих держав своего времени, сохранили художественные традиции своих предшественников, а также изобрели новые образцы. Изысканное мастерство этого периода подготовило почву для последующих стилистически богатых произведений.

Династия Сефевидов (1501–1732) ознаменовала собой крупный ренессанс в иранском искусстве и культуре, который часто называют «Золотым веком» Ирана [6]. Искусство ковроткачества процветало под покровительством влиятельных правителей, таких как шах Аббас I. В это время мастера внедряли новые дизайны и материалы, увеличивая сложность и красоту ковров. Переход от более простых геометрических узоров к сложным криволинейным рисункам и моделям большого формата представляет собой то, что было названо «революцией в дизайне ковров» [7].

После эпохи Сефевидов династия Каджаров уделяла особое внимание как сохранению традиционных техник ткачества, так и исследованию новых дизайнов [6]. В этот период ремесло возродилось, поскольку торговцы начали экспортировать ковры в Европу, что значительно повысило их популярность. Развитие международной торговли привело к большему разнообразию моделей и дизайнов, что обеспечило быстрое расширение рынка [1, 9].

Двадцатый век принес значительные изменения в производство и дизайн иранских ковров, особенно во времена династии Пехлеви [10]. Усилия по модернизации и централизации административного управления оказали глубокое влияние на традиционные ремесла, что привело к их упадку в периоды политических потрясений. Однако наследие иранского ковроткачества сохранилось, и мастера продолжали вводить новшества и опираться на многовековые традиции. Сегодня персидские ковры славятся не только своим мастерством, но и богатым историческим значением, олицетворяя преемственность культурного наследия во времена перемен.

Иранская традиция ковроткачества характеризуется богатым разнообразием региональных стилей и техник ткачества, и каждый регион имеет уникальные особенности в рамках общей формы искусства.

Основные центры производства ковров включают Тебриз, Керман, Равар, Нейшабур, Мешхед, Кашан, Исфахан, Наин и Кум. Эти города известны своими особыми техниками ткачества, высококачественными материалами и замысловатыми узорами. Тебриз, особенно как крупный центр производства ковров, имеет долгую историю, в которой ткачи использовали шерсть или шелк для ворса и различные материалы, такие как хлопок или шелк, для подкладки. Эти дизайны часто отражают слияние региональных традиций, включая влияние анатолийских и северо-западных иранских стилей, что может привести к появлению уникальных вариаций, указывающих на влияние курдского производства из соседних регионов [10, 13].

Самые знаменитые восточные ковры родом из Исфахана, бывшей столицы Ирана. Когда-то его величественные дворцы и храмы покрывались восхитительными коврами, которые демонстрировали могущество правителей и богатство восточной культуры. Не было лучшего и более дорогого подарка для иностранного посла, чем ковёр из королевской мастерской. В наши дни отзвуки этого великолепия сохранились в исфаханских коврах, которые отличаются сбалансированной композицией и утончённой палитрой цветов. Ковры из Исфахана – эталон хорошего вкуса и высочайшего качества.

Город Тебриз некогда был столицей Азербайджана, а в XVI веке стал столицей империи Сефевидов, при которых и появились королевские ковроткацкие мастерские. В то время там создавались изумительные ковры, которые сейчас стали жемчужинами крупнейших музеев мира. Именно в Тебризе воплотился синтез европейской и восточной культур. Мастера ездили во Францию и перенимали орнаментальные и цветовые особенности. Поэтому тебризские ковры поражают своей необыкновенной нежностью, напоминающей об эпохе рококо, картинах Буше и Фрагонара.

Регион Кум с середины XX века производит самые изысканные шёлковые ковры**.** Детальные орнаменты, симфонии десятков насыщенных оттенков, мягкость и нежность переливающегося шёлка – невероятный эстетизм ковров из Кума обеспечил им мировую известность. Шёлковая нить гибкая и прочная, поэтому ковры из этого материала считаются самыми износостойкими. А по количеству цветов в одном узоре ковры из Кума, пожалуй, остаются непревзойдёнными.

Аристократичные ковры из города Наин совмещают классические орнаменты **с** элегантной цветовой гаммой, выдержанной в бежево-голубых тонах с многочисленными нюансами. Подобное сочетание цветов заставляет вспомнить об итальянской майолике и делфтском фарфоре. Тонкие линии узора выполняются шёлковой нитью, которая мерцает на фоне матовой шерсти. Так создается неповторимая игра света и фактур**.**

Среди многочисленных городов-производителей ковров Аран и Бидгол известны как выдающиеся центры производства изысканных ковров. Этот город славится производством красивейших иранских ковров, которые отличаются красотой, очарованием и изысканностью. Этот центр стал крупнейшим центром машинного производства ковров в Иране и вторым по величине в мире, что отражает переход от традиционных методов ручного ткачества к современным методам производства [10, 13].

В отличие от изысканных ковров, производимых в городских центрах, ковры, изготовленные кочевыми и племенными ткачами, часто отличаются более смелыми узорами и более грубой текстурой. Эти ковры отличаются использованием тонкой шерсти, яркими цветами и традиционными мотивами, уходящими корнями в культурное наследие народа. Ковры Габбе, в частности, славятся своей простотой и являются более аутентичным выражением иранских традиций ковроделия, которые часто отклоняются от запланированной эстетики городских мастерских [13].

Исторический контекст производства ковров сыграл значительную роль в формировании региональных стилей. Возрождение ковроткачества в таких городах, как Тебриз, сыграло решающую роль в сохранении традиционной отрасли, особенно после периодов упадка. Современные выставки, такие как великие персидские выставки, продолжают подчеркивать эти региональные различия, хотя они также отражают меняющиеся тенденции и движение к современным подходам к дизайну в ковроделии [10].

Персидские ковры славятся не только своими замысловатыми узорами, но и богатой символикой, заложенной в их узорах. Каждый мотив имеет глубокий смысл, отражающий культурное и историческое наследие Ирана. Распространенным символом этих ковров является дерево жизни, олицетворяющее плодородие и бессмертие. Куст жаккарда или пейсли, олицетворяющий вечность и возрождение. А гератский узор напоминает рыбу и является символом счастья.

Дизайн иранских ковров существенно различается в зависимости от региона, но каждый из них демонстрирует уникальные мотивы и

художественные эффекты. Например, ковры Исфахана ценятся за их изящный рисунок, замысловатые арабески и выразительные центральные медальоны. Напротив, ковры Кашана известны своими криволинейными узорами, сложными центральными медальонами и цветочными мотивами. Ковры Хариз отличаются смелыми геометрическими узорами и яркими цветами, в то время как ковры Кум известны своими изящными узорами, часто подчеркнутыми шелком и мягкой цветовой палитрой.

Иранское ковровое искусство также является отражением исторического контекста, в котором оно было создано. В эпоху Сефевидов ковры, предназначенные для светской обстановки, часто имели замысловатые узоры, включавшие изображения животных, сцен охоты и человеческих фигур, отражавших досуг правящего класса. В этот период особое внимание уделялось изображению охоты, которая была распространенным занятием в Иране еще до возникновения ислама [8]. Более того, духовное значение этих мотивов можно увидеть в таких рисунках, как мистические солнца, которые символизируют просветление и высшее понимание и показывают, как искусство и духовность переплетаются в иранской культуре.

Несмотря на трудности, с которыми оно сталкивалось на протяжении веков, включая войны и меняющиеся культурные предпочтения, искусство иранского ковроткачества выстояло и развилось, сохранив при этом свои традиционные корни. Сегодня искусные мастера продолжают создавать эти великолепные произведения, используя приемы, которые передаются из поколения в поколение. Такая приверженность сохранению искусства гарантирует, что символы и темы, присущие иранским коврам, останутся неотъемлемой частью культурного наследия Ирана.

В наше время иранская ковровая промышленность претерпела значительные изменения, отмеченные как возрождением традиционных техник, так и внедрением инноваций в дизайн и материалы.

Мастера-ткачи и ремесленники под покровительством правителей династии Каджаров приложили все усилия для сохранения оригинальных техник и сложного мастерства, которые на протяжении веков определяли характер иранских ковров. Эта приверженность традициям послужила важным связующим звеном между прошлым и настоящим, гарантируя сохранение традиционных методов ткачества даже в условиях развития отрасли.

При этом традиционные методы имеют важное значение. Династия Каджаров также поощряла инновации в мире иранских ковров. Ткачи и ремесленники начали исследовать новые конструкции, материалы и техники,

чтобы вдохнуть новую жизнь в это древнее искусство. Такое сочетание традиций и современности позволило создать ковры, которые отвечают современным вкусам, но при этом чтят их исторические корни.

Производство ковров в Иране подвергалось колебаниям из-за различных социально-политических потрясений и меняющихся культурных предпочтений. Например, после вторжения в Афганистан в 1722 году производство ковров значительно сократилось. Но эта отрасль промышленности продолжала развиваться, особенно среди иранских кочевников и ремесленников в небольших городах, которые создавали военные ковры [11]. В конце XIX века в эпоху Каджаров торговля и ремесло пережили возрождение, что привело к возрождению коврового производства [1, 8]. Купцы из Тебризи играли важную роль в экспорте ковров в Европу через Стамбул, а международные компании начали работать в Иране, что еще больше расширило рынок для иранских ковров.

С развитием международной торговли иранская ковровая промышленность значительно диверсифицировалась. Ремесленники изобрели новые узоры и дизайны, чтобы удовлетворить потребности мирового свободного рынка [8]. Эта способность к адаптации позволила иранской ковровой промышленности не только выжить, но и процветать в условиях меняющейся экономической ситуации, благодаря чему ковроткачество в Кашане стало одним из самых популярных видов ремесла в Иране сегодня.

Библиографический список

1.История развития персидского ковра URL: https://www.catalinarug.com/blog/history-of-persian-rugs/?srsltid=AfmBOor2TAJvrQW-Zy55c5pRyOFKuA1eWv9BDmzLkp2lIfTC2LOBjbSm (дата обращения: 30.04.2025)

2.History and Significance of Safavid Court Weaving and their Persian Antique Rugs URL: https://rugandkilim.com/blogs/history-and-significance-of-safavid-court-weaving-and-their-persian-antique-rugs/?srsltid=AfmBOooWjWdWYuCoxkFmB6KwL8uY0FHWxt9i2BC3ETjLkj2qDbhdJKKx (дата обращения: 01.05.2025)

3.An introduction to the Ottoman, Safavid and Mughal Court carpets URL: https://nazmiyalantiquerugs.com/blog/ottoman-safavid-mughal-court-carpets/ (дата обращения: 01.05.2025)

4.Persian Rug Overview URL: https://www.catalinarug.com/blog/how-persian-rugs-became-a-status-symbol/?srsltid=AfmBOoogQjEhG0kfmRI8GoKO4DU2qjYMQmxYbVY_L6dS5Lm9CbLOHJmc (дата обращения: 20.04.2025)

5.Ali Vandshoari, Ahad Nejad Ebrahimi Epic and myth in pictorial carpets of Qajar era in Iran URL: https://www.researchgate.net/publication/295919873_EPIC_AND_MYTH_IN_PICTORIAL_CARPETS_OF_QAJAR_ERA_IN_IRAN (дата обращения: 20.04.2025)

6.Safavid carpets URL: https://www.arthitparade.net/safavid-carpets.html (дата обращения: 20.04.2025)

7.Kiamran carpets URL: https://kimiahonar.ir/browse.php?a_id=2126&slc_lang=en&sid=1&printcase=1&hbnr=1&hmb=1 (дата обращения: 20.04.2025)

8.The Sasanian Empire (224–651 A.D.) URL: https://www.metmuseum.org/essays/the-sasanian-empire-224-651-a-d (дата обращения: 20.04.2025)

9.Understanding Persian Rugs – Two and a Half Millennia of Silk and Wool URL: https://www.heddels.com/2019/12/understanding-persian-rugs/ (дата обращения: 20.04.2025)

10.Carpets During the Sasanian Period and the Rise of Islam URL: https://sahandcarpet.com/en/carpets-during-the-sasanian-period-and-the-rise-of-islam/ (дата обращения: 20.04.2025)

11.Persian Rugs – History & Buyer's Guide URL: https://www.catalinarug.com/blog/history-of-persian-rugs/?srsltid=AfmBOory-ZyRDP-kvvE8H02ktKhRFQTxPmJuERQUgAq2Trolw4cYiuaM (дата обращения: 20.04.2025)

12.History of Persian Rugs URL: https://nazmiyalantiquerugs.com/persian-rugs-and-carpets-the-complete-history/ (дата обращения: 20.04.2025)

13.Persian Carpet https://en.wikirug.org/wiki/index.php?title=Persian_Carpet&mobileaction=toggle_view_desktop (дата обращения: 20.04.2025)

ПРИМЕНЕНИЕ ЦВЕТОВОГО КРУГА СТЕПАНОВА В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ

Уваров В.Д.
Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), г. Москва

Аннотация: В последние годы в художественном творчестве, демонстрируемом на просторах Интернета, очень резко сходит на нет высокая цветовая культура. Особенно это проявляется в компьютерной графике и диджитал-арте. Актуальность темы обусловлена тем, что существует настоятельная необходимость повышения колористической культуры художников и дизайнеров. Этому способствуют предпринимаемые нами научные исследования в области колористических гармоний и применения цветового круга Степанова. Цель работы; показать широкие возможности гармоний взаимодополнительных цветов в процессе дизайнерского проектирования объектов арт-дизайна.

Ключевые слова: цветовые гармонии, взаимодополнительные цвета, диджитал-арт, арт-дизайн, таписсерия, художественные краски, дизайн-проектирование.

THE USE OF STEPANOV'S COLOR CIRCLE IN DESIGN

Uvarov V.D.
Russian State University named after A.N. Kosygin (Technology. Design. Art), Moscow

Abstract: In recent years, the high color culture has been rapidly disappearing in the artistic creativity demonstrated on the Internet. This is especially evident in computer graphics and digital art. The relevance of the topic is due to the fact that there is an urgent need to enhance the color culture of artists and designers. This is facilitated by our ongoing scientific research in the field of coloristic harmonies and the use of Stepanov's color circle. The purpose of the article is to show the wide possibilities of the harmonies of complementary colors in the process of design of tapestry and art-design objects.

Key words: color harmonies, complementary colors, digital art, art design, tapestry, art paints, design engineering.

Актуальность темы обусловлена тем, что существует настоятельная необходимость повышения колористической культуры художников и дизайнеров. **Предметом исследования** служит применение цветового круга Степанова в области колористических гармоний в графическом дизайне, при проектировании таписсерии и цифровых объектов арт-дизайна. **Целью работы** является проведение комплексного научного исследования и разработка основ

проектирования цветовых гармоний путем выявления механизмов формирования колористической гаммы на базе использования двенадцатичастного круга Степанова в интерьерах с применением таписсерии и диджитал-арта. Систематизация цвета по кругу Степанова, по нашему мнению, является наиболее удобной и научно обоснованной. Значение результатов исследования для развития определенной отрасли науки или практической деятельности; заключается в том, что для выбора цвета любого арт-объекта, помещения или таписсерии для получения положительного эффекта необходимо знать и применять правила работы с цветовым кругом Степанова.

Методы исследования

Исследование базируется на комплексном использовании таких методов, как литературно-аналитический метод, необходимый для уточнения отдельных фактов и обобщения информации из литературных источников, предметно-аналитический метод, метод диахронного и синхронного рассмотрения материала, методы дедуктивного и индуктивного анализа, абстрагирование, наблюдение и описательно-аналитический метод нужные для структурного разбора визуальных материалов, выявления композиционных, технологических и цветовых особенностей произведений таписсерии и объектов арт-дизайна, метод обобщения, выявивший общие свойства исследуемых объектов и их взаимосвязи.

Результаты исследования и их обсуждение

Основные результаты исследования заключаются в следующем. Научные исследования в области колористических гармоний и цветовой круг Степанова создали объективную основу для решения некоторых проблем теории цвета в живописи и дизайне, например, теории дополнительных цветов. Термин «взаимодополнительные цвета» весьма популярен в искусствоведческой литературе. Как правило, там всегда отмечается их исключительная роль в образовании цветовой гармонии. Часто можно встретить и упоминания о колорите, построенном на взаимодополнительных цветах. Присутствие взаимодополнительных цветов находят даже в произведениях живописи чуть ли не со времен античности, не обращая внимания на то или просто не зная о том, что само явление взаимодополнительности цветов было открыто сравнительно недавно. Конечно, взаимодополнительные цвета могли появляться в картинах любого исторического периода случайно или как следствие практического опыта художника.

Бытует весьма приблизительное представление о взаимодополнительных цветах. Обычно ими называют три пары цветов: красный – зеленый, синий – оранжевый и желтый – фиолетовый, не принимая во внимание, что каждое из этих родовых названий включает в себя большой диапазон цветовых тонов и не всякие красный и зеленый будут взаимодополнительными.

В цветоведении дополнительность цветов определяется, как способность одного цвета дополнять другой до получения ахроматического тона, т. е. белого или серого в результате оптического смешивания. Вычислено, что дополнительной будет каждая пара цветов, длины волн которых соотносятся между собой как 1:1,25. С помощью этого отношения физик в лабораторных условиях сравнительно легко находит дополнительные цвета. Однако определить при этом, насколько полученный цвет является ахроматическим, способен только человеческий глаз, и получение дополнительных цветов лабораторным путем до некоторой степени будет также приблизительным.

Гармоничность сочетания дополнительных цветов может быть объяснена психофизическими закономерностями зрения, на которые обратил внимание еще М. В. Ломоносов, и на основе которых возникла трехкомпонентная теория цветового зрения. Суть ее состоят в том, что наш глаз, имеющий три цветоощущающих приемника, всегда требует их совместной деятельности – он как бы нуждается в цветовом балансе. Один из пары дополнительных цветов представляет собой сумму двух основных, поэтому в каждой паре присутствуют все три основные, «первичные» цвета, образующие равновесие. В случае сочетания других, не дополнительных цветов, этот баланс отсутствует, и глаз испытывает «голодание» в отношении какого-либо цвета.

Психофизическую основу гармоничности дополнительных цветов подтверждает наблюдение К. Петрова-Водкина: «Наш кумачовый цвет рубах, излюбленный крестьянами, является тем же защитным, дополнительным, дающим выход зеленому. И такого красного не встретить у народов среди другой пейзажной расцветки. Кто видел, после длинного пути через пустыню песков, цвет Аральского моря, тот, наверное, подивился его бирюзе, такой специфичной, что она даже перестает характеризовать воду. И после того, когда столкнешься с человеческой бирюзой куполов и стен самаркандских и ташкентских мавзолеев, то поражаешься мудрости человека, так же тонко, как в природе, разрешившего выход из однообразия цвета пустыни» [1].

Человек ощущает цвета и вне себя, и в себе, поэтому та или иная окраска должна оцениваться с психологических позиций. Известно, что зеленый цвет

успокаивает, красный возбуждает, а синий успокаивает и усыпляет. К каждому цвету человек относится исходя из своего внутреннего ощущения.

Взаимодополнительные цвета лежат в основе теории трехкомпонентности цветового зрения, постольку для достижения цветовой гармонии важнейшим и необходимым условием является соблюдение принципа цветового баланса.

Немецкий ученый и поэт Иоганн Вольфганг Гете на основе своего воображения и наблюдательности создал довольно стройное учение. Он первым обратил внимание на значение для живописи взаимодополнительных цветов и объяснил их истинную природу. К ним Гёте относил цвета, расположенные на противоположных концах диаметра цветового круга. Если отдельные цвета могут вызывать разнообразные эмоции, как положительные, так и отрицательные, то сочетания взаимодополнительных цветов всегда воспринимаются как гармоничные. Примером могут служить витражи эпохи готики, живопись Фернана Леже.

Гете называет также цвета, например, желтый и красный или синий и красный, – характерными парами. Лучистый желтый составляет с красным жизнерадостный, активный тон, характерная природа синего и красного раскрывается в контрасте динамически противоположных цветов, желтый и синий в паре показывают напряжение между сиянием и сгущением. Желтый цвет – лучистый, зеленый дает ощущение покоя. От соединения этих цветов создается жизнерадостное настроение. Желтый и абрикосовый выражают, если мы обратимся к окраске растений цветов и плодов, динамику согревания, образуя оранжево-золотистый, персиковый, пшеничные цвета.

Необходимо указать, что Ван Гог придавал дополнительным цветам особое значение. Их сочетанием он выражал впечатления от различных времен года: красно-зеленый контраст использовал для образа весны, сине-оранжевый – для лета, желто-фиолетовый – для осени и черно-белый – для зимы (принцип Ван Гога). Ван Гог очень остро чувствовал психологическое воздействие цвета и сознательно использовал его.

В письме к брату он писал: «В моей картине «Ночное кафе» я пытался показать, что кафе – это место, где можно погибнуть, сойти с ума или совершить преступление. Словом, я пытался, сталкивая контрасты нежно-розового, кроваво-красного, винно-красного с нежно-зеленым и зеленым веронезем, с жестким сине-зеленым и желто-зеленым, воспроизвести атмосферу адского пекла, цвет бледной серы, передать демоническую мощь кабака-западни» [2].

Другой постимпрессионист Поль Гоген, создавая цветовую гармонию, сливает похожие краски в общее звучание, а Анри Матисс предоставляет

каждому цвету большую свободу, но не возбуждает этим, как Ван Гог, цветового антагонизма, а успокаивает. Примером может служить хранящийся в Музее изобразительных искусств имени А. С. Пушкина натюрморт А. Матисса «Красные рыбки».

Адольф Гельцель, ориентируясь на цветовой круг Гете, создал теорию, согласно которой существуют восемь контрастных групп:

1) контраст красок самих по себе (по цветовому тону);
2) контраст между светлым и темным (светлотный контраст);
3) контраст между холодным и теплым;
4) контраст дополнительных цветов между собой;
5) контраст цветов по интенсивности;
6) контраст по густоте красочного слоя (прозрачно и пастозно);
7) контраст между цветом и его отсутствием (хромат и ахромат);
8) групповой контраст (смешанный).

Учение о контрастах есть не что иное, как учение о контрапункте в музыке. Контрапункт – полифония – это искусство сочетания нескольких самостоятельных одновременно звучащих мелодий (голосов, звуков). При создании колоратуры под контрапунктом понимают присоединение к выбранному колеру одного или нескольких самостоятельных цветов.

То, что живопись может оказывать на человека воздействие той же силы, что и музыка, утверждал и Василий Кандинский. Он совершенно ясно называл желтое эксцентрическим, а синее – концентрическим. Например, «синий круг подобен улитке, которая прячется в свой домик». Воздействие синего повышается его затемнением, а желтого – высветлением. Белое – бездонное отверстие, черное – стена бесконечной длины. Зеленый цвет – земной, синий – цвет неземого спокойствия, зовущий в бесконечность. Желтое, заключенное в геометрические формы, становится невыносимым, как резкий звук трубы. Серое облако обладает спокойствием зеленого, но лишено его изобразительных возможностей.

В красном заложены кипение и жар, огромная мужская сила, напоминающие о фанфарах и трубах. Синим цветом погашается страстность красного. В оранжевом – ощущение здоровья и солнечной энергии.

Обособление цветов, по В. Кандинскому, привело к усиленному изучению их специфических характеров. Геометрические фигуры у В. Кандинского тоже соответствуют цветам: квадрат – красному, круг – синему, треугольник – желтому.

Франц Марк считал красный цвет грубым. Синий он называл серьезным и духовным, фиолетовый – содержащим глубокий траур, желтый – умиротворяющим, по-женски утешающим, который при добавлении к нему красного становится мстительным, так что для гармонии необходимо дополнение синего. Желтый и красный цвета, по его мнению, любят друг друга и создают устойчивое звучание. С одним зеленым красное не перестает быть дерзким и грубым: следует привлечь синий и желтый. Желтый ближе к красному, чем к синему.

Конечно, в этих высказываниях много субъективизма. Возражения же против их научности растворяются в искусстве, если только оно истинно.

Комбинация цветовых пятен, построенная с учетом всех закономерностей цветовой гармонии, будет все же ограничена в эстетической значимости и эмоциональной содержательности, если она не подчинена творческой задаче более высокого порядка, чем просто красивые сочетания, при условии, что эта комбинация не служит раскрытию образного содержания. Композиционная функция цвета заключена в его способности акцентировать внимание зрителя на наиболее важных для восприятия образа местах, участвовать в организации пространственной формы, определять последовательность зрительного восприятия. Если цветовая гармония может рассматриваться как преимущественно формальная категория, касающаяся внешней привлекательности сочетания красочных пятен, то цветовая композиция есть организация цвета в первую очередь соответственно логике изображаемой формы, смыслу образного содержания. В современной композиционной интеграции искусств выявлено с определенной степенью достоверности все возрастающее значение колористической взаимосвязи текстильных произведений и архитектуры интерьера. Главный научный результат – установлена значимая роль таписсерии в создании цветовых пространств [3].

Цветовая композиция требует соответствующей ритмической организации цветовых пятен. Бессистемное нагромождение большого числа красок, даже с учетом их дополнительности, создает пестроту и затрудняет восприятие основной мысли художников-дизайнеров. Если цвета находятся в состоянии равновесия, то ни один из них не выделяется, а их чередование образует цветовой ритмический строй. В больших комбинациях цвета должны по порядку следовать друг за другом так, чтобы естественная связь по степени их родства была такой же, как в спектре или радуге. В порядке следования цветовых тонов выражается движение мелодии цветового единства [4].

Взаимодополнительные цвета обладают наиболее полярными свойствами, их гармонические сочетания характеризуются наибольшей активностью, напряженностью и динамичностью.

Приведем примеры построения колоратур по цветовому кругу Степанова на основе использования трех- четырех- и шестицветий.

Для построения базового соцветия, лежащего в основе разрабатываемой колоратуры арт-объекта, следует сначала выбрать исходный цвет, затем найти расположенный напротив него в цветовом круге дополнительный цвет. Один цвет, например, исходный, лучше взять предельно насыщенным, второй рекомендуется брать сближенным с ним по светлоте, потому что активный светлотный контраст снимает колористическую напряженность и мешает гармонизации цвета. Третий колер в соцветии может быть выбран из ряда валёрных градаций любого из первых двух цветов.

Взаимодополнительные цвета можно использовать совершенно чистыми, «открытыми», без валёров. Принцип их гармонизации лежит в правильном выборе колеров по цветовому кругу Степанова.

Триады цветов, образующие соцветия, в двенадцатичастном цветовом круге Степанова расположены на вершинах углов равностороннего треугольника. Гармоничные сочетания образуют друг с другом цвета, называемые основными – красный, желтый, синий. Повернув равносторонний треугольник вокруг своей оси так, чтобы его вершины указывали на цвета второго уровня, получим гармоническую триаду оранжевый – фиолетовый – зеленый.

Абрикосовый, карминный, бирюзовый также образуют в цветовом круге равносторонний треугольник. Аналогичная ситуация и с пунцовым, аметистовым и оливковым цветами.

Психологическое восприятие желтого и фиолетового как гармонических цветов могут быть достигнуты, если вместо одного из этих цветов (желтого или фиолетового) будут взяты два соседних с ним цвета. С желтым могут контрастировать аметистовый и карминный. Эти цвета образуют между собой равнобедренный треугольник. В виде равнобедренных треугольников можно построить шесть гармоничных триад.

Триадой красный – синий – желтый пользовались многие живописцы, в том числе и Ван Гог, сочетавший их с дополнительными оранжевым, фиолетовым и зеленым. Смешиваемые в определенных количествах дополнительные цвета дают нейтральный серый цвет, но их «диезы» и «бемоли» (повышение или понижение насыщенности) позволяют получать различные «приглушенные тона». Три шкалы колористических градаций (от желтого до фиолетового, от

красного до зеленого, от синего до оранжевого) дают великолепные цветосочетания сложных красивых и благородных оттенков.

Колоратуру арт-объекта можно создавать, используя и четырехцветия. Для этого надо в цветовом круге выбрать две пары дополнительных цветов, расположенных на диагоналях квадрата, вписанного в круг.

Таким образом, мы получим три четырехцветия:

1) желтый, пунцовый, фиолетовый, бирюзовый;
2) абрикосовый, красный, аметистовый, зеленый;
3) оранжевый, карминный, синий, оливковый.

Еще ряд гармоничных четырехцветий можем получить с помощью прямоугольника, вбирающего в себя две пары дополнительных цветов:

1) оливковый, абрикосовый, карминный, аметистовый;
2) желтый, оранжевый, фиолетовый, синий;
3) бирюзовый, оливковый, карминный, пунцовый.

Гармонические четырехцветия можно также получать, пользуясь принципом трапеции. Согласно этому принципу в цветовом круге проводится диаметр, и выбираются четыре цвета, лежащие только слева или только справа от него. Таким образом, в эти четырехцветия входят цвета, чередующиеся с интервалом в один цвет:

1) зеленый, желтый, оранжевый, красный;
2) зеленый, синий, фиолетовый, красный;
3) оливковый, абрикосовый, пунцовый, карминный;
4) оливковый, бирюзовый, аметистовый, карминный.

На основе гармоний взаимодополнительных цветов можно создавать колористические построения, используя шесть цветов.

Шестицветия получаются двумя различными методами. Первый метод: в двенадцатичастный круг вместо треугольника и квадрата следует вписать шестиугольник. На вершинах углов шестиугольника лежат три пары дополнительных цветов, образующих цветовую гармонию. Так возникают соцветия:

1) желтый, оранжевый, красный, фиолетовый, голубой, зеленый;
2) абрикосовый, пунцовый, карминный, аметистовый, бирюзовый, оливковый.

Второй метод создания шестицветий заключается в использовании вместе с четырьмя чистыми хроматическими цветами черного и белого цветов.

Тот или иной цвет воспринимается по-разному в зависимости от текстуры и фактуры окрашенной поверхности: блестящей или матовой, мелко- или крупнозернистой, рифленой или гладкой.

Заключение

В результате проведенного исследования можно сделать следующие выводы. Взаимодополнительные цвета можно использовать совершенно чистыми, «открытыми», без валёров. Принцип их гармонизации лежит в правильном выборе колеров по цветовому кругу Степанова.

Триады цветов, образующие соцветия, в двенадцатичастном цветовом круге Степанова расположены на вершинах углов равностороннего треугольника. Гармоничные сочетания образуют друг с другом цвета, называемые основными – красный, желтый, синий.

Повернув равносторонний треугольник вокруг своей оси так, чтобы его вершины указывали на цвета второго уровня, получим гармоническую триаду оранжевый – фиолетовый – зеленый.

Абрикосовый, карминный, бирюзовый также образуют в цветовом круге равносторонний треугольник. Аналогичная ситуация и с пунцовым, аметистовым и оливковым цветами.

Подводя итог изложенному, можно сделать вывод, что смысл цветовых гармоний заключается не в отвлеченном от темы благозвучном сочетании цветов, а в подборе таких колеров и валёров, которые помогают наиболее полно и совершенно выразить художественную идею средствами колористического воздействия. Поэтому для дизайнеров выбор средств и приемов выполнения цветной графической части проектов является составным и наиважнейшим элементом творческого процесса, способом передачи художественного образа.

Библиографический список

1.Волков Н. Н. Цвет в живописи. – М.: Искусство, 1984

2.Данилова И. Е. Итальянская монументальная живопись. Раннее Возрождение. – М.: Искусство, 1970. – С. 63.

3.Уваров В.Д. Творческие концепции и подходы к гармонизации цвета в искусстве таписсерии /В сборнике: ЦВЕТ В ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ИСКУССТВАХ И ДИЗАЙНЕ. Материалы Всероссийской научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 2021. С. 258–264.

4.Уваров В.Д., Рябкова Д. В. Создание цветового решения для интерьеров отелей на основе психологии цвета. Бизнес и дизайн ревю. 2016. Т. 1. № 4 (4). С. 14.

ГЕНЕЗИС И РАЗВИТИЕ РЕЛИГИОЗНЫХ ОБРАЗОВ РУССКОЙ ЖИВОПИСИ

Стуникова О.С., Уваров В.Д.
Московский педагогический государственный университет, г. Москва

Аннотация: В статье исследуется русская живопись религиозной тематики на рубеже XIX–XX веков. Поиск национальной идентичности и европейских стилей в творчестве Васнецова, Нестерова, Врубеля и других художников. Анализируется сочетание византийских традиций с модерном, роль храмового искусства и отражение духовных идеалов эпохи.

Ключевые слова: искусство, религия, история искусства, живопись, религиозная живопись, конец XIX — начала XX веков, национальный стиль, Виктор Васнецов, Михаил Нестеров, синтез традиций.

THE GENESIS AND DEVELOPMENT OF RELIGIOUS IMAGES IN RUSSIAN PAINTING

Stunikova O.S., Uvarov V.D.
Moscow State Pedagogical University, Moscow

Abstract: the article examines Russian religious painting at the turn of the 19th–20th centuries. The search for national identity and European styles in the works of Vasnetsov, Nesterov, Vrubel and other artists. The author analyzes the combination of Byzantine traditions with modernity, the role of temple art and the reflection of the spiritual ideals of the era.

Key words: art, religion, art history, painting, religious painting, late 19th — early 20th centuries, national style, Victor Vasnetsov, Mikhail Nesterov, synthesis of traditions.

Конец XIX — начало XX веков стали периодом глубоких трансформаций в русской религиозной живописи. На фоне секуляризации общества и поиска национальной идентичности художники переосмысливали традиции, сочетая византийские и древнерусские каноны с европейскими влияниями и современными течениями. Этот процесс привёл к формированию уникального национально-религиозного направления, отражавшего духовные и социальные идеалы эпохи.

В эпоху конца XIX века, при активном строительстве новых храмов в России, возникла потребность адаптировать византийское и древнерусское наследие к современным политическим и социальным реалиям.

Процесс снижения роли религии в сознании людей, начавшийся в XVIII веке, привёл к тому, что религиозное искусство утратило свою доминирующую

роль, уступив место идеологическим установкам. На рубеже XIX и XX веков духовность стала выражаться в новых формах. Храмовая живопись теперь служила не столько для иллюстрации церковных догматов, сколько для трансляции высших общественных идеалов. Демократизация искусства, влияние реализма, классицистические традиции академической школы и интерес к итальянскому Ренессансу оказали значительное влияние на церковное искусство того времени. Как отмечал историк Н.В. Покровский в 1899 году, церковное искусство находилось в состоянии глубокой неопределённости, переживая один из самых сложных периодов в своей истории.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью выяснить, как изменилась религиозная живопись на рубеже XIX и XX веков. В этот период наблюдается отход от традиционных канонов и зарождение новых тенденций, таких как религиозно национальное направление в живописи. Изучение этого направления позволит нам понять, какое место оно занимает в истории русского искусства и какую роль сыграло в его развитии, проследить, как религиозные мотивы переплетались с национальным самосознанием и находили отражение в живописи того времени.

Предмет исследования: живопись русских художников конца XIX — начала XX веков.

Цель исследования - выявить ключевые факторы, повлиявшие на изменения в произведениях русских художников конца XIX — начала XX веков.

Поиск истоков национального религиозного стиля в живописи начала XIX – конца XX веков неизбежно приводит нас к древнерусской иконописи, в частности, к творчеству Андрея Рублева.

В русской культуре период Средневековья задержался до самого рубежа XVII и XVIII веков. К этому времени традиции, восходящие к произведениям Андрея Рублева и его монументальному стилю, практически исчерпали себя. Однако, Россия стояла на пороге долгожданных перемен. С приходом к власти Петра I начался новый этап в развитии отечественной культуры, ознаменованный активным заимствованием и адаптацией европейского опыта. [5.]

В XVIII веке русское искусство переживало бурный период, решая сразу несколько задач, которые в других странах решались постепенно, на разных этапах развития. Это было время выхода из средневековья, подобное эпохе Ренессанса, которое совпало с распространением идей Просвещения. При этом, все эти процессы воплощались в формах барокко и классицизма – стилей,

которые в то время доминировали в Европе и к которым Россия активно приобщалась.

Конец XIX века ознаменовался в русском искусстве поиском национальной идентичности, стремлением отойти от западных влияний и обратиться к собственным корням. Одним из ключевых этапов этого процесса стало зарождение национального стиля, в котором органично переплелись традиции древнерусской иконописи и достижения академической школы.

Михаил Нестеров в работе «Видение отроку Варфоломею» (1890) соединил иконописную стилизацию с лирическим пейзажем, подчёркивая созерцательность и духовную гармонию. Михаил Врубель внёс элементы модерна и символизма в произведение «Богоматерь с Младенцем» (1884–1885), используя динамичные линии и сложную цветовую палитру. Николай Ге в картине «Что есть истина?» (1890) изобразил Христа как страдающего человека, нарушив каноны и вызвав споры о границах религиозного искусства.

В конце XIX века русское храмовое искусство оказалось под сильным влиянием Виктора Васнецова. Его уникальный стиль, впервые проявившийся в росписях Владимирского собора в Киеве, стал образцом для подражания. Живопись Васнецова быстро завоевала популярность по всей Российской империи, поскольку в ней видели идеальное сочетание религиозных и патриотических идеалов. Художники, работавшие вместе с Васнецовым, вдохновлялись его мастерством, перенимали его технику и учились у него, стремясь достичь такого же выразительного и глубокого искусства.

В творчестве Васнецова образ Христа – ключевая фигура. Создавая образ Вседержителя для Владимирского собора в Киеве, художник проявил исключительную тщательность в выборе выразительных средств. Он глубоко изучил иконографические традиции, высоко оценив вклад русских мастеров. Васнецов размышлял о различных подходах к изображению Христа, отмечая индивидуальность образов, созданных Леонардо да Винчи и Тицианом, и противопоставляя им более отстранённые работы Рафаэля и Микеланджело. Наиболее удачным примером европейского изображения Христа, сочетающего византийские и народные черты. В своих творческих поисках он черпал вдохновение из византийского, западноевропейского и современно русского искусства.

На иконе "Христос Вседержитель" кисти Виктора Васнецова мы видим Спасителя, представшего на фоне мерцающего звездного неба. Этот прием, уходящий корнями в раннехристианскую и древнерусскую иконографию, несет в себе мощный символизм, отсылая к небесному миру и божественной природе

Христа. У Васнецова же звёздный фон приобретает еще и личное измерение: художник на протяжении всей жизни хранил воспоминания о том, как его отец, священник, делился с детьми красотой августовских звёздных ночей, пробуждая в их сердцах глубокое чувство духовности. Изучение графических эскизов к этой иконе позволяет глубже понять творческий путь Васнецова и его идейные искания.

Вдохновленный величием византийских и древнерусских мозаик, художник выработал собственный уникальный стиль. Его образ Христа Пантократора в куполе Владимирского собора, хотя и отсылает к византийским корням и напоминает мозаики сицилийских соборов, не является простым копированием. Для художника, глубоко преданного вере, передача религиозного чувства была столь же важна, как и художественное мастерство. Он не просто воспроизвёл древнюю традицию, а наполнил её новым смыслом. Как отмечали современники, суровая византийская иконография преобразилась: в глазах Христа появилась необыкновенная кротость, сострадание и всепроникающая любовь. Даже жест благословляющей руки, высоко поднятой и подчёркнутой развевающимся краем одеяния, отходит от привычной византийской сдержанности. [4.]

Религиозная живопись рубежа XIX–XX веков стала мостом между традицией и модернизмом. Художники, такие как Васнецов, Нестеров и Врубель, создали уникальный стиль, в котором национальная идентичность выражалась через синтез древних канонов и новаторских приёмов. Этот период заложил основы для дальнейшего развития русского искусства, сохранив духовную глубину даже в условиях растущей секуляризации. Их работы остаются актуальными, напоминая о поиске гармонии между верой, историей и творческой свободой.

Библиографический список

1.Алленов М. Русское искусство XVIII начало XX в. М., 2000.— 504с.

2.Бенуа А.Н. Русское искусство XVIII XX веков: /летопись русского искусства глазами великого художника/. М., 2004.— 544с.

3.Вагнер Г.К. В поисках истины: Религиозно-философские изыскания русских художников. Середины XIX - начала XX в. - М. : Искусство: Российский фонд культур, 1993. - 175 с.

4.Гусакова О.В. Виктор Васнецов и религиозно-национальное направление в русской живописи конца XIX-начала XX века / Виктория Гусакова. — СПб. : Аврора, 2008. — 189 с.

5.Сарабьянов Д.В. История русского искусства конца XIX - начала XX века: Учеб.пособие. — М. : Изд-во МГУ, 1993.— 320с.

6.Уваров В.Д. Библейская тематика в искусстве таписсерии. Осмысление библейской темы в современном изобразительном искусстве. Сборник научных трудов I Международной научно-практической конференции, Москва, 15 ноября 2023 года. – Москва: ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г. В. Плеханова», 2024. – 234с.

7.Философия русского религиозного искусства XVI-XX вв.: антология / сост., общ. ред. и предисл. Н. К. Гаврюшина. – Москва : Прогресс, 1993. – 400 с.

ТРАДИЦИЯ РУССКОГО АКАДЕМИЧЕСКОГО ИСКУССТВА ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XX - НАЧАЛА XXI ВЕКОВ И ЕЕ ОТРАЖЕНИЕ В СОВРЕМЕННОЙ КИТАЙСКОЙ ЖИВОПИСИ

Уваров В.Д., У Синьтин
Московский педагогический государственный университет. г. Москва

Аннотация: Основное внимание уделяется традиции русского академического искусства второй половины XX — начала XXI века и ее отражению в современной китайской живописи. В исследовании рассматривается, как русские реалистические картины повлияли на реалистические техники, стили и темы китайских художников, а также описывается новая историческая ситуация развития современной реалистической живописи в Китае. Исследуется формирование личных творческих тем, охватывающих как виртуозность, так и традицию, используя в качестве ориентира произведения наиболее выдающихся художников.

Ключевые слова: русская реалистическая живопись, китайский художник, реализм, межкультурный обмен, современное китайское искусство.

TRADITION OF RUSSIAN ACADEMIC ART OF THE SECOND HALF OF THE XX-EARLY XXI CENTURIES AND ITS REFLECTION IN CONTEMPORARY CHINESE PAINTING

Uvarov V.D., Wu Xinting
Moscow Pedagogical State University. Moscow, Russia

Abstract: This study focuses on the tradition of Russian academic art in the second half of the 20th - early 21st century and its reflection in contemporary Chinese painting. The study examines how Russian realistic paintings influenced realistic techniques, styles and themes of Chinese artists, and describes the new historical situation of the development of contemporary realistic painting in China. This study explores the formation of personal creative themes, covering both virtuosity and tradition, using the works of the most outstanding artists as a reference.

Keywords: Russian realistic painting, Chinese artist, realism, intercultural exchange, contemporary Chinese art.

Слияние русского реализма и китайского культурного нарратива ярко отражено в творчестве китайских художников, находившихся под влиянием русского академического искусства конца XX века , то есть богатого столкновения российского художественного образования и китайских

традиционных ценностей [1]. Среди них следует выделить таких выдающихся художников, как Ван Идун , Су Синьпин, Чэнь Даньцин и Лю Сяодун, которые прекрасно воплощают техническое мастерство русских и глубину эмоционального и культурного отклика, необходимого для увековечения китайской художественной традиции. Под влиянием известного русского академического искусства, такого как Академия художеств Репина и Академия Сурикова, они использовали методы классического реализма и воссоединили русские реалистические картины маслом со своими собственными культурными корнями. Каждый из них по-своему и по-разному воплощает сложную совокупность как острых идей, так и интенсивности китайских эмоций, борясь с сельскими традициями и быстро модернизируя социальные традиции, с которыми они сталкиваются.

Ван Идун: Защита сельского духа Китая

Ван Идун — один из самых уважаемых художников китайского реализма. Его работы изображают китайскую сельскую жизнь изысканной манерой письма. В начале 1990-х годов он учился в Академии художеств имени Репина в Санкт-Петербурге, и этот опыт глубоко повлиял на его подход к искусству. Все его картины отражают русский академический стиль с акцентом на человеческие фигуры, литературные портреты и превосходные эффекты света и тени [2]. Ван Идуна 1998 года « Свадьба », свадьбе, состоявшейся в сельской местности Китая, полной жизни, печали и ярких красок. Например, композиция сбалансирована: « Свадебный седан » 1997 года можно считать символом традиционного китайского порядка и гармонии, а богатое изображение сельских обычаев представляет собой своего рода визуальное свидетельство культурных особенностей Китая, переживающего радикальную модернизацию. Работы Ван Идуна воплощают в себе некоторые из лучших характеристик русского реализма: техническое совершенство в сочетании с сильным повествованием о традиционных китайских темах — мост между двумя художественными традициями [3].

Рис. 1 Ван Идун «Свадебный седан» 1997г,190х185 см.

Су Синьпин: стирание границы между реальностью и абстракцией

Ранние работы Су Синьпина изображали монгольских пастухов и сельские пейзажи под влиянием русской живописи, он добавил к самому реализму слой сложности и экспериментов. Таким образом, российское художественное образование дало Су Синьпину возможность исследовать эмоциональные и атмосферные качества своих предметов через свет, композицию и форму, знакомя его с более широким спектром современных техник. Именно здесь, как и в таких работах, как «Утренний туман» (2012), Су Синьпин сочетает методы русского реализма с абстракцией, чтобы определить напряжение между воспринимаемой реальностью и внутренним чувством. Это туманный пейзаж, где четкое определение формы растворяется в абстракции, символизирующей непостоянство реальности и внутренние конфликты, переживаемые его героями. Туман затмевает ясность ландшафта, таким образом, он служит метафорой неопределенности и резких изменений в китайском обществе в начале XXI века. Хотя их искусство имеет прочную техническую основу, основанную на реалистических принципах, оно также затрагивает изменчивость и многослойную глубину идентичности, традиций и изменений в процессе модернизации Китая [4]. Склонность Су Синьпина к абстракции сочетается с реализмом в рамках гибкости его российского художественного образования, поскольку его можно черпать из местных источников и адаптировать к различным культурным контекстам и способам самовыражения.

Рис. 2 Су Синьпин «Утренний туман» 2012г,130×200 см.

Чэнь Даньцин: Культурная специфика и чувствительность

Хотя Чэнь Даньцин никогда не учился в России, его работы «Тибетская серия» 1980-х годов находились под глубоким влиянием русского реализма [5]. Можно сказать, что творчество Чена очень чувствительно к культурной специфике, которая является основным мотивирующим импульсом в его художественном видении. Серия «Тибет» отражает привычную жизнь и ритуалы людей в их среде обитания и создается с большим сочувствием и вниманием к особенностям данной среды. Акцент на достоинстве и индивидуальности делает этот гуманистический подход к живописи одной из отличительных особенностей русской сюжетной живописи. Чэнь использовал его, чтобы использовать уникальный культурный опыт более маргинализированных или плохо представленных сообществ Китая. считает, что работы Чена вызывают не только физический мир в деталях [6], но, что более важно, духовное и культурное значение их сюжетов - будь то складки одежды тибетского монаха или суровый ландшафт Гималаев.

Рис. 3 Чэнь Даньцин «Вход в город. Часть 2» 1980г,79х55.5 см.

Лю Сяодун: регистратор модернизации и перемещения

Лю Сяодун – один из самых известных сегодня художников Китая. Лю Сяодун создает крупномасштабные фигуративные работы, как «Лю Сяодун «Новые иммигранты из трёх ущелий» (2004г), задокументировали человеческие жертвы в результате масштабных инфраструктурных проектов, таких как плотина «Три ущелья», которые привели к перемещению миллионов сельских жителей в Китае (2023г).

Рис. 4 Лю Сяодун «Новые иммигранты из трёх ущелий» 2004г,100х30 см.

Работы Лю берут начало в реалистической традиции и сосредоточены на общении персонажей и повествований, но не ограничиваются уровнем записи. Эта чувствительность к личному опыту отражает повествовательный реализм, которому он научился в России.Однако Лю сделал нечто экстраординарное, сделав эту традицию актуальной для сегодняшнего мира, объединив ее с проблемами и темами, уникальными для Китая. Поэтому он играет очень важную роль на сегодняшней мировой арт-сцене.

Заключение

Художественный обмен между Китаем и Россией, пожалуй, наиболее полно отражен в работах китайских художников конца 20-го и начала 21-го веков, которые создали богатые и красочные произведения, иллюстрирующие силу межкультурного образования. Под влиянием строгого мастерства и богатого культурного наследия русского реализма эти художники отказались от уникальной художественной идентичности, которая продолжает находить отклик в Китае и других странах. Эти работы являются не просто продолжением эффективного диалога между Востоком и Западом, но и окном в более широкие культурные и социальные изменения этого периода. Вклад этих китайских художников под влиянием русского реализма в масляную живопись надолго запомнится в истории современного искусства, поскольку мир искусства будет продолжать беспрепятственно развиваться, всегда указывая на вечное значение трансграничного образования и заложенный творческий потенциал. на пересечении различных художественных традиций.

Библиографический список

1. Мартынюк, О. (2018). Постмодернистская перестройка: украинско-российские арт-сети в 1980-е и 1990-е годы . https://doi.org/10.7282/t3bp060k

2. Маттен Д. и Мун Дж. (2018). «Скрытая» и «явная» корпоративная социальная ответственность: концептуальная основа для сравнительного понимания корпоративной социальной ответственности. Обзор Академии менеджмента , 33 (2), 404-424.

3. Добни, СВ (2018). Измерение инновационной культуры в организациях. Европейский журнал инновационного менеджмента , 11 (4), 539–559. https://doi.org/10.1108/14601060810911156

4. Мин, Ф.-Ю. (1999). Глава 8 «Джейд в стране чудес: технологическая утопия в современной китайской научной фантастике». Электронная книга издательства Стэнфордского университета , 152–172. https://doi.org/10.1515/9781503617087-012

5. Ху, Н. (2020). Знакомые незнакомцы: образы и голоса советских союзников в китайских дублированных фильмах 1950-х годов. Китайская перспектива , 1 (2020), 25–31. https://doi.org/10.4000/chinaperspectives.9907

6. Батлер, С. (2022). Скрытая «Райская долина» в Гималаях . www.bbc.com. https://www.bbc.com/travel/article/20220830-the-himalayas-hidden-paradise-valleys

РАЗЛИЧИЯ В ИДЕЙНЫХ ИСКАНИЯХ РОССИЙСКИХ И КИТАЙСКИХ ЖИВОПИСЦЕВ

Ли Данин, Уваров В.Д.
Московский педагогический государственный университет, Москва

Аннотация: В статье рассматриваются различия в идейных исканиях российских и китайских живописцев в XXI веке. Анализ современного развития живописи двух стран, их культурного контекста и художественной практики позволяет выявить особенности восприятия искусства и тематических приоритетов у художников России и Китая. Подобное исследование способствует углублению культурного диалога и взаимопонимания между двумя странами, а также может служить важным ориентиром для художественного новаторства, художественного образования и сохранения культурного многообразия.

Ключевые слова: российская живопись; китайская живопись; идейные искания; культурные различия; художественное выражение

DIFFERENCES IN THE IDEOLOGICAL PURSUITS OF RUSSIAN AND CHINESE PAINTERS

Li Daning, Uwaroff V.D.
Moscow State Pedagogical University, Moscow

Abstract: This paper explores the differences in ideological pursuits between Russian and Chinese painters in the 21st century. By analyzing the contemporary development, cultural backgrounds, and artistic practices of painting in both countries, the study reveals the distinct characteristics of their artistic concepts and creative themes. This research not only contributes to enhancing cultural exchange and mutual understanding between the two nations, but also provides valuable references for artistic innovation, art education, and the protection of cultural diversity.

Key words: Russian painting; Chinese painting; ideological pursuits; cultural differences; artistic expression

В условиях глобализации и активного культурного обмена живопись России и Китая сталкивается с новыми вызовами и возможностями. Различия в идейных исканиях живописцев двух стран отражают не только особенности их культурных традиций и социального контекста, но и различие в подходах к осмыслению современности. Сопоставительный анализ идейных исканий российских и китайских живописцев XXI века позволяет глубже понять своеобразие художественного языка и культурной символики каждой страны. Это, в свою очередь, способствует укреплению межкультурного взаимодействия, а также оказывает положительное влияние на развитие художественного образования, стимулирование творческих процессов и сохранение культурной самобытности.

Идейные искания российских живописцев

Живопись России в XXI веке продолжает развиваться преимущественно в русле реалистической традиции, которая с XIX века занимает центральное место в художественной культуре страны. Реализм в российской живописи — это не только способ изображения природы и социальной действительности, но и форма глубокой рефлексии о жизни и духовном мире человека. Через художественное осмысление противостояния и единства человека и природы российские художники стремятся к глубокому постижению смысла жизни, общества и человеческого духа.

Такое внимание к социальной реальности и духовным аспектам бытия отражает эволюцию российской живописи от религиозной направленности к народной и гуманистической. Религиозность и мистицизм являются важными компонентами художественного мировоззрения в России, что во многом связано с влиянием православия. Это влияние проявляется не только в сюжетах, связанных с религией, но и в изображениях природы и социальной жизни, придавая произведениям глубокую духовную насыщенность.

Параллельно с этим новое поколение художников, сохраняя уважение к традиции, активно интегрирует элементы современного искусства и новые концептуальные подходы. Они ищут собственные формы выражения, экспериментируют с техникой и содержанием, тем самым внося свежие импульсы в развитие современной российской живописи [1].

Идейные искания китайских живописцев

Современная китайская живопись XXI века, опираясь на богатое культурное наследие, также демонстрирует стремление к новым формам художественного выражения и переосмыслению духовного содержания. На идейные искания китайских живописцев оказывает значительное влияние традиционная философия, в частности концепция гармонии между человеком и природой (тянь-жэнь хэ-и), а также идеи конфуцианства, даосизма и буддизма.

Эти философские установки проявляются в стремлении к глубинному постижению природы и гармонии, в приоритете внутреннего содержания над внешней формой. Китайские художники акцентируют внимание на передаче настроения и внутреннего состояния через мастерство владения кистью, а не только через реалистическое изображение. Концепции, такие как «чэнхуай вэйсян» (очищенное сердце воспринимает образы) и «вайши цзаохуа, чжуньдэ синъюань» (внешний учитель — природа, внутренний — источник сердца), продолжают оказывать влияние на мировоззрение современных художников.

Эти идеи формируют уникальное отношение к творчеству, где акцент делается на гармонии формы и духа, на выражении личного мироощущения и глубокой духовной рефлексии через художественные образы [2].

Значение и ценность изучения различий в идейных исканиях

Исследование различий в идейных исканиях российских и китайских живописцев представляет собой значимый вклад в развитие межкультурного диалога. Прежде всего, такое исследование способствует углублению культурного обмена и взаимопонимания между двумя странами. Понимание духовных устремлений художников помогает лучше осознать культурную уникальность и разнообразие каждой нации.

Во-вторых, выявленные различия служат важной опорой для художественного новаторства и педагогики в области изобразительного искусства. Осознание различий в идейных исканиях помогает художникам и преподавателям осмысленно заимствовать и интегрировать элементы различных художественных традиций, обогащая тем самым палитру современных форм и смыслов.

Наконец, данное исследование вносит вклад в защиту культурного многообразия и устойчивое развитие искусства в эпоху глобализации. Понимание и уважение к художественным устремлениям, сформированным в различных культурных контекстах, способствует равноправному культурному диалогу и укреплению сотрудничества. Через осмысление этих различий возможно более чёткое определение и утверждение национального духа и символики, что позволяет странам выстраивать уникальный культурный код и усиливать международное признание своего художественного наследия [3].

Сопоставительный анализ идейных исканий российских и китайских живописцев XXI века выявил существенные различия в их художественных взглядах и тематических приоритетах. Эти различия отражают специфику культурных традиций и общественных условий двух стран, одновременно открывая новые перспективы для кросс-культурного взаимодействия.

В условиях глобализации подобные исследования играют важную роль в углублении взаимопонимания между художниками, в поддержке культурного разнообразия и в продвижении устойчивого художественного развития. Осознание различий в идейных исканиях способствует более точному определению национальной идентичности, укрепляя позиции российской и китайской живописи на международной арене. Перспективным направлением дальнейших исследований может стать анализ исторической динамики идейных

исканий художников двух стран и влияние этих изменений на эволюцию художественной культуры.

Библиографический список

1.Lu Jiayao. Exploring Russian Art through Religious Thought // Huazhang. 2011. № (26). pp. 105, 305.

2.Wang Xiaoling, Chu Xiaoli. The Influence of Traditional Aesthetics on Chinese Painting and Art Theory // Art Education Research. 2012. № (24). pp. 33-34, 43.

3.Liu Haiyong. Depth is Height—Chinese Painting Talent Training Strategy Based on the Idea of Divergence between Chinese and Western Painting // Fine Arts Review. 2019. № (1). pp. 48-49.

ИСТОРИЯ ВОЗРОЖДЕНИЯ ДРАПИРОВАННОГО КОСТЮМА

Усенкова Е. Ю.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: Представленная публикация содержит исторические примеры создания новых форм костюма средствами драпировки на модели или манекене законодателями европейской моды и ведущими домами моды конца XIX – середины XX веков.

Ключевые слова: драпировка в костюме, методы проектирования костюма, дизайн костюма, законодатели моды, история моды.

THE HISTORY OF THE REVIVAL OF THE DRAPED COSTUME

Usenkova E.Y.
National Design Institute, Moscow

Abstract: The presented publication contains historical examples of the creation of new forms of costume by means of drapery on a model or mannequin by European fashion trendsetters and leading fashion houses of the late 19th and mid–20th centuries.

Keywords: drapery in a suit, methods of costume design, costume design, trendsetters, fashion history.

Макетирование (наколка) – старейший метод создания драпированного костюма, идея которого по документальным источникам зародилась ещё во времена древних цивилизаций. На разных витках европейской и русской моды драпированный костюм затихал и снова возрождался. Но с последней четверти XIX до середины XX веков метод макетирования костюма, как самый надёжный способ создания неповторимого образа светского костюма, применяли многие известные дома моды.

Законодатель французской моды Чарльз Фредерик Уорт (1825–1895) в 1869 году ввёл в моду дополнение к женскому платью, способствующее новому формообразованию женского силуэта – турнюр. Турнюру предстояло заменить конические кринолины. У платьев новой формы были две юбки, верхняя из которых сзади собиралась в живописные складки. Драпировки поддерживались специальным валиком или сборчатой накладкой, впоследствии заменённой различными конструкциями из металлических прутьев, пружин или деревянных планок, скрытых под слоями ткани. Уорт не только изменил силуэт женского костюма, но и ввёл в моду объёмные драпировки юбки и трена, создаваемые методом наколки и ставшие особенно популярными в 1980 годы. Для

придерживания трена при ходьбе использовалась петля из тесьмы, которую дама надевала на своё запястье [1].

Несколькими годами раньше, ещё в 1863 г. Уорт начал разрабатывать новый женский силуэт – платье без шва в области пояса, отделяющего юбку от лифа. Этот фасон, названный «принцесса», утвердился в женской моде с начала 1870 годов. Новый фасон платья плотно, практически без складок, облегал талию и бёдра, визуально делая фигуру в таком платье более стройной. Для совершенной посадки платья Уорт использовал крой по косой, часто выбирая эластичные, крепированные, шерстяные ткани. В этот период в платье появляются асимметричные драпированные лифы и рукава сложных форм. Влияние дома Уорта было настолько велико, что эти нововведения распространились на все королевские дворы Европы и Россию.

Законодательница российской и мировой моды на рубеже XIX–XX столетий, одна из самых известных российских кутюрье, основательница школы моделирования в России Надежда Петровна Ламанова (1861–1941) начала свою карьеру в эпоху турнюров и предпочитала работать в технике наколки, «драпируя, подкалывая и разрезая ткань прямо на теле клиенток». Ламанова владела в совершенстве методом макетирования, талантливо и виртуозно подчёркивая платьем достоинства фигуры заказчика. С апреля 1898 года, ещё до революции Надежда Петровна Ламанова была поставщиком Императорского Двора и сегодня в коллекции Государственного Эрмитажа хранится 15 платьев, созданных российской кутюрье для великой княгини Елизаветы Федоровны и императрицы Александры Фёдоровны.

В советское время у Надежды Ламановой была большая частная практика, а также она создавала методом наколки театральные костюмы, работая в кино, Московском Художественном театре и в театре Вахтангова.

Французская кутюрье Жанна Ланван (1867–1946) увлекалась античностью, средневековым искусством, искусством Ренессанса. Бросив вызов минимализму моды 1930 годов, кутюрье, обладая чувством гармонии и утончённым вкусом, ввела моду на платья с плавными линиями силуэтов, сложными отделками, элементами декора. Отдавая предпочтение мягким пастельным оттенкам, кутюрье создавала методом макетирования сложные формы юбок, скроенные по косой и разнообразные формы рукавов: от цельнокроеного до объемного многогранника, за что Жанну Ланван называли «Королевой рукавов».

Смелым реформатором в мире моды XX столетия был французский кутюрье Поль Пуаре (1879–1944). Вдохновлённый культурой Северной Африки, Японии, Ближнего Востока, он хотел в своём творчестве соединить моду и искусство. Под

впечатлением от балетной антрепризы Сергея Дягилева «Русские сезоны», в апреле 1909 года появились свободные платья-рубашки, блузы-туники, халаты, юбки-брюки, шаровары, вечерние пальто и тюрбаны. Полю Пуаре также принадлежит авторство сложно задрапированной «хромой юбки» — зауженной к низу настолько, что дамам приходилось передвигаться семенящей походкой.

Стиль Ар Деко, нарушая устоявшиеся традиции Высокой моды XIX века, использовал в костюме технику наколки, а не на «пошив одежды». Большое влияние на творчество Поля Пуаре оказало искусство античного костюма с его пластичными драпировками, не стесняющими тело. Такой подход позволил создавать мягкие, плавные, свободно свисающие формы костюма. Так кутюрье «увел шитье от кроя к драпировке», создавая костюм из простых прямоугольных отрезов ткани, спадающих с плеч, превратив одежду в плечевое изделие, заложив тем самым основы моды XX столетия [2].

Французского модельера Мадлен Вионне (1876–1975) часто называли изобретательницей кроя по косой, позволяющего добиваться мягких облегающих силуэтов одежды. Однако крой по косой был известен и ранее, но использовался в основном для изготовления манжет, воротников и декоративных элементов, таких, как воланы, жабо, кокилье и других. Создавая платья высочайшего качества шитья, модельер раскрыла все возможности техники косого кроя и сделала её популярной. На первый взгляд её творенья с изящно струящимися складками казались простыми, даже минималистичными, но эта простота была кажущейся. Десятилетия спустя французский модельер Аззедин Бен Алайя потратил несколько недель, изучая платье Вионне, «расшифровывая» последовательность его создания.

Мадлен Вионне тщательно изучала пластику ткани, рассчитывая, как материал будет вести себя в работе. Для создания некоторых моделей платьев она специально заказывала ткани более широкие, чем обычно, пластичные и хорошо драпирующиеся, такие, как креп, атлас, шёлковое джерси. Характерным элементом её вечерних туалетов были воротники-хомуты (их называли «капля Вионне»), шарфы и палантины, повязанные вокруг шеи или бёдер, со свободно свисающими концами. Кутюрье редко использовала вышивку, чтобы не утяжелять платья, «не ломать естественные линии в движении». Цвету платьев она придавала небольшое значение, используя светлые и пастельные тона, тем самым выделяя особенности сложных конструктивных решений, созданных методом макетирования. Множество современных модельеров, включая Роя Холстона, Аззедина Бен Алайя, Иссея Мияке, Джона Гальяно испытали на себе мощное влияние творчества Мадлен Вионне.

Парижский модельер и дизайнер Эльза Скиапарелли (1890–1973) соединила воедино искусство и дизайн одежды, «опередив моду на несколько десятилетий», взорвав яркими красками и необычными формами костюма стиль костюма 1930 годов. Работая в рамках традиционного изготовления одежды, Эльза Скиапарелли экспериментировала с классическими силуэтами, добавляя вышивку, принт, украшения, необычные материалы или провокационные детали, созданные методом наколки на манекен, превращавшие одежду в арт-объекты. Вдохновляясь сюрреализмом и дадаизмом, она нарушала правила и смело экспериментировала с кроем и формообразованием, опираясь на свои представления о прекрасном. Её платья 1930–1940 годов отличались подчеркнутой ясностью и простотой, их линии были просты и благородны, силуэты прямые и вытянутые в начале 1930 годов или с жесткой расширенной линией плеч и драпированными юбками к началу 1940 годов. Модные критики отмечали ее «талант к простоте».

Предлагая XX веку новую эстетику костюма, Эльза Скиапарелли создавала ансамбли, которые были архитектурными, асимметричными, фантазийными в деталях и линиях силуэтов. Габриэль Шанель называла ее «художницей, которая шьет одежду». Плоды творчества дома моды Скиапарелли, спустя многие десятилетия, служат источником творческого вдохновения для дизайнеров.

Французский модельер Аликс Гре (1903–1993) увлекалась античностью и могла бы быть скульптором. С 1930 по 1980 годы Аликс Гре сравнивали с поэтами, художниками, композиторами, приравнивая её вневременные творения к настоящим произведениям искусства. Но она предпочла работать с нежным и мягким материалом: шёлком, шифоном, шерстью и джерси. Её творения Высокой моды напоминали древнегреческие статуи: просты, скульптурны и элегантны. Она не любила ни резать ткань, ни сшивать отдельные куски. Аликс Гре предпочитая работать без лекал и выкроек, собирала платья вручную, закалывая и драпируя ткань на модели, и, в отличие от скульптора, она не «высекала лишнее», а чаще добавляя форме тела недостающую «плавную текучесть».

Выдающийся французской кутюрье Кристобаль Баленсиага (1895–1972) обладал высочайшим уровнем профессионального мастерства, он был способен сам раскроить ткань, воедино собрать детали и из них сшить платье вручную. В искусстве создания костюма он был одновременно архитектором, художником и философом, решая проблемы формы, пропорций и цвета, согласовывая одно с другим. Кутюрье часто использовал вышивку и редко яркие ткани с принтом.

Украшением его вечерних платьев служили формы, силуэты и модельные особенности, такие как отлётные спинки, переходящие в трены, плавные рельефы и контуры деталей, воротники, пропорции которых были рассчитаны до миллиметра. Работая с тканью вручную, макетным способом, Кристобаль Баленсиага создавал новые конструкции и сложные формы одежды. Его новаторские идеи 1940–1960 годов являются неоценимым вкладом в искусство костюма.

Англо-американского дизайнера Чарльза Джеймса (1906–1978) гениальный Баленсиага ставил выше многих своих коллег, называя «единственным портным, поднявшим портновское ремесло до уровня чистого искусства». Востребованность его метода моделирования пришлась на 1940–1960 годы – времена популярности Высокой моды. Рассматривая женское тело, как металлическую арматуру, Чарльз Джеймс, как инженер возводил на нём сложные конструкции лифов, воротников, рукавов, юбок. Для вечерних туалетов и бальных платьев он использовал корсетные кости, плотные прокладки и набивки, многослойность и драпировки, создавая пластичные скульптуры из шёлка и шифона, но благодаря продуманной конструкции носить их было удобно.

Дизайнер моделировал макетным способом на манекене, выверяя с математической точностью мельчайшие детали, над которыми мог биться неделями и месяцами, создавая идеальные формы драпированного костюма. Чарльз Джеймс вошёл в число самых влиятельных модельеров XX века.

Макетный метод моделирования является приоритетным у ведущих дизайнерских школ нашего времени. Большинство европейских домов моды с многолетней историей используют в работе метод макетирования, позволяющий дизайнеру выйти за рамки привычных конструкций и форм, чаще всего в изделиях Haute Couture. В XXI веке макетный метод проектирования костюма применяется во всех известных домах мод, ателье и считается вершиной мастерства дизайнера [3].

Библиографический список

1.Усенкова, Е. Ю. Влияние моды на эволюцию текстильных материалов [Текст] / Е. Ю. Усенкова // Современные проблемы высшего образования. Творчество в дистанционном формате – [Под ред. С. М. Низамутдиновой]. – М.: УЦ Перспектива, 2021. – 656 с., С. 607–612.

2.Усенкова, Е. Ю. Макетирование в профессиональной деятельности дизайнера [Текст] / Е. Ю. Усенкова // Культура и искусство как важнейшая часть единого образовательного пространства столичного мегаполиса: Материалы Четвёртой научно-практической

конференции института культуры и искусств Московского педагогического университета – [Под ред. С. М. Низамутдиновой]. – М.: УЦ Перспектива, 2019. – 724 с., С. 634–637.

3.Усенкова, Е. Ю. Роль упражнений по макетированию в формировании профессиональной компетентности будущих дизайнеров костюма [Текст] / Е. Ю. Усенкова // Научный журнал «Вестник Московского государственного университета культуры и искусств». – М: МГУКИ, 2009. – № 2 (28) – 256 с., С. 117–119.

ТРАДИЦИИ НАРОДНОГО КОСТЮМА В СОВРЕМЕННОЙ ОДЕЖДЕ

Усенкова Е. Ю.
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: За долгие годы своего становления русский народный костюм превратился в художественную систему. В представленной публикации приводятся некоторые примеры использования модельными организациями нашей страны и индивидуальными производителями одежды традиций формообразования, кроя, декорирования народного костюма при создании праздничной и повседневной одежды с 20-х годов XX века до настоящего времени. Также публикация включает примеры творческого заимствования приёмов декоративного оформления традиционного русского текстиля центральных и северных регионов России при промышленном производстве материалов для одежды.

Ключевые слова: народный костюм, история русской моды, оформление текстиля, дизайн костюма, стили одежды.

TRADITIONS OF FOLK COSTUME IN MODERN CLOTHES

Usenkova E.Y.
National Design Institute, Moscow

Abstract: Over the years of its formation, Russian folk costume has become an artistic system. The presented publication provides some examples of the use of traditions of shaping, cutting, and decorating folk costumes by modeling organizations in our country and individual clothing manufacturers when creating festive and casual clothing from the 20s of the XX century to the present. The publication also includes examples of creative borrowing of decorative techniques of traditional Russian textiles from the central and northern regions of Russia in the industrial production of clothing materials.

Keywords: folk costume, history of Russian fashion, textile design, costume design, clothing styles.

Неиссякаемым источником вдохновения для художников и дизайнеров разных творческих направлений является русское крестьянское искусство XVIII–XIX веков, весомой частью которого стал русский народный костюм. Сегодня народный костюм рассматривается нами как система художественно-выразительных средств, включающая в себя композицию и способы ношения костюма, материалы, колорит, формообразование и декорирование. Для современного поколения дизайнеров искусство народного костюма – предмет изучения, копирования, подражания.

Идея использования принципов кроя и декорирования крестьянского костюма для создания повседневной одежды зародилась ещё в XIX веке, в период увлечения русской творческой интеллигенцией эстетикой народного искусства прошлого. Народное искусство оказало огромное влияние на творчество художников: Е. Д. Поленовой, М. К Тенишевой, Н. П. Ламановой, Е. И. Прибыльской, М. В. Якунчиковой и многих других, чья творческая деятельность была тесно связана с освоением народных приёмов художественного оформления текстиля: русской вышивкой, аппликацией, ткачеством, набойкой.

В авангарде советского стиля костюма начала XX века стояли художники, работавшие с 1910-х годов в экспериментальных театральных лабораториях: А. Веснин, А. Родченко, И. Нивинский, А. Экстер, В. Ходасевич В. Стенберг и Г. Стенберг и другие. Используя театральный костюм, они сформировали стиль одежды советского времени, базирующийся на принципах модульного кроя, (рациональности использования материалов, простоте изготовления), многослойности и функциональности народного костюма, и в 1919 году появились образцы новой гражданской одежды.

Восстановление деятельности многих текстильных и швейных предприятий России началось с переходом к новой экономической политике с 20-х годов XX века. «Первая ситценабивная фабрика» возобновила свою деятельность в 1922 году. Для создания текстильной продукции, отражающей дух нового времени, с 1924 года художницы В. Степанова и Л. Попова начали создание экспериментальных рисунков текстиля, принцип выполнения которых был близок к рисунку русских набивных тканей.

В 1923 году при художественно-производственном подотделе ИЗО Наркомпроса, по инициативе русского модельера Н. П. Ламановой были созданы «Мастерские современного костюма» и Лаборатория новых форм одежды – самые первые экспериментальные организации по проектированию одежды в Советской Республике. Деятельность этих организаций возглавила Н. П. Ламанова вместе с Н. С. Макаровой и В. И. Мухиной. Следующим важным шагом в создании советского стиля одежды был «Центр по становлению нового советского костюма», переименованный со временем в «Ателье мод» [1]. В эти годы сложился творческий тандем Н. П. Ламановой – основателя советской школы моделирования костюма и В. И. Мухиной – русского скульптора-монументалиста. Совместно с архитекторами-конструктивистами и художниками они создали в 1925 году альбом «Искусство в быту», а также представили новый вид советского костюма, созданный из простых

крестьянских материалов: шерсти, льна, ситца, бумазеи. Для создания новых моделей они использовали принципы крестьянского костюма: рациональность и эстетику.

Популяризацией и возрождением народного искусства с 1922 года занималась художница Е. И. Прибыльская – эксперт по крестьянской вышивке. Она приняла активное участие и в создании Кустарного музея в Москве, а в 1928 году совместно с Н. П. Ламановой организовала выставку «Кустарная ткань и вышивка в современной женской одежде», где в качестве организатора выступила кустарная группа Декоративного комитета Государственной академии наук. С конца 20-х – начала 30-х годов столовое бельё и другие виды эксклюзивного русского текстиля с «крестьянскими вышивками» мастерской Е. И. Прибыльской экспортировались за границу.

Настоящим переворотом в производстве готовой одежды 1930-1940-х годов была «Теория промышленного моделирования», давно задуманная и воплощённая в жизнь Н. П. Ламановой. Она основывалась на универсальном крое народного костюма и демонстрировала систему кроя на единой базовой конструкции, закладывая таким образом фундамент легкой промышленности России. В середине 1930-х годов был основан Дом моделей на Сретенке и ещё целый ряд предприятий, в основу которых были положены новые принципы проектирования современного костюма [1]. А в 1936 году в Московском текстильном институте был создан факультет художественного оформления тканей, где в основу обучения проектированию и конструированию одежды легли народные мотивы и традиции декорирования народного костюма.

В тяжёлые послевоенные годы в России был создан Ленинградский дом моделей, и московский дом моделей на Сретенке, реорганизованный в 1949 году в Общесоюзный Дом моделей одежды. Требованиями к моделированию одежды этих лет были утилитарные качества, функциональность, целесообразность и экономичность одежды, приспособленность к условиям промышленного производства. В 50-е годы расширился и ассортимент одежды, творческое заимствование базовых принципов народного костюма стало шире – кроме костюма и текстиля оно захватило обувь, украшения и аксессуары [1].

В 1957 году в Москве состоялся VI Всемирный фестиваль молодежи и студентов. Это было важное историческое событие для России, требующее нового современного облика столицы, лицом которого была одежда. Задачей текстильщиков была перестройка и модернизация текстильной промышленности: создание новых образцов российского текстиля, не уступающих западным аналогам, но, в то же время, имеющих национальный

колорит. Российские художники обращались к крестьянскому искусству XIX века: народной керамике, лубку, дымковской игрушке. Яркий графический язык набивных рисунков ткани, народных вышивок, сочетающие традиционные плоскостную композицию и колорит, открывались заново и были близки современности. Путь развития текстильной моды этих лет определили старинные набивные сатины и ситцы, только теперь в условиях массового производства текстиля [2].

В Москве в 1958 году состоялся Всемирный конкурс одежды. Требованием советской моды этого времени были: мотивы народного костюма в моделях, пригодных для серийного производства одежды из недорогих материалов. Первую премию конкурса вручили художнику-модельеру Общесоюзного дома моделей В. Араловой за платья прямого силуэта со свободным рубашечным кроем: «Суздаль» и «Плахта», созданные из искусственного шелка. Русский стиль в повседневной и праздничной одежде 50-х годов формировался благодаря советским модельерам Общесоюзного Дома моделей: Л. Алексеевой, Н. Голиковой, В. Зайцеву, С. Качараве, Е. Стерлиговой, Т. Осмеркиной, Л. Телегиной и многим другим.

Благодаря использованию традиций народного костюма в эпоху 60-х годов XX века сложился этнический стиль, содержащий в женском и мужском гардеробе отголоски национального костюма. Признаками стиля стали натуральные ткани, модульный крой, многослойность, цветовые контрасты, стилизованные бионические рисунки и формы, аппликации и вышивки, крупные украшения, заимствованные у традиционных костюмов народов России. Летний ассортимент женской одежды в этом стиле обязательно включал: платье-сарафан или вышитую рубаху и свободную юбку, головной платок или шаль с яркими декоративными принтами.

В моде XX века русский стиль можно было встретить в костюме романтического стиля за счёт дополнений такими модными деталями, как оборки, рюши, кулисы, кокетки. Романтический стиль было трудно представить без кружева и вышивок, отделок декоративной тесьмой, цветочных рисунков. В 70-е годы российский текстиль усложнился сюжетными изображениями, природными мотивами и ковровыми узорами, а в 80-е годы качественно изменился ассортимент тканей и материалов для одежды [3]. Костюм этого периода приобрёл ансамблевый характер, в котором продолжал существовать стиль этнического костюма.

В 1982 г. открылся дом Вячеслава Зайцева и на протяжении всего периода его деятельности, художественный руководитель В. М. Зайцев обращался

к русскому стилю за вдохновением, творчески переосмысливая народный костюм в контексте нового времени. Десятки учеников великого мастера продолжают вектор народности в современной одежде XXI столетия.

Мировой научно-технический прогресс совершил большой рывок в области производства текстиля нового поколения, способного светиться в темноте, менять цвет, абсорбировать или отталкивать влагу, удалять вирусы и микробы, защищать человека от воздействия ультрафиолета и даже производить мониторинг состояния здоровья. Производители одежды и популярные бренды используют новые материалы и технологии в производстве одежды, однако год за годом на крупнейших площадках и престижных подиумах мира, народный стиль находит своё отражение в современной моде. Он проникает в проекты Домов мод и современных мастерских, эстрадный и театральный костюм, городской стиль и одежду специального назначения [4]. Целый ряд современных дизайнеров предлагает новое видение народного стиля в современной костюме: В. Аверьянова, А. Ахмадулина, У. Сергиенко, С. Левадная, Е. Леанович, С. Ефремов и многие другие.

Использование традиций народного костюма в современном дизайне может быть различным. Его признаками в наши дни является заимствование элементов: формообразования, кроя, цветового колорита, текстиля, декоративных отделок, меха и бижутерии. Художественная стилизация органично соединяет вековые традиции народной одежды и современный костюм.

Библиографический список

1.Стриженова, Т. Из истории советского костюма / Т. Стриженова. – М.: Советский художник, 1972. – 112 с.

2.Усенкова, Е. Ю. Влияние моды на эволюцию текстильных материалов / Е. Ю. Усенкова // Современные проблемы высшего образования. Творчество в дистанционном формате – [Под ред. С. М. Низамутдиновой]. – М.: УЦ Перспектива, 2021. – 656 с., С. 607–612.

3.Усенкова, Е. Ю. О народных традициях художественного оформления современного текстиля / Е. Ю. Усенкова // Образовательная парадигма современной творческой педагогики. В 3-х частях. – [Под ред. С. М. Низамутдиновой]. М.: УЦ Перспектива, 2022. – 952 с., С. 866–870.

4.Усенкова, Е. Ю., Кузнецова К. А. Формирование художественно-эстетического восприятия средствами декоративно-прикладного искусства / Е. Ю. Усенкова // Перспективы развития современной культурно-образовательной среды столичного мегаполиса: Материалы научно-практической конференции института культуры и искусств Московского городского педагогического Университета (г. Москва, 16-19 апреля 2018 г.) Часть 2. [Под ред. С. М. Низамутдиновой]. – М.: УЦ Перспектива, 2018. – 500 с., С. 320–323.

“KANSEI POTENTIAL THINKING”: РАЗВИТИЕ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ ДИЗАЙНЕРА

Филоненко Н. С.
Уральский государственный архитектурно-художественный университет имени Н. С. Алферова,
Научный консультант: Казакова Н. Ю.
Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина

Аннотация: В статье рассматривается одно из наиболее перспективных направлений развития телесно-ориентированного проектного мышления, опирающегося на вчувствование дизайнера в атмосферу конкретной проектной ситуации. В рамках этого направления в зарубежной академической среде сегодня поднимается вопрос о способах развития чувствительности дизайнера. Настоящее исследование направлено на осмысление ответа на этот вопрос, данного японским теоретиком и практиком дизайна Мурата Тиаки, обратившегося к глубокой региональной традиции развития «телесного разума».

Ключевые слова: воплощенное проектное мышление, мышление потенциальным «кансэй», кансэй-дизайн, чувствительность кансэй, Мурата Тиаки.

“KANSEI POTENTIAL THINKING”: DEVELOPING A DESIGNER’S SENSIBILITY

Filonenko H. C.
Ural State University of Architecture and Art named after N. S. Alferov,
Scientific Advisor: Kazakova N. Y.
A. N. Kosygin Russian State University. A. N. Kosygin Russian State University

Abstract: The article examines one of the most promising areas for the development of bodily-oriented design thinking, based on the designer’s perception of the atmosphere of a specific project situation. Within the framework of this direction, the question of ways to develop a designer's sensability is being raised in the foreign academic environment today. The present study is aimed at understanding the answer to this question given by the Japanese design theorist and practitioner Murata Chiaki, who turned to the deep regional tradition of developing the “bodily mind”.

Key words: embodied design thinking, kansei potential thinking, kansei design, kansei sensibility, Murata Chiaki

«Воспитание чувствительности приводит к появлению таланта»
Мурата Тиаки

В современной англоязычной литературе много говорится о том, что каждый человек может стать дизайнером, научившись нескольким несложным проектным методам или алгоритмам и задействовав свою чувствительность (англ. “sensibility”). В частности, компания IDEO заявляет о необходимости дизайнеров быть внимательными к деталям. Однако дальше идеи «делаем то же самое, но с чувством», проектировщики IDEO не идут. Гораздо более перспективными в этом отношении сегодня выглядят исследования японских дизайнеров: в частности, монография известного японского дизайнера Мурата Тиаки “‘Potential of Sensibility’ Thinking” (2017), название которой более точно можно было бы перевести “Kansei Potential Thinking” (поскольку семантика японского слова «кансэй» не вполне совпадает с английским “sensibility”).

Наиболее интересной для нас частью исследования Мурата Тиаки является его рассуждение о способах развития у дизайнера чувствительности «кансэй» (как основы «воплощенного», или телесно-ориентированного, проектного мышления “Kansei Potential Thinking”). Поскольку японский дизайнер подробно не останавливается на описании этих способов, укорененных в региональной традиции (в расчете на японскую аудиторию), в рамках настоящего исследования мы прокомментируем их культурное содержание, опираясь на труды специалистов по японской философии и, в частности, эстетике, а также традиционному искусству.

Прежде, чем начать исследование, подчеркнем, что выстраиваем его как «дизайн-исследование». Вслед за известным американским теоретиком дизайна Р. Бьюкененом, мы видим принципиальное отличие «дизайн-исследований» (англ. “design research”) от исторических, социологических, эстетических и культурологических исследований дизайна в том, что дизайн-исследования носят «риторический характер» [1]. В них есть элемент эссэ; автором могут проводиться далекие ассоциативные связи – не только из сферы дизайна, но и из любых других областей науки, искусства, повседневной жизни.

Это связано с тем, что, по справедливому замечанию Р. Бьюкенена, проектные решения всегда являются вероятными и могут быть изменены или противопоставлены другим решениям [1, с. 7]. Поскольку дизайн-исследования нацелены на выработку новых идей, дизайнерских концепций, необходимых для практики дизайна, они направлены на «убеждение» читателя в возможности того или иного подхода к решению конкретной проектной проблемы.

Для проведения исследования нам необходимо обратиться к понятию «кансэй». Обычно японское слово «кансэй» 感性 переводится на русский язык существительными «чувствительность» или «восприимчивость». По словам

автора проектной методики “kansei engineering” Нагамати Мицуо, «кансэй» – это общее чувство, содержащееся в атмосфере ситуации [2]. Оно возникает у человека не только в результате восприятия на уровне пяти органов чувств (то есть на уровне внешних сенсорных систем), но также в результате работы «телесного сознания» (то есть на уровне внутренних – проприоцептивных и интероцептивных – анализаторов). При этом «кансэй» обусловлено прошлым опытом и информацией, которой обладает человек, его ценностями и мировоззрением. Соединяясь с физиологическими ощущениями, «социокультурная надстройка», согласно Нагамати Мицуо, определяет глубину «кансэй».

Отметим, что западные исследователи эмоционального аспекта дизайна предлагают видеть в несколько загадочном для них слове «кансэй» возможность для интерпретаций, однако, современные японские исследователи придерживаются более консервативного подхода, связывающего «кансэй» с традиционным японским мировоззрением и системой ценностей. Показательно в этом отношении, например, что на официальном сайте Japan Society of Kansei Engineering «кансэй» связывается с традиционной чувствительностью японцев, выражающейся в категориях «ики» (чувственная красота) и «аварэ» (само слово происходит от возгласа, вырывающегося, когда что-либо трогает сердце человека).

Можно сказать, что «кансэй» – это «поэтическая чувствительность». Не случайно в XVII в. «кансэй» считалось достоинством японской поэзии «вака» [3]. Сами поэтические тексты, скомпонованные в виде вертикальных столбцов с соединенными между собой знаками, традиционно были призваны напоминать потоки воды, символизирующие движение человеческих чувств. Каллиграфически исполненные стихи содержали невысказанное чувство автора, рождающее у чувствительного и образованного читателя глубокое эмоциональное переживание и расширенное понимание текста [4, с. 146].

Поясняя значение «кансэй», Мурата Тиаки также обращается к образу воды. Однако, призывая дизайнера «стать водой», Мурата Тиаки имеет в виду, прежде всего, то, что чувствительность невозможна без отказа человека от собственного «я». Фокусируясь на себе, человек становится не способным понять чувства другого человека. [5, с. 3]. Подлинная природа вещей, с точки зрения японской традиции, открывается только человеку, забывшему себя.

Получается, что понятие «кансэй» имеет два уровня. Во-первых, это сама способность чувствовать, которая, по справедливому замечанию Мурата Тиаки, есть у детей, но с возрастом человеком утрачивается [5, с. 160]. Во-вторых, если

мы включаем в «кансэй» социокультурный аспект, это «поэтическая чувствительность», которая требует от человека развитости чувств, богатства внутреннего мира. Эта чувствительность развивается человеком на протяжении всей его жизни (прежде всего, через занятие искусствами), и является ключом к постижению им собственной идентичности (более глубоко – своего пути), что приравнивается на Востоке к открытию таланта.

Обращаясь к первому уровню «кансэй», Мурата Тиаки формулирует два способа развития человеком способности чувствовать, на самом деле, укорененных в японской традиции, а потому первый уровень понятия связывается со вторым.

1) Вглядывание в пустоту

Во-первых, Мурата Тиаки предлагает читателю съездить в деревню, чтобы услышать тишину в старом доме [5, с. 162].

Речь идет о «прочищении» человеком органов чувств, что отождествляется в японской традиции с просветлением. Это состояние требует от человека преодоления рассудочного восприятия жизни, а значит, к нему нельзя прийти с помощью рассуждений или объяснений. Показательны в этом отношении слова одного дзэнского монаха: «Я обязан всем моему учителю, потому что он никогда не говорил, не объяснял чего-либо мне» [6, с. 132-133].

В традиционной японской эстетике стремление творца к проживанию на уровне тела таинственной основы мироздания нашло отражение в категории «югэн». Квинтэссенцией этой эстетики принято считать спектакли театра. Но с их «таинственной тишиной», рождающей у зрителя ощущение присутствия на сцене высших сил (загадочность усиливается тем, что актеры театра используют маски, выражения «лиц» которых меняются в зависимости от поворота головы актера и изменения рисунка падающих теней).

Критерием мастерства актеров театра. Но является степень их проникновения в сокровенную красоту. Сходным образом сокровенную красоту стремится постичь знаток, созерцающий икэбану. Он вглядывается в промежутки между ветвями, которые становятся для него знаком абсолютной пустоты, знаком изначальной неразделенности человека и мира [6, с. 142].

Известный японский дизайнер и арт-директор компании “Muji” Кэнъя Хара подчеркивает, что проектная мысль обитает в пустоте, поскольку пустота есть бесконечное пространство возможностей. Более того, по словам дизайнера, вглядывание в пустоту (как при медитации) позволяет человеку начать видеть знакомые предметы (или воспринимать известную информацию) так, как будто

«столкнулся с ними в первый раз» [7, с. 70]. Кэнъя Хара обозначает свой метод проектирования, заключающийся в том, чтобы сделать имеющуюся информацию вновь неизвестной, словом “ex-formation” в противоположность слову “in-formation” [8].

В качестве примера реализации этого подхода можно привести серию плакатов Кэнъя Хара для выставки синтетических волокон “Tokyo Fiber Senseware” (2009) в г. Милане. В них дизайнер обращается к образу масок театра Но, позволяющих передать зрителю ощущение потенциальной бесконечности возможностей, скрытых в новых технологиях.

2) Уместное несоответствие

В качестве еще одного способа пробуждения чувствительности Мурата Тиаки предлагает получение нового опыта (посещение концерта, занятие спортом и пр.) [5, с. 162].

Эта рекомендация на первый взгляд может показаться тривиальной. Однако необходимо принять во внимание, что дизайнер в начале книги раскрывает буддистское содержание понятия «кансэй». Мурата Тиаки подчеркивает, что, согласно буддистской традиции, прочищение чувств становится возможным, когда жизнь человека оказывается под угрозой [5, с. 3].

Согласно известному японскому буддологу Д. Судзуки, такого рода духовное совершенствование – это состояние борьбы, позволяющее человеку, в конце концов, выйти из тупика противоречивых мыслей [9]. Дзэнский монах рубежа XVII-XVIII вв. Хакуин (школа Риндзай) даже сравнивал этот момент с тем, как человек, висящий над пропастью, исполняется решимостью разжать пальцы рук, «умереть и снова вернуться к жизни» [10].

В японском искусстве эту идею принято выражать с помощью «кирэ» (яп. «отрез»). Например, в хайку используются специальные «разрезающие» частицы «кирэ-дзи», рождающие паузу между двумя частями стихотворения (при переводе на русский язык они часто заменяются восклицательным знаком):

На ветках айвы
Так пышно цветы распустились!
Под ними – фиалки…

Кавахигаси Хэкигото (1873-1937)

Другое японское искусство – икэбана – в принципе невозможно без срезания живых цветов (это позволяет цветам раскрыть их «истинную природу»). Икэбана для чайной церемонии, разработанная в XVI в. другим представителем школы Риндзай – Сэн-но Рикю, не имеет строгих правил, однако, в ней ценится

«простота и естественность в сочетании с оригинальностью и неожиданностью» [6, с. 35].

По словам известного отечественного исследователя искусства икэбаны В. Пронникова, через случайное в икэбане реконструируется фундаментальное и неизменное [6, с. 141]. Это не означает отсутствие строгих критериев оценки икэбаны как произведения искусства. Напротив, «японская мгновенность, кажущаяся случайной, обдуманна, средства ее выражения строго рассчитаны» – как, например, специально разбросанные сухие листья в саду после уборки [6, с. 155].

В контексте японской эстетической традиции иначе воспринимаются слова крупнейшего японского дизайнера Наото Фукасава, сказанные им по поводу того, какими, на его взгляд, должны быть продукты дизайна. По словам дизайнера, лучшие продукты дизайна можно назвать «сверхнормальными», поскольку они не привлекают к себе внимания, но «имеют свойство приводить нас в чувство» [11, с. 21]. Для того чтобы зритель ощутил смысл «сверхнормального» в дизайне, на выставке “Super Normal” (2006) в г. Токио Наото Фукасава выставил гусиное яйцо, поражающее зрителя не столько формой, сколько своим размером, а также связью с миром природы.

В качестве вывода отметим, что предложенные Мурата Тиаки способы развития чувствительности «кансэй» в основе своей являются универсальными, поскольку опираются на опыт человеческого тела. Однако уникальность японского подхода к развитию чувствительности дизайнера и его преимущество заключается в том, что он опирается на целостно-ориентированное телесное мышление, характеризующее самих японцев (человеческое тело для них выступает прообразом целого, что делает японцев восприимчивыми к коррелятивным связям между явлениями, способствует развитию их «поэтической» чувствительности). Вероятно, в поиске инструмента развития именно этой чувствительности тридцать лет назад в Московском Архитектурном Институте была основана Школа ландшафтного дизайна «Согэцу», ставшая официальным филиалом соответствующей школы икэбаны в Японии.

Библиографический список

1.Buchanan R. Declaration by Design: Rhetoric, Argument, and Demonstration in Design Practice. // Design Issues. 1985. № 2 (1). P. 4-22.

2.Nagamachi M., Lokman A. M. Kansei Innovation: Practical Design Applications for Product and Service Development. Boca Raton: CRC Press, 2017. 132 p.

3.Levy, P.; Beyond Kansei Engineering: The emancipation of Kansei design. // International Journal of Design. 2013. № 7 (2). P. 83-94.

4.Герасимова М. П. Ёдзё – критерий художественности в японской эстетике. // Вестник института востоковедения РАН. 2021. № 2 (16). С. 144-156.

5.Murata Ch. “Potential of Sensibility” Thinking. Tokyo: Japan Productivity Center, 2017. 240 p.

6.Пронников В. Икэбана, или Вселенная, запечатленная в цветке. М.: Наука, 1985. 175 с.

7.Hara K. White. Zürich: Lars Müller Publishers, 2010. 80 p.

8.Hara K. Ex-formation. Zürich: Lars Müller Publishers, 2015. 480 p.

9.Судзуки Д. Т. Дзэн и фехтование. М.: Гелеос, 1996. 96 с.

10.Parkes G., Loughnane A. Japanese Aesthetics. // Stanford Encyclopedia of Philosophy. 2024. URL: https://plato.stanford.edu/entries/japanese-aesthetics/

11.Fukasawa N., Morrison J. Super Normal: Sensations of the Ordinary. Zürich: Lars Müller Publishers, 2022. 128 p.

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СТИЛЯ ТИПОГРАФИКИ «ШВЕЙЦАРСКИЙ ПАНК»

Хан Д. Г.
Дальневосточный федеральный университет, г. Владивосток

Аннотация: Статья посвящена основным графическим приемам швейцарского дизайна и стиля типографики швейцарский панк. Автор исследует причины трансформации «сеточной» и понятной типографической верстки в смелый бунтующий стиль швейцарского панка, а также приводит актуальные примеры, сохранившие дух данного стиля. Для полноценного изучения, автор анализирует основные методы швейцарского дизайна и стиля швейцарский панк. В заключение, автор приводит перечень приемов, фигурирующих в приведенных стилях.

Ключевые слова: швейцарский дизайн, стиль швейцарского панка, дизайн, постер-арт, визуальное восприятие, баланс, типографика.

THE MAIN CHARACTERISTICS OF THE "SWISS PUNK" STYLE OF TYPOGRAPHY

Khan D. G.
Far Eastern Federal University, Vladivostok

Abstract: The article is devoted to the basic graphic techniques of Swiss design and the Swiss punk style of typography. The author explores the reasons for the transformation of a "grid-like" and understandable typographic layout into a bold rebellious style of Swiss punk, and also provides relevant examples that preserve the spirit of this style. For a full-fledged study, the author analyzes the basic methods of Swiss design and the Swiss punk style. In conclusion, the author provides a list of techniques used in these styles.

Key words: Swiss design, Swiss punk style, design, poster art, visual perception, balance, typography.

С техническим прогрессом и обилием количества визуальной и текстовой информации, в XX веке на смену привычных визуальных решений, в рамках плаката, приходит швейцарский дизайн, сформированный под влиянием традиций баухауса, философии модернизма и конструктивизма [1, с.15]. Данный стиль заменяет уже привычные парадигмы композиции плаката и его составляющих. Так на смену разноцветных иллюстраций с вычурно декоративными шрифтами приходит упрощение визуальной информации за счет доминирования функции над формой, уменьшения декоративности, использования шрифтов без засечек и простых форм. Тем не менее хоть

швейцарский дизайн и облегчает визуальное восприятие и позволяет максимально эффективно взаимодействовать с информацией на плакатах, все же его строгие правила встречают сопротивление среди дизайнеров. В противостояние ему возникает стиль швейцарского панка – течение типографики, которое ищет новое взаимодействие между формой и содержанием, экспериментирует с читаемостью, интервалами между знаками шрифта и контрастностью композиции [2]. С последующим развитием данного стиля, минимализм и точно закодированное в визуальный образ высказывание становятся неотъемлемой частью современного постер-арта. Композиционные приемы в стиле швейцарского панка являются скорее предметом эстетики, когда функция формы преобладает над содержанием. Так, по нашему мнению, появляется мотив «дизайн для дизайна». Однако современники, знающие правила и константы предыдущего (швейцарского) дизайна, видят не только эстетическое вмешательство, но и осознанное нарушение этих правил. Тем не менее дух бунтарства, определяющий стиль швейцарского панка, все также содержит в себе простую форму с точным высказыванием, хоть и имеет непривычную, иногда сломанную, композицию и структуру. Если раньше графические декоративные шрифты представляются только в одном виде, в период стиля швейцарского панка знаки шрифта ломаются, вырезаются, удаляются и растягиваются. Таким образом меняя свою функцию с усвоения текстовой информации на усвоение визуальной.

Исследуем примеры работ основоположника стиля швейцарского панка Вольфганга Вайнгарта [3]. Изначально он не создает новое направление, а скорее хочет узнать, что может получится если разбить по частям основные графические приемы швейцарского дизайна. В его композициях основными приемами становятся эксперименты с интервалами между строк, букв и слов. Также особую роль играет сетка и очертания форм (он изображает только части простых форм, что является и деструкцией в композиции, однако не мешает ей оставаться сбалансированной и точной). Вайнгарт исследует возможности читаемости текстовой информации через разрядку знаков шрифта. Благодаря чему в его работах можно проследить грани сбалансированности и несбалансированности композиции. В постер-арте Вольфганг предпочитает перегруженные фотоколлажи, хаотичное расположение графических элементов и разную размерность слов [3].

Ученик Вайнгарта Даниэль Фридман меньше работает с фотоколлажами, однако большое внимание уделяет типографическим композициям из разностилевых букв и шрифтов. Хоть такой разрушительной деструкции как

у Вайнгарта в работах Фридмана не замечается, его типографические приемы так или иначе содержат в себе бунтарский дух, свойственный стилю швейцарского панка. В основном он предпочитает работать с простым фоном, доминантами на котором служат буквы, выполненные в двух- и трехмерных формах, от чего композиция плаката приобретает сложность и разнообразность. Так как каждый знак шрифта имеет свой уникальный силуэт, сочетая их на своих плакатах Фридман экспериментирует с читаемостью и восприятием более сложных форм из простых.

Хоть все эти эксперименты начинаются во 2-ой половине 20-го века, их отголоски видны и на работах постер-арта авторов 21-го века. Например, в работах Петра Банкова, одного из участников крупнейшего биеннале по постер-арту «Золотая пчела» [4]. Если Вайнгарт и Фридман используют классический подход к типографике, а именно экспериментируют с литерами (металлическими формами букв), а также с коллажами, то Банков использует иные средства. Основным материалом у него служит тушь, которой он выводит каждую букву в своих плакатах. Хоть они и выглядят хаотично и просто, на каждую Петр тратит десятки попыток, доводя форму каждой буквы до идеала. Так его постеры получаются смелыми, энергичными и бунтарскими. Чтобы эти буквы могли держаться в композиции Банков использует вырезанные элементы фотографий, компьютерную графику и аналоговую (одним из примеров может служить отсканированная текстура штрихов карандаша, вырезанная на компьютере в острую форму). Также благодаря свойствам туши буквы могут получаться самыми разными, иметь сильную контрастность линий, пропорции, характер или нужную эмоцию. Однако Петр Банков не исключение, в последнем сезоне «Золотой пчелы» можно найти множество примеров, использующих или вдохновляющихся швейцарским панком [4].

Подведя итог, можно выделить перечень приемов, появившихся в результате экспериментов с швейцарским дизайном и дошедших до современного постер-арта. Такие приемы как: эксперименты с читаемостью, восприятием текстовой или визуальной информации через трансформацию иерархии интервалов, баланса, доминанты, эксперименты с формой и силуэтом букв, сочетание разностилевых букв и шрифтов, хаотичная композиция, коллажирование из множества фотографий и шрифтов, использование аналоговых и компьютерных средств и кодировка информации в визуальный образ.

Библиографический список

1.Чихольд, Я. Теория дизайнв в Швейцарии XX века / Я. Чихольд. – М.: Изд-во студии Артемия Лебедева, 2016. – 75 с.

2.Лаптев, В.В. Швейцарский панк или типографика «новой волны» [Электронный ресурс] / В.В. Лаптев. – Режим доступа: http://www.advertology.ru/article34481.html

3.Русинова, Т. Новая волна типографики [Электронный ресурс] / Т. Русинова. – Режим доступа: https://pllsll.com/blog/305

4.Глобальная биеннале графического дизайна «Золотая пчела» [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://2024.goldenbee.org/

ЗНАЧЕНИЕ КАТЕГОРИЗАЦИИ МАЛОМОБИЛЬНЫХ ГРАЖДАН С АМПУТАЦИЯМИ КОНЕЧНОСТЕЙ В КОНТЕКСТЕ ПРЕДМЕТНОГО ДИЗАЙНА

Хисматова М.И.

ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», г. Москва

Аннотация: Ампутация конечности требует комплексного подхода, включая медицинскую помощь, реабилитацию и адаптацию среды. Категоризация маломобильных граждан по уровню ампутации и функциональным возможностям позволяет создавать персонализированный предметный дизайн, учитывающий реальные потребности пользователей. Правильное формообразование мебели, техники и аксессуаров способствует восстановлению независимости, повышению качества жизни и социальной интеграции людей с ограниченными возможностями.

Ключевые слова: ампутация, маломобильные граждане, предметный дизайн, реабилитация, формообразование.

THE SIGNIFICANCE OF CATEGORIZING LOW-MOBILITY CITIZENS WITH LIMB AMPUTATIONS IN THW CONTEXT OF PRODUCT DESIGN

Khismatova M.I.

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Russian State University for the Arts and Industry named after S.G. Stroganov», Moscow, Russia

Abstract: Limb amputation requires a comprehensive approach, including medical care, rehabilitation, and environmental adaptation. Categorizing low-mobility citizens by the level of amputation and functional abilities allows for personalized product design that meets real user needs. Proper form-giving in furniture, equipment, and accessories supports the restoration of independence, improved quality of life, and social integration of people with limited mobility.

Key words: amputation, low-mobility citizens, product design, rehabilitation, form-giving.

Категоризация маломобильных граждан с ампутациями конечностей играет ключевую роль в создании эффективного и безопасного предметного дизайна. Классификация по уровню ампутации, типу протезирования, степени сохранения функциональности и характеру передвижения позволяет точно определить потребности каждой группы пользователей. Категоризация помогает избежать универсализма в подходах: человек с ампутацией верхней конечности требует иного решения для управления предметами, чем пользователь с ампутацией нижних конечностей. Категоризация – ключевой параметр

формообразования предметного окружения людей, попавших в ситуацию, которая требует ампутации конечности.[1]

Ампутация конечности — это серьёзное событие в жизни человека, требующее многопрофильного подхода. Современная медицина предлагает широкий спектр возможностей для восстановления функциональности и качества жизни таких пациентов. Однако успех реабилитации зависит не только от технических средств, но и от психологической готовности человека, его окружения и доступности социальной поддержки. Таким образом, систематизация маломобильных групп способствует более точному, персонализированному и эргономичному проектированию среды и предметов повседневности, направленному на максимальное восстановление независимости и качества жизни.

Ампутация — это хирургическое удаление части тела, чаще всего конечности или её фрагмента (например, пальца, стопы, голени). Она проводится при необратимых повреждениях или заболеваниях, угрожающих жизни пациента или приводящих к тяжёлым осложнениям без оперативного вмешательства.

Основные причины ампутаций:

травмы (включая военные и дорожно-транспортные)

- диабетическая стопа и связанная с ней гангрена

- облитерирующие заболевания сосудов (например, облитерирующий атеросклероз, эндартериит - развиваются в результате изменений в строении стенок артерий, которые способствуют сужению просвета сосуда, вследствие чего в нём образуются тромбы и сосуд становится полностью непроходимым для крови)

- злокачественные опухоли костей и мягких тканей

- инфекции, резистентные к лечению

- врождённые аномалии развития конечностей

Ампутации можно классифицировать по нескольким критериям:

1. По уровню ампутации:

Нижняя конечность: пальцы стопы, частичная стопа, ампутация на уровне плюсны, подрезание (ампутация Лисфранка),чрезберцовое (ниже колена) - наиболее распространённая форма, надколенное (выше колена), чрезбедренное (ампутация бедра), тазобедренная экзартикуляция

Верхняя конечность: пальцы, часть кисти, чрезпястная ампутация, предплечье, плечо, плечевая экзартикуляция,

Экзартикуляция — это операция по удалению конечности по линии суставной щели. Ампутация - операция удаления конечности с пересечением кости на протяжении её длины. В предметном дизайне это знание становится основой для разработки адаптированной мебели, бытовых аксессуаров и технических средств реабилитации. Например, дизайн кресла-коляски или кровати должен учитывать не только общий рост человека, но и уровень ампутации — выше или ниже колена, односторонняя или двусторонняя. Такие детали влияют на расположение поручней, высоту сиденья, глубину подстольного пространства и другие параметры.

1. По причине: травматическая, хирургическая (плановая), врождённая
2. По объёму: односторонняя, двусторонняя, множественная (более одной конечности).

Функциональные исходы зависят от уровня ампутации, состояния оставшейся части конечности, наличия сопутствующих заболеваний, возраста пациента и качества реабилитации. Например, при уровне ампутации ниже колена, возможность самостоятельного передвижения высокая, и присутствует необходимость в протезировании. Тогда как при чрезбедренной экзартикуляции тазобедренного сустава возможность к самостоятельному передвижению очень низкая, человек часто использует инвалидную коляску, а протезирование сложно реализуемо, хоть и возможно. При этом при ампутации верхней конечности (предплечье или кисть) возможно использование протеза в основном только для самообслуживания, а сам протез устанавливают из функциональных и эстетических соображений. В таких ситуациях нужна категоризация маломобильных граждан с ампутациями в контексте предметного дизайна. Можно спроектировать среду для человека с частичной ампутацией стопы, но она не будет подходить для человека с двусторонней тазобедренной экзартикуляцией, так как потребности в пространстве и помощи у второго выше. Но проектируя среду, комфортную и доступную для второго, мы с лёгкостью поселим туда первого.

Современная медицина активно развивает ответвления, направленные на улучшение качества жизни пациента после ампутации. Для этого разрабатываются разные виды протезов, такие как: эстетические (для внешнего вида), функциональные (для выполнения движений), микропроцессорные (управляемые компьютером), миоэлектрические (работают за счёт электрических сигналов мышц)

Примеры высокотехнологичных решений: протезы с датчиками движения, искусственные конечности с обратной связью, эндопротезирование (прямое крепление протеза к кости – остеоинтеграция).

Но не все пациенты соглашаются на протезирование, и причины могут быть разные, например: болевой синдром в культе, непереносимость материалов, психологический дискомфорт, пожилой возраст, низкий уровень мотивации. Такие пациенты адаптируются с помощью кресел – колясок, трости, ходунков или упора на развитие других функциональных возможностей (верхние конечности, зрительное восприятие и др.) [2]

Реабилитация после ампутации — это комплекс мероприятий, направленных на восстановление социальной и профессиональной активности человека. Основные этапы реабилитации:

1. Догоспитальный период - оказание первой помощи, решение о проведении ампутации.
2. Госпитальный этап - лечение раны, профилактика осложнений, начальные занятия ЛФК (лечебно - физическая культура).
3. Послеоперационный этап - заживление, формирование культи, начало подготовки к протезированию.
4. Реабилитационный центр - обучение управлению протезом, психотерапия, трудотерапия.
5. Социальная адаптация - возвращение к быту, работе, общественной жизни.

Программы реабилитации: индивидуальная реабилитационная программа (ИРП) - разрабатывается врачом - реабилитологом на основе МКФ (Международная Классификация Функционирования), ЛФК и физиотерапия, трудотерапия, обучение использованию протеза (коляски), поддержка семьи и социальных служб.[2]

Ампутация - тяжёлый стресс для психики человека. Пациент может испытывать шок и отрицание, депрессию, тревожные расстройства, фантомные боли, а также страх перед будущим и потерей независимости. Работа с психологом в таких случаях включает в себя поддержку в принятии потери, обучение новому образу жизни, преодоление страха перед протезированием, коррекцию тревог и депрессии и работу с фантомными ощущениями. Это делаемся с помощью таких методов как: когнитивно - поведенческая терапия, арт терапия, групповая психотерапия, виртуальная реальность (для снижения фантомных болей). В статье “Технология виртуальной реальности как современное направление в реабилитации пациентов с фантомной болью”,

(Российский журнал боли, 2021, т.19, №2, с. 33-37), говорится о том, что несмотря на широкий спектр средств реабилитации, только у 15% пациентов боль купируется. [2,3]

В России действуют программы, направленные на помощь людям с ампутациями: выдача протезов и ортопедических изделий бесплатно или по льготам (по программе ФСС), профессиональная переподготовка и трудоустройство, социальное обслуживание на дому, участие в спортивных мероприятиях для людей с ограниченными возможностями (паралимпийские виды спорта).

Форма предметов — будь то мебель, бытовая техника или вспомогательные устройства — должна вырастать из реальных потребностей пользователя. При этом она не должна быть «медицинской» по восприятию, а сохранять универсальность и интеграцию в повседневную среду. Таким образом, грамотное формообразование, основанное на классификации пользователей, способствует созданию инклюзивного дизайна, который поддерживает независимость, достоинство и комфорт жизни маломобильных людей.

Библиографический список

1.Технология виртуальной реальности как современное направление в реабилитации пациентов с фантомной болью. Российский журнал боли, 2021, т.19, №2, с. 33-37

2.Индивидуально - психологические особенности инвалидов с ампутациями конечностей как значимый фактор их реабилитации. Е.О. Гордиевская, Б.В. Овчинников. Вестник Санкт-Петербургского университета, сер.12, 2008, вып.2.

3.Ампутации и экзартикуляции. ГБОУ ВПО ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ МЕДИЦИНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ КАФЕДРА ОПЕРАТИВНОЙ ХИРУРГИИ И ТОПОГРАФИЧЕСКОЙ АНАТОМИИ. Учебное пособие для иностранных студентов, 2013 г.

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ В РЕБРЕНДИНГЕ ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ МУЗЕЯ

Храпчикова А.Е.
Магистрант,
АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва
Руководитель Солтан С. Л.
Проректор по творческой работе и научной деятельности,
профессор кафедры графического дизайн АНО ВО «Национальный институт дизайна», г. Москва

Аннотация: В статье рассматривается проблема сохранения культурно-исторической уникальности музеев в процессе разработки айдентики в условиях цифровизации и доминирования минималистичных трендов. Автор анализирует функции музейной айдентики, подчеркивая её роль в формировании корпоративного образа и взаимодействии с аудиторией. На примере кейсов ребрендинга музеев выявляются противоречия между адаптацией к современным требованиям и сохранением культурного наследия. Критически оценивается преобладание минимализма, который, несмотря на функциональность, часто лишает айдентику индивидуальности.

Ключевые слова: музейная айдентика, ребрендинг, культурное наследие, минимализм, визуальная идентичность, дизайн, современные тренды

MODERN APPROACHES TO THE REBRANDING OF THE MUSEUM'S VISUAL IDENTITY

Khrapchikova A.E.
1st year Master's student
National Design Institute, Moskow
Scientific supervisor Soltan S. L.
Vice-Rector of the National Design Institute for Creative Work and Scientific Activity, Professor of the Graphic Design Department

Abstract: The article examines the problem of preserving the cultural and historical uniqueness of museums in the process of identity development in the context of digitalization and the dominance of minimalistic trends. The author analyzes the functions of the museum identity, emphasizing its role in shaping the corporate image and interacting with the audience. Using the cases of museum rebranding as an example, the contradictions between adaptation to modern requirements and preservation of cultural heritage are revealed. The predominance of minimalism is critically assessed, which, despite its functionality, often deprives the identity of individuality.

Keywords: museum identity, rebranding, cultural heritage, minimalism, visual identity, design, modern trends.

Музеи выполняют важнейшую функцию сохранения культурного наследия, выступая связующим звеном между прошлым и настоящим. Однако в эпоху цифровых технологий и стремительно меняющихся трендов перед ними встает сложная задача — сохранить свою аутентичность, одновременно отвечая современным требованиям, особенно остро это проявляется при разработке визуальной идентичности музея. Стремясь быть актуальными и привлекательными для новой аудитории, многие учреждения культуры в процессе ребрендинга жертвуют своей уникальностью в погоне за модными тенденциями, особенно за универсальным минимализмом, что часто приводит к созданию безликих, шаблонных решений. В результате музеи теряют возможность визуально отражать свои исторические и культурные особенности, становясь практически неотличимыми друг от друга.

Проанализируем, что включает в себя музейная айдентика и каковы её функции в современном мире. По мнению кандидата искусствоведения Е. А. Лаврентьева «Айдентика музея — это знак экспозиционного пространства, сформированный в рамках историко-художественного контекста» [1, с.299]. В современном понимании музейная айдентика выходит за рамки визуальных символов. В статье Н.В. Родионовой дается более обширное понятие «Основные составляющие айдентики любого предприятия, в том числе и музея, — это шрифтовое начертание, цветовое решение, логотип, всё то, что ложится в основу дизайн-концепции» [2, с.119]. Музейная айдентика — это не только визуальные составляющие, такие как логотип, шрифты или цвета, но и функциональные аспекты, формирующие восприятие посетителя и его взаимодействие с экспозицией. Она может выражаться через графический дизайн, архитектуру и другие элементы, которые вместе создают атмосферу и привлекают аудиторию. Ключевая цель музейной айдентики разработать систему элементов и материалов, формирующих уникальный образ музея. Эти компоненты влияют на первое впечатление о музее и способствуют укреплению его корпоративной идентичности, повышая лояльности посетителей.

Увеличение числа коммуникационных функций айдентики приводит к ограничению возможностей в отражении исторических и культурных особенностей при создании визуальной идентичности музея. Разработка айдентики сосредотачивается на решении маркетинговых задач и адаптации знаковой системы к цифровым коммуникациям, что не является недостатком в современных условиях, но в результате, среди множества схожих визуальных решений сложно отличить музей от банка. В таком контексте особенно важно

определить, какое место исторические и культурные ценности занимают в формировании музейного образа.

Музей обладает исторической ценностью благодаря уникальным артефактам и произведениям искусства, которые хранятся в его стенах и составляют основу экспозиций. Важную роль также играют личности, внесшие вклад в его развитие, место расположения и история самого здания. Всё это помогает осмыслить культурный код, укрепляет связь между поколениями и подчеркивает значение музея как регионального, национального и мирового достояния. Культурные ценности музея отражают традиции, обычаи и взгляды общества. В современном мире, переполненном информацией и визуальными образами, особенно важно сохранять и передавать эти ценности, не позволяя им затеряться. Можно сказать, что деятельность музея напрямую связана с аккумулированием и трансляцией культурно-исторической памяти [3]. Поэтому современная айдентика должна быть поиском компромиссов между сохранением исторических и культурных ценностей и адаптацией к требованиям сегодняшнего мира.

Изучение кейсов ребрендинга музеев позволит наглядно увидеть, как современные музеи создают свою идентичность. Начнем с противоречивого проекта Метрополитен-музея, выполненного студией Wolff Olins. С 1971 года музей использовал логотип с буквой «М», созданный по мотивам гравюры Фра Луки Пачоли . Знак был многозначным: одни видели в нём архитектурный план музея, другие — отсылку к «Витрувианскому человеку» Леонардо да Винчи. Новый логотип состоит из двух слов «THE MET», написанных красными буквами. Студия стремилась создать современный и элегантный знак, но многие дизайнеры и критики его не приняли. Например, Джастин Дэвидсон сравнил логотип с разбитым двухэтажным автобусом. Новый дизайн оказался функциональным (единая система для сайта, билетов, плакатов), но потерял связь с историческим наследием музея. Wolff Olins предпочли актуальные тренды, пожертвовав культурной глубиной.

Другой пример ребрендинга музея выполнило российское агентство ONY, разработав фирменный стиль и логотип Третьяковской галереи. В отличие от скандального переосмысления логотипа Метрополитен-музея, новая версия не вызвала резкой критики, но повторила судьбу многих музейных ребрендингов — потеря исторического контекста. Раньше символом галереи был узнаваемый «терем» — сложный, но запоминающийся знак, отсылающий к фасаду здания в Лаврушинском переулке. Однако такой логотип сложно адаптировать для разных носителей и объединить с другими зданиями музейного комплекса. ONY

предложила минималистичный вариант — букву «Т», которая легко масштабируется и может служить «окном» для демонстрации искусства. Этот знак универсален: он сочетает кириллическую традицию и авангард, а разным площадкам музея присвоены свои цвета. Айдентика стала лаконичной и современной, но потеряла глубину истории музея. Как отметил арт-директор Depot WPF Александр Воронков «фирменный стиль музеев — территория экспериментальных подходов (достаточно посмотреть на стиль музеев Whitney, Tate, Stedelijk). Это лакмусовая бумажка, которая выявляет тенденции и формирует визуальную повестку. В случае с ребрендином Третьяковской галереи нельзя сказать, что получился прорыв. Но это достойная работа» [4].

Еще одним проектом, который вызвал неоднозначную реакцию у публики, является ребрендинг музея Stedelijk в Амстердаме, выполненный компанией Mevis & van Deursen. Проект особенно интересен из-за давности исполнения, работа была реализована в 2012 году, что позволяет проследить, как воспринимались смелые дизайнерские решения более десяти лет назад и сейчас. Айдентика музея берет начало в 1964 году, когда Вим Крувел вместе с дизайнерской компанией Total Design создал логотип «SM», набранный шрифтом Univers, его структура начертаний напоминает периодическую систему Менделеева, этот сетчатый макет стал известен как стиль SM-дизайна. В 2004-м Experimental Jetset создал временный логотип «SMCS», объединив историю музея и здания бывшего почтового отделения. Новый стиль от Mevis & van Deursen спровоцировал споры. Логотип в форме «S» критиковали за нечитаемость. Однако система шаблонов выглядела современно, предлагая гибкую динамическую сетку. Критики, например, дизайнер шрифтов Альберт-Ян Пул высказал мнение, что «графический дизайн обычно лучше воспринимается, когда за ним стоит концепция, но его не следует путать с концептуальным искусством» [5]. Реакция публики показала: дизайн не должен становиться самодостаточной концепцией, игнорируя миссию учреждения.

Самой свежей работой среди проанализированных является недавний ребрендинг Пушкинского музея от креативного агентства Супрематика, проведенный в 2024 году. Предыдущий логотип схематично изображал фасад музея — грубоватый, но узнаваемый, с классической антиквой, подчёркивающей связь с историей. Новый логотип — монограмма из букв «П» и «М» с названием музея. Логотип пытается быть легким и элегантным, но шрифтовая композиция, несмотря на заявленную «классичность», кажется разрозненной, а чередование начертаний усложняет восприятие. Айдентика использует цветные плашки, напоминающие колонны, и сложные оттенки. Ребрендинг следует тренду на

упрощение, теряя выразительность: фрагменты картин на фоне выглядят как попытка скрыть слабость концепции, а сувениры и навигация кажутся шаблонными. Музей с вековой историей получил холодный, отстранённый стиль, который не передаёт его глубину. Мнения разделились: молодые дизайнеры видят в нём смелость, старшие — утрату связи с традицией. Независимо от оценок, этот ребрендинг стал поводом для дискуссии о визуальном языке культурных институций.

Минимализм в современном дизайне стал универсальным языком, такие решения оправдываются необходимостью адаптации графики к цифровой среде. В статье доктора педагогических наук М.Н. Марченко данные тенденции в графическом дизайне объясняются «клиповым мышлением», с появлением флэт-дизайна постепенно стала упрощаться и корпоративная идентичность крупных компаний [6]. Минимализм, как «международный стиль», стирает культурные барьеры, но грозит обезличиванием и потерей контекста. Современная музейная айдентика не требует выбора между минимализмом и консерватизмом. Исторические элементы можно адаптировать с помощью динамического дизайна, дополненной реальности, кинетики и генеративных технологий. Это позволяет сохранить связь с традицией, не жертвуя функциональностью. Удачный ребрендинг — не отказ от наследия, а его интеграция в современные форматы через эксперименты с технологиями.

Проблема современного музейного ребрендинга требует от дизайна тонкого сочетания исторического наследия и актуальных визуальных трендов. Данные выводы согласуются с мнением некоторых исследователей в области музейного брендинга [7, 8, 9]. Анализ известных кейсов показывает, что даже успешные проекты нередко жертвуют визуальной идентичностью ради соответствия трендам. Однако музеи не могут игнорировать современность, и глобальные тенденции неизбежно берут верх. Дизайн сегодня зависит от новых технологий, что объясняет популярность минимализма, но зритель постепенно устаёт от чрезмерно упрощённых, лишённых контекста символов. Возникает запрос на возвращение к истокам, зритель готов увидеть сложные, искусно созданные образы: уникальные логотипы, айдентику с самостоятельными элементами, а не банальное тиражирование одного знака. Ребрендинг музеев должен быть не просто маркетинговым инструментом, а полноценной частью искусства, истории и культуры.

Библиографический список

1.Лаврентьева, Е. А., Пармон, К. Ф., Сайфуднова, М. Р. Особенности проектирования графического комплекса для профильных и малых музеев города москвы [Текст] / Е. А. Лаврентьева, К. Ф. Пармон, М. Р. Сайфуднова . — М.: Вестник РГХПУ им. СГ Строганова, 2019. — №. 3-2. — С. 297-307.

2.Родионова, Н. В. Музейный брендинг: новые подходы к созданию мконцепции [Текст] / Н. В. Родионова // Брендинг как коммуникационная технология XXI века: Материалы VII Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 01–02 марта 2021 года. — Спб.: Санкт-Петербургский государственный экономический университет, 2021. — С. 118-121.

3.Грусман, В. М. Музей как институт формирования исторической памяти [Текст] / В.М. Грусман. — Спб.: Известия Российского государственного педагогического университета им. АИ Герцена, 2007. — №. 35. — С. 92-99.

4.Брендинговое агентство Depot [Электронный ресурс] — URL: https://www.depotwpf.ru/news/sostav_ru_rebrending_gosudarstvennoy_tretyakovskoy_galerei/ (дата обращения: 10.12.2024)

5.Фотохостинг Flickr [Электронный ресурс] — URL: https://www.flickr.com/photos/albert-jan_pool/8038443339/ (дата обращения: 26.03.2025)

6.Марченко, М. Н. Взаимосвязь "клипового мышления" как особого вида восприятия информации и стиля минимализм в графическом дизайне / М. Н. Марченко, А. Г. Покусаева // Экономика и общество. – 2019. – № 1(8). – С. 5-11.

7.Уфимцева, Н. Ф. Особенности брендинга в музейной сфере [Текст] / Н. Ф. Уфимцева // Брендинг как коммуникативная технология XXI века: Материалы VI Международной научно-практической конференции, Санкт-Петербург, 27 февраля 2020 года. – Спб: Санкт-Петербургский государственный экономический университет, 2020. – С. 106-108.

8.Барсукова Н. И. Современные тенденции музейного ребрендинга [Текст] / Н. И. Барсукова // Вопросы развития современной науки и техники, 2021. — С. 160-165.

9.Панкратова, А. В. Проблема эстетики времени в современном дизайне музеев [Текст] / А. В. Панкратова // Музеи декоративного искусства, художественной промышленности и дизайна: вчера, сегодня, завтра : Материалы международной научной конференции к 150-летию Музея декоративно-прикладного и промышленного искусства МГХПА им. С. Г. Строганова Опыт коллективного монографического исследования, Москва, 23 ноября 2018 года. — М. : Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2018. — С. 394-399.

ДИЗАЙН В ГОРОДСКОЙ СРЕДЕ. ГРАФФИТИ

Шушлякова Е.А.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), ИОН РАНХиГС г.Москва
Иванова А.И.
МГУТУ имени К.Г. Разумовского (ПКУ), г. Москва

Аннотация: В статье описывается история развития граффити. Это современное движения в искусстве, способа самовыражения, форма своеобразного визуального протеста против дискриминации и социального неравенства. Исторические корни граффити, этимология терминов с точки зрения языков, причины широкого распространения идеи уличного искусства, уходят далеко в прошлое. Особое внимание уделяется характеристике основных направлений, видов и стилей граффити с точки зрения способов и условий нанесения, а также реализуемых художником задач. Рассматривается влияние граффити на различные отрасли дизайна, в частности на графический дизайн, приводятся примеры успешного сотрудничества известных граффитистов с крупными компаниями и брендами одежды. Граффити - средство коммуникации художника с обществом.

Ключевые слова: граффити, дизайн, уличное искусство, стилизация букв, виды граффити.

DESIGN IN A URBAN ENVIRONMENT. GRAFFITI

Shushlyakova E.A.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), RANEPA, Moscow
Ivanova A.I.
Razumovsky Moscow State University of Technology and Management (PKU), Moscow

Abstract: The article describes the history of graffiti development. It is a modern movement in art, a way of self-expression, a form of peculiar visual protest against discrimination and social inequality. The historical roots of graffiti, starting with ancient rock paintings and ending with its manifestations in the modern world in the form of complex works of art, the etymology of terms in terms of languages, and the reasons for the widespread idea of street art, go back far into the past. Special attention is paid to the characteristics of the main directions, types and styles of graffiti in terms of the methods and conditions of application, as well as the tasks implemented by the artist. The influence of graffiti on various branches of design, in particular on graphic design, is considered, examples of successful cooperation of famous graffiti artists with large companies and clothing brands are given. Graffiti is a means of artist's communication with society.

Keywords: graffiti, design, street art, stylization of letters, types of graffiti

Граффити присуще всем человеческим культурам на протяжении всей истории, граффити в том виде, в каком мы знаем его сегодня, зародилось в Нью-Йорке в конце 1960-х годов как протест субкультур против власти, как художественное самовыражение в ответ на отсутствие доступа в музеи и художественные учреждения, а также постоянные конфликты, дискриминацию и трудности жизни в городе [1]. Люди писали и рисовали на стенах с незапамятных времён. Археологи обнаружили наскальные рисунки возрастом 30 000 лет в пещере Шове на юге Франции и столь же древние наскальные рисунки аборигенов в ущелье Вуннумурра в Австралии. Наряду с этими невероятно древними образцами, в 1755 году археологи, расчищавшие город Помпеи от вулканического пепла, обнаружили огромное количество надписей на стенах зданий возрастом более 2000 лет, которые помогли изучить культуру того времени. По отношению к этим памятникам истории археологи впервые начали употреблять термин «граффити», который происходит от итальянского глагола «grafficare» — «царапать». Теперь он широко используется в науках, предметное поле которых непосредственно включает содержание культуры или соприкасается с ним (например, культурология, социология и даже экономика).

С одной стороны, рисунки на стенах считалось незаконным и расценивалось как вандализм, но с другой стороны, оно стало инструментом сопротивления, позволяющий выражать свои политические взгляды, культурные и религиозные образы, как способ восстановления и расширения прав и возможностей.

Под «граффити» стоит понимать рисунки и надписи, выполненные членами сообщества граффитистов – райтерами. Граффити может иметь различные формы проявления, такие как рисунки, знаки и наброски. Самым первым появился «теггинг» (от англ. «tag» - метка), включавший в себя короткую стилизованную подпись автора, выполненную маркерами или аэрозольными баллончиками с краской [2]. Тег должен быть легким и быстрым в исполнении для большего распространения, но в то же время запоминающимся и отражающим индивидуальность.

Первый тег был оставлен молодым курьером Деметриосом в 1960-х годах в метро Нью-Йорка – TAKI183, который означал псевдоним автора и номер улицы, на которой он проживал. Идея оставлять свою подпись в общественном месте, где ее могут заметить большое количество людей, получила популярность у художников и вышла на улицы. Именно это событие стало отправной точкой в развитии уличного искусства [5].

Постепенно райтеры развивают свои навыки, придумывают новые способы самовыражения, чтобы выделиться на фоне других. В это же время в США ужесточаются антивандальные законы, поэтому граффити можно было увидеть только на стенах некоторых кварталов крупных городов [7]. Однако, такие меры не помешали райтерам в последствии получить известность и превратить свои рисунки в искусство. Исходя из способов и условий нанесения, а также задач художника, получили распространение следующие виды граффити.

1. Writing – основной вид граффити, который не ограничивает автора в выборе стиля и материалов, не обязывает изображение к смысловой нагрузке.

2. Boombing считается экстремальным видом граффити. Отличительной особенностью стала скорость нанесения, а не качество работы.

3. Scratching получил такое название из-за техники нанесения: изображения процарапываются на стеклянных или зеркальных поверхности, а инструментом служат точильный камень или наждачная бумага.

4. Street-Art – представляет собой рисунок разной степени сложности и проработки, затрагивающий различные социальные, общественные или другие проблемы и вопросы [6].

5. Clean advertising – относительно новое направление, название которого с английского можно перевести как «чистая реклама».

Представляет собой легальное изображение рисунков и надписей на стенах, и в некотором роде схож с предыдущим видом граффити. Clean advertising относится в большей степени к коммерческой деятельности, то есть еще одному способу размещения рекламы различных компаний.

В то же время такой вид граффити можно расценивать как популяризацию искусства. С одной стороны, начинающие, так и опытные художники могут получить признание, известность и вознаграждение за свою работу, а с другой, подобного рода изображения способны привлечь внимание простых людей к искусству, заставить задуматься над содержанием работы и придать эстетичный вид постройкам и улицам [4].

Вышеперечисленные виды граффити предполагают использование определенных материалов и техник для создания изображений, и также соблюдение определенных черт и признаков, которые отвечают определенному течению.

Исходя из этого, можно выделить несколько основных стилей граффити, которые в сейчас распространены в том числе в различных отраслях дизайна.

1. «Bubble letter», что с английского дословно переводится как «пузырчатое письмо». Характерной чертой стиля становится изображение

овальных или круглых по форме букв, которые зачастую перекрывают друг друга, но текст остается читаемым.

Для передачи объема используется не только форма букв, но и цвет, иногда стилизованные блики и тени. Работы в данном стиле выполняются быстро и позволяют заполнить большие пространства.

2. Стиль «throw-up» считается одним из самых простых, и в некотором смысле похож на предыдущий. «Throw-up» отличается простотой форм и линий, использованием либо монохромной контрастной гаммы, либо двух ахроматических контрастных цветов.

3. «Blockbuster» – стиль, представляющий собой изображение трехмерных геометричных букв, объем которых достигается за счет контуров и теней, в некоторых вариантах, добавления эффекта подсветки. Подходит для перекрытия больших площади за короткое время, так как есть возможность раскрашивать валиками, что делает процесс более быстрым и простым.

4. «Characters» изображает персонажей книг и фильмов и передает индивидуальность видения автора.

5. «Wild Style» является одним из самых трудночитаемых стилей, где буквы пересекают друг друга под разными углами. Требует от райтера высокого мастерства и уровня подготовки к работе.

Наблюдая за тенденциями в искусстве, можно сказать, что с каждым годом граффити все больше распространяется в различных городах и странах, все чаще проводятся фестивали уличного искусства, а работы известных художников в этой сфере появляются на выставках и аукционах мирового масштаба [3].

Перечисленные стили и виды граффити оказали влияние и на современный дизайн. Например, в графическом дизайне можно увидеть стилизованные буквы в логотипах и рекламных баннерах некоторых компаний, что позволяет выделиться и запомниться на фоне конкурентов. Так, например, известный российский граффитчик Покрас Лампас в последние годы поработал с итальянским домом моды Fendi, создал уникальные принты для Adidas и сотрудничал с Lamborghini, Альфа-Банком и IKEA.

В то же время, несмотря на популярность, граффити воспринимается неоднозначно: для одних – искусство, для других – вандализм. Как форма искусства и средство выражения взглядов граффити пластично, всеобъемлюще и свободно от цензуры. Это своего рода анонимный визуальный диалог автора с обществом.

Библиографический список

1.Барсамов С. А. Субкультура граффити: социальная организация и перспективы интеграции // Russian Journal of Education and Psychology. 2011. No4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/subkultura-graffiti-sotsialnaya- organizatsiya-i-perspektivy-integratsii (дата обращения: 12.01.2025).

2.Василенко П.Г., Лопасова Е.В. Основные направления деятельности педагогического работника по развитию творческих способностей обучающихся изобразительному искусству в системе дополнительного предпрофессионального образования//В сборнике: Модернизация гуманитарного и художественного образования: инновационные стратегии развития. Материалы Международной научно-практической конференции: в 2-х частях. Под редакцией: Гриценко В.П., Алексеевой И.В., Зенгина С.С., Еникеева А.А., 2014. С. 104-110.

3.Василенко Е.В., Василенко П.Г., Лопасова В.С. Эстетический аспект влияния дизайна архитектуры на человека//В сборнике: Молодежь и наука. материалы международной научно-практической конференции старшеклассников, студентов и аспирантов. Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, Нижнетагильский технологический институт (филиал). 2020. С. 216-218.

4.Евдокимова Е. А., Янковская Ю. С. Феномен граффити: генезис, перспективы, влияние на современное искусство и архитектуру // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2013. No4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-graffiti-genezis-perspektivy- vliyanie-na-sovremennoe-iskusstvo-i-arhitekturu (дата обращения: 12.11.2024).

5.Колосов А. С. История граффити движения и его современные российские особенности // Вестник славянских культур. 2012. NoXXV. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-graffiti-dvizheniya-i-ego-sovremennye-rossiyskie osobennosti-1 (дата обращения: 12.11.2024).

6.Скорик А. В. Граффити как субкультура вызова и протеста // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. 2016. No1 (21). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/graffiti-kak-subkultura-vyzova-i- protesta (дата обращения: 12.11.2024).

7.Яскина В. Э. ГРАФФИТИ КАК НОВЫЙ ВИД ОБЪЕКТОВ ПОЧЕРКОВЕДЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ. СТИЛИ И ВИДЫ // Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России. 2021. No4 (92). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/graffiti-kak-novyy-vid-obektov-pocherkovedcheskogo-issledovaniya-stili-i-vidy (дата обращения: 12.11.2024).

Национальный
Институт
Дизайна

МОСКВА / 2025