

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



ВЕСТНИК

ДИЗАЙНЕРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

XI

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

Творческие достижения студентов
и преподавателей

Донецк
2020

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

ВЕСТНИК ДИЗАЙНЕРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Сборник материалов

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

Донецк
2020

УДК 7/77:37
ББК Ж18я431
В 387

Вестник дизайнерского образования [Текст]: материалы X научно-практической интернет-конференции «Формирование целостной готовности будущих дизайнеров к профессиональной деятельности» / научн.ред. Трошкин А.В., – Донецк: ДонНУ, 2020. – Вып. 11. – 188 с.

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

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

Редакционная коллегия:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Печатается по решению заседания кафедры дизайна и art-менеджмента ДонНУ
(Протокол № 9 от 5 апреля 2020 г.)*

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

СОДЕРЖАНИЕ

СЕКЦИЯ 1.

УДК 72.012

Бычкова В.Г., Трошкина Ю. Ю.

ПРИНЦИПЫ СТИЛЯ БИОТЕК В ЭКСТЕРЬЕРЕ..... 6

УДК 72.012.2

Глушакова Н., Гринько В. В.

ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ ЛОФТ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА..... 12

УДК 347.782

Гондарь М., Трошкин А. В.

**ПРОБЛЕМА ОБУЧЕНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ
В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ 15**

УДК 688.721.2:371.3

Деркач О., Мальцева Д. М.

**ИЗГОТОВЛЕНИЕ АВТОРСКОЙ КУКЛЫ КАК ВИД ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ
МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА 17**

УДК 7.0415

Кива Ю., Испанова Н. В.

**О ВАЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ МЕТОДА ОБРАЗНОГО ОБОБЩЕНИЯ
В ДОСТИЖЕНИИ ЦЕЛОСТНОСТИ В ИЗОБРАЖЕНИИ ПОРТРЕТА..... 20**

УДК 725.94:75.058

Коваленко А., Испанова Н. В.

РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНОГО ИСКУССТВА В ИНТЕРЬЕРЕ 23

УДК 75.058

Комарова В., Трошкин А. В.

ДЕКОРАТИВНАЯ ЖИВОПИСЬ В ИНТЕРЬЕРЕ..... 26

УДК 75.058

Конате А.Б., Данильян Л.В.

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК ВИД ИСКУССТВА: ИСТОРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ 30

УДК 347.782:376.1

Крикун А., Гурова Н. А.

**РОЛЬ ФАНТАЗИИ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 36**

УДК 75.058

Кроль В., Данильян Л.В.

**ВОДА КАК СИМВОЛ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ: ВОСПРИЯТИЕ В СОЗНАНИИ
И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ В ИСКУССТВЕ 39**

УДК 7.026:376.1

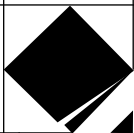
Лоптев А., Шевченко К. А.

ГРАВЮРА НА КАРТОНЕ В СИСТЕМЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ 52

УДК 75.05:72.012 Лысенко А., Трошкин А. В. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА	54
УДК 7.012:658.512.2 Малиновская С., Никулин К. А. ДИЗАЙН КАК СРЕДСТВО ОПТИМИЗАЦИИ ОТНОШЕНИЙ СФЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА И СФЕРЫ ПОТРЕБЛЕНИЯ	60
УДК 347.782:376.1 Петруша Д., Гурова Н. А. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ НАРОДНОМУ И ДЕКОРАТИВНО ПРИКЛАДНОМУ ИСКУССТВУ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ШКОЛЬНИКОВ	63
УДК 76:711.4 Пильгаева А., Трошкина Ю. Ю. КОМПОЗИЦИОННОХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕАТРАЛЬНОГО ПЛАКАТА В СОВРЕМЕННОЙ ГРАФИКЕ ГОРОДСКИХ ПРОСТРАНСТВ	66
УДК 7.01:7.03(4) Принцовская Е., Данилян Л. В. СТИЛИ В ЕВРОПЕЙСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ И В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ	73
УДК 347.782:376.1 Сенкевич А., Мальцева Д. М. РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ДЕТЕЙ 2Х КЛАССОВ ПРИ ПОМОЩИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА	76
УДК 76 Татарина В., Гринько В. В. ГРАФИКА КАК ВИД ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА	78
УДК 72.04:376.1 Толчинская А., Данилян Л. В. РОЛЬ ИЗУЧЕНИЯ ОРНАМЕНТА НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ	81
Фастовец Ю., Данилян Л.В. ЕВАНГЕЛЬСКИЕ СЮЖЕТЫ В МИРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ	84
УДК 72:001.891.57 Чертушкин Ф., Гринько В. В. ПАРАМЕТРИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В АРХИТЕКТУРНОЙ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ	107
УДК 72:001.891.57 Чучко Р., Данилян Л.В. АНИМАЦИИ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА	111
УДК 94(059) Эйваз Н., Мальцева Д. М. ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КАЛЕНДАРЯ	123
ТВОРЧЕСКИЕ ДОСТИЖЕНИЯ СТУДЕНТОВ И ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ	129

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

Материалы XI научно-практической
интернет-конференции



УДК 72.012

Бычкова В.Г., Трошкина Ю. Ю.

ПРИНЦИПЫ СТИЛЯ БИО-ТЕК В ЭКСТЕРЬЕРЕ

Актуальность. С давних времён человек и природа были не разделимы, но урбанизация сделала обратное. Вследствие чего людям уже становится неуютно и тесно в однотипных коробках своих квартир. Человек стал уставать от прямых углов и правильных строгих линий, которые всюду его окружают. Поэтому ещё в прошлом веке архитекторы решили обратиться за вдохновением к окружающему нас живому миру.

Технократическое развитие последних десятилетий давно подчинило себе образ жизни человека. Шаг за шагом человечество вышло из своей экологической ниши обитания на планете. Фактически мы стали жителями искусственной «природы», созданной из стекла, бетона и пластика, совместимость которой с жизнью природной экосистемы неуклонно стремится к нулю. И чем сильнее искусственная природа захватывает живую, тем более явственной становится потребность человека в естественной, природной гармонии. Наиболее вероятным способом возврата человечества «в природу», восстановления равновесия между двумя мирами являється развитие современной бионики.

Целью исследования является изучение принципов стиля био-тек, а также причин появления и развития данного архитектурного направления. Рассматриваются уже существующие примеры архитектурной бионики и дальнейшее её развитие.

За последние 50 лет в городах различных стран можно заметить возникновение чрезвычайно интересных и забавных форм, линии и контуры которых подобны тем, что встречаются в природе. Сооружения копируют очертания цветущих растений, порхающих птиц, животных. Существуют покрытия зданий, сходные с причудливыми поверхностями раковин моллюсков, постройки, внешне напоминающие самоподобные фракталы, или же структуры с необычным переплетением ветвей лесной чащи. В конечном итоге, это обращение архитекторов, инженеров и технологов к природе естественным образом переросло в широкое и модное движение в современной архитектуре [4].

Следует отметить, что бионика или био-тек – самое новое и необычное направление архитектуры, особенностью которого является заимствование форм у природы. Но био-тек не только повторяет внешние природные образы, но и учитывает функциональные особенности живых организмов. Он предполагает создание объектов, которые являются непо-

средственным продолжением природы. Био-тек является одним из самых молодых стилей, который зародился благодаря интересу людей к существующим проблемам экологии.

Био-тек развился из прикладной науки – бионики, в которой задачи решаются путём наблюдения за природой. Так Леонардо да Винчи изучал строение и поведение птиц для конструирования первых летательных аппаратов [2]. Но и до него, ещё в древности, архитекторы в своих сооружениях прибегали к природным формам. Например, колонны и капители античных храмов, готические интерьеры. Архитектурно-строительная бионика (*одно из направлений бионики*) изучает законы формирования и структурообразования живых тканей, а также проводит анализ конструктивных систем живых организмов по принципу экономии энергии, материала и обеспечения надежности.

Яркий пример архитектурно-строительной бионики – совершенная аналогия современных высотных сооружений и строения стеблей злаковых, которые способны выдерживать большие нагрузки под тяжестью соцветия. Если ветер пригибает их к земле, они быстро восстанавливают вертикальное положение. Их строение идентично конструкции современных высотных фабричных труб, которые считаются одним из последних достижений инженерной мысли. Вообще, последователи бионики утверждают, что большинство новейших изобретений человека уже воплощено природой, и черпать у нее идеи для развития человечество может бесконечно.

В современном понимании стиль био-тек появился в конце XX – начале XXI веков и развивается до сих пор. В XX веке начал широко использовать биоформы в своих сооружениях испанский архитектор Антонио Гауди, который ассимилировал архитектурные природные формы, их развитие и применение. Он первый вышел за рамки привычной архитектуры, создавая невероятные сооружения, в которых прямые и чёткие линии заменены волнистыми кривыми. Здания в стиле био-тек создаются по принципам «зелёного строительства». Сооружения обычно асимметричны, выполнены в форме часто встречающихся в природе объектов – деревьев, коконов, пещер, раковин моллюсков, паутины, гнёзд. Природные формы заимствуются различными способами: создание материалов в виде природных структур: волокон, пузырей, пчелиных сот; организация пространства в виде форм неживых объектов природы (*например, здание в виде яйца, выполненное по проекту архитектурной студии dtvA*); повторение форм людей, животных и растений в архитектурных сооружениях (*например, гостиница-медуза, спроектированная Майклом Соркиным*) [6].

Наиболее сложным этапом освоения в архитектуре природных форм является время от середины XIX и до начала XX в. На нём сказались бурное развитие биологии и большие успехи по сравнению с предыдущим периодом строительной техники (*например, изобретение железобетона и начало интенсивного применения стекла и металлических конструкций*). Исследуя этот этап, необходимо обратить особое внимание на появление такого значительного по своей силе течения в архитектуре, как «органическая архитектура». Правда, под названием

«органическая архитектура» отнюдь не подразумевается прямая и существенная связь архитектуры с живой природой. Направление «органической архитектуры» – направление функционализма. Об этом говорил в 1953 г. один из основных её идеологов Фрэнк Ллойд Райт, отвечая на задаваемые ему вопросы: «... органическая архитектура – это архитектура «изнутри наружу», в которой идеалом является целостность. Мы не употребляем слово «органик» в смысле «принадлежащий к растительному или животному миру».

Основным методом бионики является метод функциональных аналогий, основанный на сопоставлении принципов и средств формообразования живой природы и архитектуры. Основным практическим методом как бионики в целом, так и бионической архитектуры в частности, является моделирование, при этом в моделях, связанных с архитектурно-строительными задачами, сооружения и их обитатели рассматриваются как единая биотехническая система, живые и неживые элементы которой объединены общей целевой функцией [4].

Одной из задач, которые ставит перед собой архитектурная бионика, заключается в формировании гармоничного единства архитектуры и живой природы. Другая задача этого направления современной архитектуры – создание таких архитектурных форм, которые отличались бы красотой и гармонией, свойственной живой природе, и одновременно были бы функционально оправданы. Кроме того, для био-тека актуальным является поиск таких архитектурно-технических решений, которые позволяли бы использовать экологически чистые виды энергии [3].

Философская концепция стиля био-тек – это создание нового пространства для жизни, являющегося творением природы, объединение архитектурных, биологических и инженерных принципов. Здания в стиле био-тек часто становятся экологичными путём установки коллекторов по сбору дождевой воды и солнечных батарей, естественному освещению и открытым террасам с расположенными на них садами. Архитекторы также используют биоформы для того, чтобы решить сложные инженерные задачи, не связанные с архитектурой. Так, благодаря созданной форме острова Пальма-Джумейра в виде финикового дерева, достигается наилучшее соотношение длины берега и пути до самых дальних домов острова [1].

В России как общая (*техническая*), так и архитектурная бионика начали развиваться в 1960 году в НИИ теории, истории архитектуры и строительной техники. Первой публикацией на тему архитектурной бионики можно считать статью архитекторов Ю. С. Лебедева и В. В. Зефельда «Конструктивные структуры в архитектуре и в растительном мире» (1962). Лебедев называл новое направление в архитектуре вначале «строительной бионикой», позже – «архитектурно-строительной бионикой», ещё позже – «архитектурной бионикой». В 1984 году при этом институте была организована Центральная Научно-исследовательская и экспериментально-проектная лаборатория архитектурной бионики [3]. Одним из направлений исследовательской работы в области архитектурной бионики

стало создание архитектурных проектов (*особенно проектов мобильных зданий и сооружений*) для районов с экстремальными климатическими условиями – на Крайнем Севере, в пустынных и горных местностях [3].

Анализ последних исследований и публикаций

Следует отметить, что к исследованию особенностей и принципов стиля био-тек в экстерьере обращались такие ученые, как Лебедев Ю.С. – д.ф.н., профессор, Гапчева А.В, Руслowa Л.Б. и др.

Архитектурный стиль био-тек пребывает в процессе активного становления и пока что представлен отдельными объектами, поэтому его исследовательская часть преобладает над градостроительной практикой.

Одними из самых узнаваемых сооружений-символов в стиле био-тек являются Художественный музей Милуоки, спроектированный Эро Сааринен, Город искусств в Валенсии испанского архитектора и скульптора Сантьяго Калатавре, Центр Гейдара Алиева в Азербайджане, созданный под руководством Захи Хадид, и, конечно, Небоскрёб Мэри-Экс в Лондоне – творение Нормана Фостера. Главным противоречием архитектуры био-тека является то, что типичная прямоугольная планировка здания противостоит природным криволинейным формам. Вследствие чего, одна из главных задач стиля – экономичное и эстетичное решение данного противоречия [5].

Специфическая черта современного этапа освоения форм живой природы в архитектуре заключается в том, что сейчас осваиваются не просто формальные стороны живой природы, а устанавливаются глубокие связи между законами развития живой природы и архитектуры. На современном этапе архитекторами используются не внешние формы живой природы, а лишь те свойства и характеристики формы, которые являются выражением функций того или иного организма, аналогичные функционально-утилитарным сторонам архитектуры.

От функций к форме и к закономерностям формообразования – таков основной путь архитектурной бионики. Во все времена существовала преемственность природных форм в архитектуре, созданной человеком. Но, в отличие от формалистского подхода прошлых лет, когда архитектор просто копировал природные формы, современная бионика опирается на функциональные и принципиальные особенности живых организмов – способность к саморегуляции, фотосинтез, принцип гармоничного сосуществования и т. д. Бионическая архитектура предполагает создание домов, являющихся естественным продолжением природы, не вступающих с ней в конфликт.

Использование конструктивных систем природы проложило дорогу другим направлениям архитектурной бионики. В первую очередь это касается природных средств «изоляции», которые могут быть применены в организации благоприятного микроклимата для человека в зданиях, а также в городах. Архитектурная бионика призвана не только решать функциональные вопросы архитектуры, но открывать перспективы в исканиях синтеза функции и эстетической формы архитектуры, учить архитекторов мыслить синтетическими формами и системами.

В последние годы бионика подтверждает, что большинство человеческих изобретений уже «запатентовано» природой. Такое изобретение XX века, как застежки «молния» и «липучки», было сделано на основе строения пера птицы. Бородки пера различных порядков, оснащенные крючками, обеспечивают надежное сцепление. Известные испанские архитекторы М.Р. Сервера и Х. Плоз, активные приверженцы бионики, с 1985 г. начали исследования «динамических структур», а в 1991 г. организовали «Общество поддержки инноваций в архитектуре». Группа под их руководством, в состав которой вошли архитекторы, инженеры, дизайнеры, биологи и психологи, разработала проект «Вертикальный бионический город-башня». Через 15 лет в Шанхае должен появиться город-башня, рассчитанный на 100 тысяч человек, в основу проекта положен «принцип конструкции дерева» [4].

Башня-город будет иметь форму кипариса высотой 1228 м с обхватом у основания 133 на 100 м, а в самой широкой точке 166 на 133 м. В башне будет 300 этажей, и расположены они будут в 12 вертикальных кварталах по 80 этажей. Между кварталами – перекрытия-стяжки, которые играют роль несущей конструкции для каждого уровня-квартала. Внутри кварталов – разновысокие дома с вертикальными садами. Эта тщательно продуманная конструкция аналогична строению ветвей и всей кроны кипариса. Стоять башня будет на свайном фундаменте по принципу гармошки, который не заглубляется, а развивается во все стороны по мере набора высоты – аналогично тому, как развивается корневая система дерева. Ветровые колебания верхних этажей сведены к минимуму: воздух легко проходит сквозь конструкцию башни. Для облицовки башни будет использован специальный пластичный материал, имитирующий пористую поверхность кожи. Если строительство пройдет успешно, планируется построить ещё несколько таких зданий-городов [1].

Результаты исследования

Основной проблемой бионики в строительстве является столкновение неправильных, криволинейных форм с конструктивной схемой здания. Дом в виде ромашки – звучит и выглядит интересно, будоражит воображение, но также обязательно надо учитывать устойчивость и прочностные характеристики. Поэтому проектировщики упрощают формообразование и используют косвенные метафоры, дабы не утяжелять вид постройки массивностью железобетона.

В последующем этапе своего развития бионическая архитектура стремится к разработке и созданию комфортных для проживания домов с новейшими автономными инженерными системами и альтернативными источниками энергии. Конструкция таких строений предполагает использование естественной вентиляции и освещения, а в интерьере применение экологически чистых материалов. Особое внимание уделяют озеленению как внутри, так и снаружи помещений. Цветовую гамму выбирают тёплых и натуральных тонов.

В перспективе био-тек – архитектура, стремящаяся к созданию экодому, характеризующихся энергоэффективностью и комфортом.

Опираясь на былой опыт в архитектуре и строительстве, можно сказать, что все сооружения человека непрочны и недолговечны, если они не используют законы природы. Бионические здания, помимо удивительных форм и смелых архитектурных решений, обладают стойкостью, способностью выдерживать неблагоприятные природные явления и катаклизмы. В экстерьере зданий, построенных в этом стиле, могут просматриваться элементы рельефов, форм, контуров, умело скопированные инженерами-проектировщиками с живых, природных объектов и виртуозно воплощенные архитекторами-строителями. Если вдруг при созерцании архитектурного объекта покажется, что вы смотрите на произведение искусства, с большой вероятностью перед вами строение в стиле бионика. Примеры таких конструкций можно увидеть практически во всех столицах стран и больших технологически развитых городах мира.

Выводы

Бионическая архитектура положительно влияет на психическое состояние человека, улучшает его самочувствие и даже раскрывает творческие способности личности.

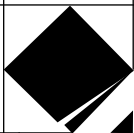
Можно сделать вывод, что для стиля био-тек в экстерьере характерны следующие признаки:

- сооружения в этом стиле являются естественным продолжением природных форм, при этом они не вступают с ними в конфликт;
- использование экологически чистых материалов и строительных конструкций, безопасных для человека;
- стремление к созданию экодомов, в которых установлены автономные системы жизнеобеспечения, позволяющие перерабатывать отходы;
- вольные, плавные линии без острых углов, все элементы напоминают структуры живых организмов.

Таким образом, исследование доказывает, что благодаря своей новизне и свежести био-тек имеет совершенно все шансы закрепиться в качестве основного стиля развития градостроительства. Это вызов старым устоям классицизма и модернизма. Это архитектура будущего, существующая в гармонии с природой.

Список литературы:

1. *Гапчева, А. В.* Био-тек: интерьер, экстерьер / А. В. Гапчева. – М.: Наука, 2010. – 285 с.
2. *Лебедев, Ю. С.* Архитектурная бионика – инновационный стиль / Ю.С. Лебедев. – М.: Стройиздат, 1990. – 269 с.
3. *Лебедев, Ю. С.* Основные научно-творческие сферы архитектурной бионики / Ю.С. Лебедев. – М.: Стройиздат, 1990. – 256 с.
4. *Мищенко, Л. Р.* Бионика в архитектуре / Л. Р. Мищенко. – М.: Проспект, 2013. – 163 с.
5. *Руслова, Л. Б.* Био-тек в экстерьере / Л. Б. Руслова. – М.: Мысль, 2013. – 180 с.



УДК 72.012.2

Глушакова Н., Гринько В. В.

ОСОБЕННОСТИ СТИЛЯ ЛОФТ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА

Аннотация. В статье проанализированы особенности стиля лофт в дизайне интерьера. Описывается применение стиля лофт в не характерную для такого стиля среду. Сделаны выводы по анализируемому материалу. Статья будет полезна практикующий дизайнерам интерьера, архитекторам, студентам обучающимся по данным направлениям.

Ключевые слова: дизайн интерьера; лофт, кирпич

Актуальность темы. Современный стиль лофт в наши дни более распространен и начинает применяться в обычных квартирах и домах, в том числе и новой постройки. Данный стиль подкупает своей простотой и не обремененностью.

Цель данной статьи заключается в рассмотрении применения стиля лофт в кирпичных домах.

Новизна исследования заключается в адаптации стиля лофт в нашу жизнь.

Главным отличием стиля лофт является свободное, масштабное пространство с теплой и уютной атмосферой внутри, которая создается с помощью простых дизайнерских приемов. Изюминкой такого интерьера становятся обнаженные кирпичные стены, бетонные поверхности и предметы индустриального быта, выполненные из дерева, стекла или металла. Однако для того, чтобы наслаждаться этим стилем, необязательно менять свое привычное жилье на заброшенные склады или заводские помещения - достаточно следовать нескольким простым правилам декора стен, пола и потолков. При адаптации данного стиля в жизнь – наверняка будет смешение стилей, так как зачастую план дома или квартиры не предусматривает высокие потолки или большие окна.

Стены в стиле лофт представляют собой единую композицию, соответствующую по архитектурным, цветовым и дизайнерским параметрам одному и тому же конструкционному диапазону. Новое пространство должно выглядеть максимально просто и примитивно, а уже от стеновых конструкций разрабатывается дальнейшее оформление интерьера.

Наибольшей популярностью при отделке стен в стиле лофт пользуются такие виды материалов: [4, с. 119]

Кирпич является своеобразным акцентом этого стиливого направления: обнаженная кирпичная кладка идеально сочетается с другими поверхностями и крупноформатных предметами, используемыми в декоре.

Кроме того, именно кирпич или его имитация считается основным элементом при создании масштабных поверхностей, присущих данному стилю. Цвет элементов кладки также может быть различным: от натуральной красной до белого кирпича, визуально расширяет даже самое тесное пространство.

Бетон. Мало ассоциируясь с привычным комфортом, в умелых руках мастера бетонная стена становится неотъемлемой частью лофт-интерьера. В зависимости от выбранной фактуры и способа нанесения, с помощью серой стены можно довольно точно обыграть, кажется на первый взгляд скучное пространство.

Дерево является самым теплым и домашним материалом, с помощью которого декор стен в стиле лофт становится настоящим вызовом для дизайнера: чтобы интерьер получился именно в этом стиле, используются грубо обтесанные или искусственно состаренные доски, а также окрашенные в индустриальные оттенки деревянные элементы. Кроме того, деревянная стена отлично сочетается с кирпичной кладкой, что может быть выгодно использовано для создания оригинальных архитектурных композиций даже в небольших помещениях.

Металл. Этот материал присутствует в дизайне стен в качестве отдельных элементов, которые акцентируют определенные части обработки: труб балок и металлических рам.

Штукатурка. Как правило, оштукатуренные стены в лофт интерьере выполняют функцию нейтральных поверхностей, на фоне которых акцентируются фактурные места, обработанные в заданной стилистике. Наилучшим образом с этой задачей справляются штукатурные смеси светлых и холодных оттенков.

Покраска. Как правило, предпочтение отдается краскам холодных оттенков, при этом допускаются яркие цветовые акценты. Еще один вариант оформления поверхностей в заданном стиле – роспись стен с помощью граффити, который присутствовал в индустриальных интерьерах еще при зарождении лофт.

Современные дизайнеры выбирают лофт для стен в интерьере через идеальное сочетание контрастности, яркости и смелости этого стиля. При этом обязательным условием такого оформления является наличие большого внутреннего пространства, высоких потолков и отсутствие внутренних перегородок, а также других ограничительных конструкций. Как варианты обустройства кирпичной стены в стиле лофт могут быть использованы: [1, с. 76]

- обнаженная кладка кирпичной стены;
- кирпич ручной формовки;
- клинкерная плитка;
- искусственный камень, по форме и фактуре имитирует кирпич.

Обнаженный кирпич - идеальный вариант для тех, кто хочет оригинально оформить стены в квартире, и в то же время сохранить историчность здания. Один из распространенных способов оформления лофт стены в интерьере - расчистка кирпичных элементов кладки от ранее нанесенной штукатурки и других отделочных материалов, если это позволяет качество самого рядового кирпича и кирпичной кладки [2, с. 142].

В случае, если при кладке использовалась не кирпич, а другой тип стено-

вого материала, создать кирпичную кладку можно с помощью плитки под кирпич. Может использоваться клинкерная плитка или плитка ручной формовки. С помощью клея для плитки клинкерные изделия надежно крепятся на бетонные, оштукатуренные и зашпаклеванные поверхности, эффектно имитируя необходимую фактурность. Кроме того, клинкерная плитка позволяет сохранить полезное пространство в доме, а по причине своей экономичности отлично подойдет для бюджетных ремонтов. Возможен вариант продольной резки кирпича ручной формовки на половинки – в результате получается материал, идеально подходит для облицовки стен под кирпич.

Также кирпичная кладка для стен в стиле лофт может быть оформлена с помощью декоративного искусственного камня на основе гипса или цемента. Гипсовые элементы отличаются простотой монтажа и легкостью, благодаря чему искусственный камень может крепиться даже на стены из гипсокартона.

Оформление стеновых конструкций с помощью вышеуказанных видов облицовочных материалов подойдет для небольших домов, где пространство не позволяет экспериментировать с громоздкими элементами. Прекрасно выглядит дизайн, в котором под кирпич оформлена только одна стена, при этом повторы ее «фрагментов» встречаются в различных частях жилого пространства.

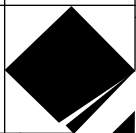
Не исключается возможность окрашивания кирпичной кладки в стиле лофт – такой вариант оформления применяется при использовании расшитой кладки кирпича и декоративного камня. Для этого отлично подойдут окрасочные составы на основе акрила Green Line VD-Klasik 1 Optima или Green Line VD-Ultra silk с сохранением перво-зданной фактуры кирпича, независимо от выбранного цвета [2, с. 132].

Выводы

Таким образом, выбирая стиль лофт для отделки стен в вашем кирпичном доме, приготовьтесь к смелым архитектурным и дизайнерским экспериментам, где одна и та же поверхность может выглядеть совершенно по-разному, в зависимости от выбранных эффектов. И не стоит забывать о качестве используемых материалов - оно должно соответствовать поставленным задачам.

Список литературы:

1. *Змеул, С.Г.* Архитектурная типология зданий и сооружений/ С.Г. Змеул – М.: Стройиздат, 2001. – 240 с.
2. *Змеул, С.Г.* Архитектурная типология зданий и сооружений/ С.Г. Змеул, Б.А. Маханько – М.: «Архитектура - С», 2004. – 238 с.
3. *Михеев, А.* Проектирование зданий и застройки с учетом климата/ А. Михеев – М.: Стройиздат, 2002. – 192с.
4. *Хасиева, С.А.* Архитектура городской среды/ С.А. Хасиева – М.: Стройиздат. 2001-2000 с.



УДК 347.782

Гондарь М., Трошкин А. В.

ПРОБЛЕМА ОБУЧЕНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация.

Статья посвящена о проблемам обучения изобразительному искусству в современной общеобразовательной школе. Поэтому одной из главных задач преподавания изобразительного искусства является задача планомерного, систематического развития художественного, творческого, образного мышления учащихся школ, восприятия изо не только как школьного предмета, но и феномена общечеловеческой культуры.

Ключевые слова: изобразительное искусство, образное мышление, художественное творчество, культура, общеобразовательная школа

Keywords: fine arts, creative thinking, artistic creativity, culture, secondary school.

Изобразительное искусство – одна из основных дисциплин школьного образования. Ее изучают много веков. В разные времена высказывались различные суждения по поводу изобразительного искусства и ее места в системе образования. По нашему мнению, ИЗО в школе – это не только основная художественная дисциплина, но и один из важнейших компонентов общечеловеческой культуры, недостатки в освоении которого ведут к серьезному ущербу миропониманию, как материальному, так и духовной культуре. Поэтому воспитание художественного мышления должно выходить за временные рамки курса изо как школьного предмета и продолжаться во все времена пребывания учащегося в школе.

Творчество по природе эстетично, оно предполагает активизацию человеческих чувств, без чего не совершается активно и поисковая работа интеллекта. Если эмоции вяло участвуют в познании, то ученик не относит к себе полученную информацию, остается к ней равнодушным. Между тем педагогическая наука и практика очень медленно и нерешительно уходят от привычного утилитарного понимания эстетического, отводя ему прикладную роль. Блок «Искусство» должен стать ведущим в образовании, влиять на методы и приемы работы учителя, помогать раскрывать эстетические аспекты разных учебных предметов. Эйнштейн признавался, что эстетическое начало в его научном творчестве и имело ничуть не меньшую значимость, чем логическое. Совершенно оправданным в этой связи выглядит утверждение, что открытие теории относительности явилось результатом работы не только интеллекта ученого, но и его эстетического чувства. Художественные знания помогают людям с древнейших времен

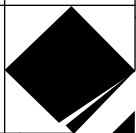
в решении многих практических задач. Осознанное овладение художественным творчеством, как и теоретическим, так и практическим, развивает у детей творческих способностей, мировоззрение, смекалку и логику мышления как никакой другой. Методика преподавания ИЗО в школе всегда была объектом повышенного внимания учителей, ученых методистов всех стран и народов. Это обусловлено многими причинами. «Изобразительное искусство в школе выступает не целью, а средством подготовки творческой личности. Изобразительное искусство должно помочь учащимся найти ответы на волнующие сегодня вопросы: Каким должен быть современный человек? Какими художественными эстетическими ценностями живет современное общество? Нередко подход к эстетическому воспитанию средствами искусств носит созерцательный, а не активно-деятельный характер. Современные школьные программы в большей степени ориентированы на искусство как основное средство эстетического воспитания, не учитывая воспитательные возможности традиционной культуры, орнаментального творчества народов РФ». Сегодня очень важно увеличения часов по ИЗО в школах.

Выводы

Как обучать ИЗО учащихся, чтобы добиться осознанного и глубокого усвоения художественного образования, и эстетического воспитания, предусмотренного программой общеобразовательных школ, лицеев, гимназий? Этой проблеме посвящено много серьезных исследований – кандидатских и докторских диссертаций, монография книг. Эта тема многогранно и неисчерпаема. В рамках одной статьи, даже достаточно емкой, форме невозможно осветить эту проблему всесторонне. Следующим аспектом обучения является проблема учебника по ИЗО. Частая смена учебников, особенно их необдуманная критика в 1990-х гг. привела к понижению авторитета школьного учебника – главного источника знаний учащихся. Естественно, равноуровневые программы должны быть подкреплены различными учебниками по ИЗО. В разных учебниках имеются свои педагогические достоинства, свои системы задач, специфические методы доказательств, методические находки. Ныне учитель волен выбирать тот учебник, который представляется ему наиболее целесообразным. Сейчас имеется много учебников по ИЗО для общеобразовательной школы.

Список литературы:

1. *Арнхейм, Р.* Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 2014. – 392 с.
2. *Бакушинский, А.В.* Художественное творчество и воспитание/ А.В. Бакушинский – М., 2015. – 240 с.
3. *Беда, Г.В.* Основы изобразительной грамоты: Рисунок. Живопись. Композиция: Пособие для худож. граф. фак. пед. ин-тов / Г.В. Беда. – М.: Просвещение, 2009. – 239 с.



УДК 688.721.2:371.3
Деркач О., Мальцева Д. М.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ АВТОРСКОЙ КУКЛЫ КАК ВИД ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Аннотация

Данная статья освящает направление в развитии творческих способностей детей через новый аспект изобразительного искусства – создание авторской куклы.

Ключевые слова: авторская кукла, изобразительная деятельность, творчество, техника, дети.

Развитие творчества – это один из «мостиков», ведущих к развитию художественных способностей. Изобразительная деятельность в современных исследованиях трактуется как одна из форм художественного освоения ребенком окружающей действительности, в процессе которой он при помощи художественных средств отображает мир.

В изобразительном искусстве под техникой (*от греч. technike - искусная и techne – искусство, мастерство*) понимается совокупность специальных навыков, способов и приемов, посредством которых исполняется художественное произведение [5].

Современные техники изобразительного творчества развивают у детей логическое и абстрактное мышление, воображение, фантазию, наблюдательность, внимание и уверенность в себе.

При взаимосвязи обучения технике изображения и творчества ребенок старшего дошкольного возраста имеет возможность самостоятельно осваивать различные художественные материалы, экспериментировать, находить способы передачи образа в рисунке, лепке, аппликации.

Наряду с наглядными методами обучения изобразительной деятельности используются словесные методы и приемы (*беседы, объяснение, вопросы, поощрения, совет, художественное слово*).

Приблизительно в середине XX века появился новый вид искусства – авторская кукла. Довольно долгое время во всем мире предметом вожделения для коллекционеров являлись лишь антикварные куклы. В конце XX века художественная авторская кукла вновь ожила и стремительно ворвалась в мир искусства [1, 4].

Авторская кукла – это уникальное художественное произведение, которое создает профессиональный художник. Из игрушки она превратилась в важный элемент оформления интерьера, она наполняет дом теплом, отражает индивидуальность хозяев и вносит изюминку в повседневную

жизнь. Авторская кукла стала объектом коллекционирования знатоков и ценителей искусства.

Кукла известна с древности и при этом остается всегда молодой и юной. Ее историю можно отследить со времени строительства египетских пирамид и вплоть до современного времени [3].

Производство кукол стало и на промышленный путь, однако с таким способом стала исчезать уникальность творческих работ.

Среди известных, на современном этапе, кукольников можно назвать Ирину Горюнову, Елену Кунину, Гулю Алексееву, Оксану Сальникову, Полину Инякину, Киру Кинаш, Олину Дмитриевну Вентцель, Марину Бычкову, Алису Филиппову [4, 7].

Материалы, из которых изготавливали кукол, также развивался. Для изготовления таких произведений искусств использовали фарфор, фосфор, текстиль, пластмасс, а в настоящее время и полимерную глину – самозатвердевающую и для запекания. Производство кукол стало и на промышленный путь, однако с таким способом стала исчезать уникальность творческих работ.

Выводы

Современные техники подобных hand made изделий представлены разными видами: игровые для детей, обереги, обрядовые, театральные, интерьерные. Изготовлению кукол своими руками, как для начинающих, так и опытных мастеров, предшествует подготовка необходимых материалов/инструментов:

- схема изделия, бумажная выкройка с обозначением формы, размера;
- натуральная ткань нейтрального цвета для пошива корпуса изделия и цветная – для одежды; набивка (*синтепон, холлофайбер, мелкие обрезки ткани и т. п.*); дерматин, войлок (*для обуви*);
- прочные хлопчатобумажные нитки в тон изделия для пришивания его частей и шерстяные/мулине – для вышивания носа, рта;
- ножницы; иглы; швейная машинка; разноцветные мелки, карандаш, исчезающий маркер для разметки ткани;
- декоративные элементы; вспомогательные средства для наполнения «тела» куклы, заполнения и выворачивания деталей [4].

Процесс изготовления куклы можно разделить на 3 этапа: лепка видимых частей тела, раскрой и шитье туловища, создание лица.

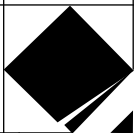
Проводя занятия с детьми по изготовлению кукол, данные занятия будут иметь цель выявления творческих способностей, знаний, умений, навыков полученных ранее.

Основными задачами урока станут:

1. Создание эскиза куклы.
2. Конструктивное построение предметов.
3. Создание элементов куклы.
4. Дальнейшее развитие художественного вкуса, различных графических умений [2, 5].

Список литературы:

1. *Арнхейм, Р.* Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 2014. -392 с.
2. *Бакушинский, А.В.* Художественное творчество и воспитание. – М., 2015. – 240 с.
3. *Беда, Г.В.* Основы изобразительной грамоты: Рисунок. Живопись. Композиция: Пособие для худож. граф. фак. пед. ин-тов / Г.В. Беда. – М.: Просвещение, 2009. -239 с.
4. *Высокое искусство куклы.* История кукольного мастера, рассказанная от первого лица - Режим доступа: <http://www.diy.ru/post/7786/>
5. *Герчук, Ю.Я.* Основы художественной грамоты / Ю.Я. Герчук. – Издательство: М.: Учебная литература, 2008. - 208 с.
6. *Гройсман, А.Л.* Основы психологии художественного творчества: Учебное пособие. / А.Л. Гройсман. – М.: Когито-Центр, 2003. - 187 с
7. *Ермолаева-Томина, Л.Б.* Психология художественного творчества: Учебное пособие для вузов/ Л.Б. Ермолаева-Томина – М.: Академический проект, 2003 – 210 с.



УДК 7.0415

Кива Ю., Испанова Н. В.

О ВАЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ МЕТОДА ОБРАЗНОГО ОБОБЩЕНИЯ В ДОСТИЖЕНИИ ЦЕЛОСТНОСТИ В ИЗОБРАЖЕНИИ ПОРТРЕТА

Аннотация

В статье рассматривается методическая основа изучения последовательности выполнения портрета человека с натуры и проблема достижения целостного изображения и обобщения работы вследствие упущения в обучении метода образного обобщения.

Ключевые слова: портрет, целостность, образ, метод, последовательность, обобщение.

Сегодня методическая работа преподавателей сконцентрирована на проблемах анализа формы и анатомических особенностей, этапов построения портрета и т. п. Но наибольшая трудность вызывающая непонимание работы, с которой сталкивается ученик в изображении портрета – это, на самом деле, проблема целостности, завершенности изображения и передачи индивидуальности портретируемого. Отсюда следует вывод, что большинство преподавателей уделяют мало внимания методу образного обобщения. Да, длительный учебный рисунок с натуры является главной, традиционной формой обучения искусству рисунка. Основными задачами его являются: передача формы, характерных особенностей изображаемого, развитие способности аналитического восприятия объектов окружающего мира, развитие объемно-пространственного видения. Но в данной работе преподавателями не раскрывается в полной мере необходимость развития целостного видения художественного образа, который возникает на основе натурной постановки.

Под образным обобщением подразумевается процесс образного мышления, благодаря которому выделяется что-то общее, наиболее существенное в предметах или явлениях, познаются закономерности действительно-сти в художественной форме.

Работу над рисунком с натуры можно разделить на две стадии. Первая – это момент перед началом выполнения рисунка. В этот момент у ученика может возникать «боязнь чистого листа», если преподаватель не научит своего воспитанника необходимым действиям первой стадии. Вторая стадия – собственно, механическое рисование.

На первой стадии работы художник должен всесторонне проанализировать натуру, решить для себя проблемы композиции, пропорций, формы, освещения, общего тона и цветового решения, передачи общего настрое-

ния и посылы в работе. В процессе анализа натуры складывается художественный образ, который будет основой рисунка. И художник должен постоянно помнить об этом образе. При этом, построенный образ не должен быть далеким от натуры, наоборот, натура должна служить основой для работы, но воспринимать ее необходимо целостно, не отвлекаясь на детали.

При рисовании композиционных набросков еще не играют важной роли такие условия изображения, как анатомия, перспектива и т. п. На этой стадии также нужно включить образное мышление, потому что все элементы композиции (*ритм, равновесие, габариты, выразительность силуэта, пятна и т.д.*) в итоге вытекают из художественного образа. Поэтому важно напоминать ученикам о пользе выполнения набросков и требовать особого внимания в данной деятельности.

На второй стадии передача в работе художественного образа в силу разной степени успеваемости ученика проходит на качественно разных уровнях. Профессионал в процессе передачи художественного образа полностью сосредоточен на вопросах выразительности, его не отвлекают технические особенности рисования. Перед учащимся же во время работы над рисунком возникает целый ряд проблем и задач. Отвлекают и удаляют от образа построение перспективы и пространства, рисунок спорит с белым фоном бумаги и не хочет в него вписываться, не подчиняется карандаш, плохо смотрится композиция, искажаются пропорции, их тяжело промерить и т. д. Все это отрицательно влияет на результат работы. Поэтому также важно в полной мере овладеть всеми основами рисования.

В процессе активной работы над портретом используются знания анатомии, перспективы, построение тональных отношений. Однако, необходимо добавить к этому перечню важнейшее значение образного начала. Метод образного обобщения помогает почувствовать буквально миллиметровые неточности в размерах или тончайшие нюансы тона при лепке формы, какие не смогут передать никакие визуальные приемы.

Завершение рисунка должно идти по принципу соответствия с задуманным образом. Но в процессе длительной работы часто теряется первоначальный интерес, притупляется острота восприятия, появляется резкое несоответствие изобразительных средств задуманному решению, рисунок получается «замученным». В этом случае полезно сопоставить эскиз с завершаемым рисунком. Эскиз поможет воссоздать первоначально возникший художественный образ.

В тот же момент следует отметить, что на стадии завершения рисунок обычно имеет целый ряд положительных сторон. В нем тщательно проработаны детали, переданы объем, пространство, условия освещения и т. д. Следовательно, в рисунке появилось и много того, за что можно похвалить и стимулировать ученика к новым успехам.

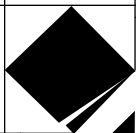
Выводы

Крайне важно применять метод образного обобщения при завершении работы. На этой стадии корректируется весь рисунок. В одном случае это

может быть легкая доработка, в другом – четкое и даже жесткое, чеканное исправление. Возникает необходимость что-то подчеркнуть, а где-то, что-то, наоборот, смягчить. Без художественного образа, который должен быть путеводителем во всех случаях, невозможно до конца успешно справиться с работой над портретом.

Список литературы:

1. Жуликов, А.В. Теоретические и методические основы преподавания изобразительного искусства в общеобразовательных учреждениях: Учебное пособие для студентов специальности 54.02.06 Изобразительное искусство и черчение и преподавателей профессиональных образовательных учреждений/ А.В. Жуликов – Ростов н/Д, 2016. – 259 с.
 2. Ермолаева-Томина Л.Б. Психология художественного творчества. – М., 2003. – 304 с.
 3. Кузин, В.С. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе: Учебник/ В.С. Кузин – М.: АГАР, 2006.
 4. Методика преподавания рисунка, живописи, композиции на 5 курсе специальности «Живопись» специализации «Станковая живопись» в художественном училище. / Материалы XXVII межрегиональной научно-практической конференции. // Красноярск: Красноярское художественное училище им. В.И. Сурикова, 2013. – 104 с.
 5. Неменский, Б.М. Педагогика искусства/ Б.М. Неменский – М.: Просвещение, 2007.
 6. Немыкина, И.Н. Психолого-педагогические основы художественного образования. В 2-х ч. Ч. 1: Психология в тезисах: Учеб. пособие/ И.Н. Немыкина – М.: АПК и ППРО, 2005.
- Пьянкова, Н.И. Изобразительное искусство в современной школе. – М.: Просвещение, 2008.



УДК 725.94:75.058

Коваленко А., Испанова Н. В.

РОЛЬ И ЗНАЧЕНИЕ МОНУМЕНТАЛЬНО- ДЕКОРАТИВНОГО ИСКУССТВА В ИНТЕРЬЕРЕ

Аннотация

Актуальность данной темы обусловлена активным использованием монументально – декоративных элементов в современном искусстве. При оформлении зданий, архитектурных сооружений и интерьеров в наше время часто используют отделку под «старину». Такой вид декора подразумевает использование лепнины из гипса и витражей различной формы. Нельзя не согласиться с тем, что декорированное таким образом здание влияет на культурную жизнь людей положительным образом. Анализ последних исследований и публикаций показал, что немалочисленные торговые, развлекательные, культурные заведения, а так-же кафе, бары и рестораны для оформления своих интерьеров и экстерьеров заказывают эксклюзивный лепной декор, росписи и витражи. Подобные изыски могут удовлетворить стремления людей жить «красивой жизнью».

Целью декорирования является создание уникальной, эстетически выразительной и уютной обстановки.

Слову монументальный словарь Даля дал определение - «славный, знаменитый, пребывающий в виде памятника». Произведения, которые наделены чертами монументальности, отличает идейное, общественно значимое или политическое содержание, которое воплощается в масштабной, выразительной величественной и пластической форме.

Монументально - декоративное искусство являет собой пластично - пространственное искусство которое связано с архитектурой и окружающим пространством, включающие в себя идейно завершённые произведения как правило большого формата. Произведения монументальной живописи решаются в объемно-пространственной или плоскостно-декоративной манере. Они могут быть доминантой архитектурного ансамбля, или всего лишь выступать в качестве декора поверхности.

Целью исследования является выявление роли и значения монументально-декоративного искусства в интерьере.

Э. В. Фомина в своём пособии пишет: «Обычно произведения монументального искусства имеют своим предназначением увековечение выдающихся деятелей, значительных исторических событий, но тематика и стилистическая направленность их напрямую связаны и с общим социальным климатом, и с атмосферой, преобладающей в общественной жизни»

То есть можно сказать – монументальному искусству придают особое значение периоды глобальных социально-политических преобразований, общественного подъёма, интеллектуального и культурного расцвет, в те периоды жизни общества, когда проявляется призвание творчества выражать наиболее актуальные проблемы и идеи.

В России наблюдалась аналогичная западным странам циклическая зависимость, которая была представлена монументальными произведениями средневековой культуры – древнерусские городские соборы, в которых сохранились фрески, мозаики, иконостасы и скульптурный декор, скульптура от Петровской эпохи до периода политических преобразований, которая началась в первой четверти XX века, когда «монументализм» стали использовать в идеологических и пропагандистских целях.

Искусство в своей истории имеет множество примеров, в которых мастерство и пластическая целостность позволили достичь невероятных эффектов, силы воздействия и драматизма только лишь за счёт особенностей композиции, единения форм и передаваемых автором мыслей и идей в произведениях.

Из чего можно сделать вывод: формат произведения не является единственным определяющим фактором в соответствии воздействия на зрителя монументального произведения с задачами его внутренне – композиционной выразительности.

В гармонизации среды особую роль играет важное для её формирования явление – соотношение ее составляющих с потребностям потребителей. Данное явление делает гармонизацию одной из важнейших частей в процессе эксплуатации среды, активизирует роль потребителя в художественном освоении объектов среды, вовлекает его в эстетическую жизнь, в формирование ее культурной – художественной ценности, в систему обратных связей в конструкции «человек-среда», и преобразует его личные художественные установки.

На сегодняшний день, привычные для прошлых лет приемы по использованию и проектированию монументально-декоративных произведений в средовых пространствах стали лишь малой частью многочисленных современных способов их художественного освоения.

Результаты исследования показали, что монументально-декоративные элементы среды, являются наиболее близкими к искусству как к форме общественного сознания, и способны наиболее полно раскрыть это явление.

Наиважнейшей обязанностью проектировщиков, архитекторов, скульпторов, и художников является создание по возможности контролируемой внутренней архитектурной среды, определение и программирование характера ее воздействия на эмоции человека в зависимости от типа, местоположения, назначения и прочими свойствами интерьера.

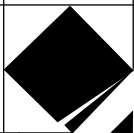
Выводы

После анализа данной темы можно прийти к следующему выводу – для достижения наилучшего эмоционального эффекта произведения монумент-

тально – декоративного искусства должны правильным образом взаимодействовать с окружающей средой. В том случае если была достигнута гармония всех составляющих среды, то появляется возможность задавать настроение массам людей.

Список литературы:

1. *Бринкман, А.* Площадь и монумент как проблема художественной формы/ А. М. Бринкман, 1935
2. *Толстой, В.П.* Об основных понятиях монументального искусства/ В.П. Толстой - Советское искусствознание, 1980, № 2
3. *Прокофьев, В.Н.* Монументальное и станковое. К вопросу об определении понятий/ В.Н. Прокофьев - Творчество, 1971, № 5
4. *Лясковская, О.А.* Французская готика XII-XIV веков: Архитектура/ О.А. Лясковская
5. Скульптура. Витраж. - М., Искусство, 1973. - 144 с.; 173 илл. (Из истории мирового искусства).
6. *Данилова, И. Е.,* Итальянская монументальная живопись/ И. Е. Данилова – М., 1970.
7. *Фомина, Э.В.* Дизайн и монументально-декоративное искусство в формировании среды : учеб.-метод. пособие / Э.В. Фомина. – Тольятти : ТГУ, 2011. – 80 с. : обл.



УДК 75.058

Комарова В., Трошкин А. В.

ДЕКОРАТИВНАЯ ЖИВОПИСЬ В ИНТЕРЬЕРЕ

Аннотация

Выбор темы обоснован актуальностью декоративной живописи для дизайна любого помещения. Дизайнеры интерьеров все чаще обращаются к современной живописи. Нынешний интерьер нельзя представить без художественных произведений искусства таких как: картины, статуи, фото. Как раз это дополнение, эстетически обогащает интерьер, изменяет зрительное восприятие, обогащает и создает неповторимый образ. Картины широко используются в разных помещениях для украшения стен, придания оригинальности и завершенности интерьеру. Однако, такого результата можно достичь, только при правильном выборе картины и грамотном ее размещении.

Анализ последних исследований и публикаций. Декоративная живопись связана с декоративно-прикладным искусством-ремеслом.

«Культура хороша, а свой ум лучше», – писал И. И. Машков. И нас до сих пор радует его восприятие, приверженность к ярчайшему и прекрасному. Наглость быть самим собой – вот собственно, что покоряет и определяет истинную черту классики, ее неповторимость. Нужно находить свежие формы заключения, но в обязательном порядке связать их с обыкновенным ремеслом, переводя личный взор на натуру, но не поверхностно, а сквозь понимание и переосмысление и это ключевая задача декоративности.

Живопись, которая исследуется в статье, считается проигрыванием предмета, его формы наружного облика, так как она гораздо глубже. По-другому возможно заявить, языком цвета, основанного на реальном восприятии. Воспринимать это принципиально, вследствие того, что декоративная живопись создается из переосмысления природы. Мы видим каждый раз работу, которую рождает наша фантазия.

Творчество Ильи Машкова – одно из самых важных в исследовании по декоративной живописи. Он так же писал лишь только с натуры, «Чтобы воспринимать свежий и сильный язык природы, по своей сути далеко не наивный, не доморощенный», но предусмотрены в его творчестве были уроки русской вывески и иных форм примитива, базирующиеся на обыкновениях этнической красочной культуры. Основываясь на его творчестве у нас есть возможность поставить собственную задачу в декоративной живописи, т. е. перебежать все к большей предметной разра-

ботке. Формообразование проводится по тону в границах цветового пятна. Сами формы написаны максимально локально без тончайших цветов цвета. Предметы как бы звучат заново, собственно, что выражено в сокращении значительности рефлексов и полутонов.

Сущность декоративной живописи не во внешнем виде, а быстрее напротив, в открытии естественного состояния натуры. В следствие этого для большей глубины восприятия в декоративной живописи временами пользуют смещение форм, стилизацию размеров, ужесточение пластики.

Цель исследования. Является изучение декоративной живописи ее (*как техники*) ее разновидностей в интерьере, с учетом модных тенденций и особенностей ее создания и размещения, краткий экскурс в историю.

Результаты исследования. В наши дни профессиональные художники все чаще обращаются к предметам ручной работы - так как эти работы готовы показать оригинальность. Научные работники относят к первым образцам изображения, выцарапанные на стенках пещер, разрисованные темной копотью или же красноватой глиной, ещё во эпохи палеолита. Не считая этого, росписи гробниц, имитирующие рыболовные ритуалы, охоту, трудовую работа в Античном Египте это собственно ни что другое, как декоративная живопись.

Несколько изменилось в картинах изобразительного искусства в Европе Средних веков. Расписанные стекла сияли и переливались необыкновенно в то время. В Киевской Руси известность получила фресковая декоративная живопись. Фресками декорировали стены церквей, дворцов. В то время декоративная живопись применялась для росписей потолков, стенок, панелей и т.п.

В зависимости от времени и ситуации изменялась декоративная живопись. Постепенно она перешагнула от монументального искусства, недостижимого для простого человека, в культуру большего. Сейчас приобрести картину декоративной живописи имеет возможность любой, кому приглянулось данное произведение в изобразительном искусстве.

Декоративная живопись включает в себя большое количество художественных качеств, усиливающих чувственную выразительность и художественно организационную роль произведений искусства находящегося вокруг человека в предметной среде. Весомую роль в разработке эффекта декоративности произведения играет декор, выразительность природной фактуры материалов и свойственных им индивидуальностей пластической формы, композиции, организация линейных ритмов, пластических размеров и цветовых пятен, напряженность звучания цвета, выразительность и фактура яркого мазка и др.

В современном мире становится все больше животрепещущим покупать и собирать предметы искусства - картины, декоративные панно, вазы, предметы обстановки произведенные вручную, подарки. Эти предметы как будто бы напоминают нам о вечности, о том собственно, что не пропадает без всяких следов. Все что делает комфорт вокруг нас, считается отблеском нашего внутреннего мира.

Выводы

Во все времена ценились уникальные, индивидуальные интерьеры. Такие интерьеры приравниваются к произведениям искусства, они индивидуальны, и эта индивидуальность определяется рядом особенностей, отделкой пола и потолка, мебелью, которая устанавливается в комнате и декором.

Одно из ярких направлений изобразительного искусства — декоративная живопись. Её призвание — украшать. Её отличительные особенности — чистые цвета, логическое построение композиции, тщательно проработанные формы. Латинское *decus* переводится как «украшение». В художественном искусстве это изысканные, отточенные детали, использование орнамента с целью украшения архитектуры или убранства помещений. К этому понятию относят: витраж, фреску, мозаику, а также художественные работы с особым эффектом.

Декоративная живопись служит не только для украшения интерьера, но также широко применяется и для украшения различных изделий. Выступая в единстве с объемно-пространственной композицией (*с интерьером, экстерьером или формой изделия*), она акцентирует выразительность всей композиции или даже преобразует ее, внося свои масштабы, ритм, колорит.

Декоративную живопись надо рассматривать не просто как искусство, но и как культуру, отражающую традиции определенной нации. Она считается выразительным языком национальной культуры в связи с ее воплощением во всех аспектах жизни и культуры. Декоративная живопись выступает как созидательная сила в образовании обучающейся молодежи, имеющая цель духовного обогащения окружающего мира с точки зрения культуры. Поэтому ее культурологическая функциональность заключается в:

- познании и сохранении национальных особенностей и традиций декоративно-прикладного искусства, с целью дальнейшего их применения в произведениях декоративной живописи (*познавательная функция*);
- взаимодействии с натурой, своими современниками, а также в форме общения между культурами (*коммуникативная функция*);
- отражении различных сторон жизни, культурной ситуации в обществе определенного временного промежутка (*информационная функция*);
- формировании креативных качеств мышления, которое проявляется во всех сферах деятельности, обеспечивая качественный рост кадровой базы науки, производства и управления; формировании творческой элиты, полноценное воспитание которой невозможно вне культурно-ценностной среды и художественного образования (*воспитательная функция*);
- создании высокодуховных произведений и исторических ценностей (*созидательная функция*).

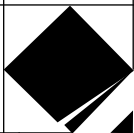
Художники довольно нередко обращаются к ручной работе - это делает интерьер особенным. Этой составляющей декора может стать декоративное панно, выполненное в согласии с интересами человека. Панно обогащает место подчеркивая важный выговор в оформлении внутреннего убранства.

Имеет возможность быть выполнено для любого помещения разного масштаба - в зависимости от пожеланий клиента и формата здания и идеи дизайнера.

Данная тема очень актуальна и значима для дизайна и живописи, поэтому требует дальнейшего исследования.

Список литературы:

1. *Ильина, Т.*, История искусств. Отечественное искусство. 3-е изд., перераб./ Т. Ильина, и доп. – М.: Высш. шк., 2000. - 407 с. Гнедич П. П.
2. Мастера искусства об искусстве. - М. : Изд-во «Искусство», 1998. - 336 с.
3. *Новицкий, А.Н.* «Графика», Ф.П. Толстой / А.Н. Новицкий. – М. : Изд-во «Искусство». – К. :, 1912. - 336 с.
4. *Щербаков, А.В.* Композиция в работе с натуры / А.В. Щербаков. – М. : Изд-во «Художник», 1971. - 336 с.
5. *Патов, А.А.* Московские сочинения / А.А. Патов. – М. : Изд-во «Искусство», 1960. - 336с.
6. *Веницианов, А.Г.* Русская художественная школа: курс рисования. - Заметки. Первая половина XIX в. / А.Г. Веницианов. – М. : Изд-во «Сов. худ.», 1992 - 424 с.
7. *Бернард Эмиль.* Поль Сезанн / Эмиль Бернард. – М., 1912. - 336 с.



УДК 72:001.891.57

Конате А.-Б., Данильян Л.В.

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК ВИД ИСКУССТВА: ИСТОРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Статья посвящена изучению мультипликации как виду искусства. Раскрыто соотношение понятий «мультипликация» и «анимация». Особое внимание уделено истории развития и становлению мультипликации как жанру киноискусства.

Ключевые понятия: мультипликация, анимация, искусство.

Актуальность работы: В современной культуре мультипликация занимает важное место, в том числе оказывая влияние на развитие других видов искусств.

Цель статьи: показать, как в ходе истории мультипликации формировалось её художественно-эстетическое содержание как вида искусства.

Изложение основного материала

Слово «мультипликация» является русскоязычным аналогом слова «анимация». По мнению довольно известного режиссера и мультипликатора Фёдора Хитрука, зарождение в СССР таких понятий, как «мультипликация» и «мультипликатор» напрямую связано с технологией, применявшейся до появления рисованной анимации. Суть данной технологии заключалась в создании изображений посредством наложения на лист различных элементов, что схоже с аппликацией. Слово более широкого употребления «анимация» происходит от французского «animation», что в переводе означает «оживленный» или «одушевленный». Что же из себя представляет анимация и в чем заключаются ее особенности?

Анимация – это процесс создания иллюзии движения тех или иных объектов путем быстрой смены минимально отличающихся друг от друга рисунков (*кадров*). Суть анимации хорошо передал болгарский режиссер-мультипликатор Тодор Динов: «Мультипликация начинается там, где кончаются возможности других видов искусств» [1]. Анимация отличается своей кропотливостью и довольно высоким уровнем сложности реализации.

Принято считать, что классическая анимация содержит двадцать четыре кадра в секунду. Именно такой объем изображений легче всего воспринимается человеческим глазом. Но это число не является постоянным и свободно может меняться в зависимости от желаемого аниматором результата. В настоящее время многие мультипликаторы для достижения более плавного эффекта анимации прибегают к использованию тридцати

шесть кадров в секунду.

Официально мультипликацию, с момента ее появления, принято считать частью киноискусства, наряду с игровым кино. Но в последнее время довольно часто анимацию относят к отдельному виду искусства, хотя официально таковым, на данный момент, она не является.

Мультипликация весьма трудоемкий процесс, но вместе с тем практически неограниченный в своих возможностях, особенно в наши дни, благодаря множеству современных технологий. На первый взгляд она может показаться слишком сложной, неоправданно много занимающей время, но разобравшись в особенностях анимации, мы способны разглядеть ее потрясающие возможности и потенциал.

История анимации намного длиннее и насыщеннее, чем может показаться. И хотя привычная нам мультипликация зародилась действительно не так давно, попытки реализовать задумку оживших картинок стоят у самых истоков.

«В древних памятниках искусства Египта, Греции и Китая встречаются рисунки и скульптурные рельефы, свидетельствующие о стремлении художников передать движение. Многие художники XIX и XX веков сочиняли рассказы в рисунках. Рассматривая внимательно эти рисунки и добавляя некоторую долю собственной фантазии, читателю нетрудно представить себе рассказы в рисунках как бы ожившими» [2].

Но свое официальное начало анимация берет в далеком 1832 году. Именно в этом году бельгийским профессором Жозефом Плато была изобретена оптическая игрушка, зародившая основы анимации, так называемый стробоскоп. Принцип работы данного устройства был гениально прост. Аппарат представлял из себя картонный диск, в котором были прорезаны небольшие отверстия. На одной из сторон диска изображались фигуры. Таким образом, вращая диск вокруг своей оси перед зеркалом, через отверстия в приборе можно было наблюдать элементарные движения фигур.

Еще один важный толчок в сфере, тогда еще только зарождавшейся индустрии, произошел в 1898 году. В этом году Джеймсом Блэктом и его приятелем Альбертом Смитом был снят первый в истории кукольный мультфильм «Цирк Лилипутов». Примерно в этом же году происходит еще одно знаковое событие. Артур Мельбурн-Купер снимает один из первых рекламных анимационных роликов «Matches: An Appreal», что впервые наталкивает людей на мысль о том, что применение мультипликации в рекламной сфере довольно интересное, привлекающее внимание, решение.

Благодаря активному развитию кинематографа, особых высот начинает достигать и мультипликация. Спустя несколько лет Блэктон и Смит решают основать одну из первых мультипликационных студий Vitagraph. Компания

активно выпускала небольшие мультфильмы, снятые на киноплёнку. Одним из таких становятся «Смешные лица», вышедшие в 1906 году.

Пару лет спустя на большие экраны выходит «Фантазмагория», автором которой был французский карикатурист Эмиль Колем. Данный мультфильм был

большим прорывом, так как в нем впервые прослеживался продуманный сюжет и наличие характера у главного героя. Довольно интересный факт заключается в том, что Коль создавал данный мультфильм в жанре «Поток сознания», благодаря чему вышеупомянутый, хотя и имеет сюжет, но совершенно не связный.

Российские творцы ушли не далеко от своих зарубежных коллег. В 1910 году Владислав Старевич продемонстрировал первую полноценную объемную анимацию «Прекрасную Люканиду». В данной картине присутствует абсолютно последовательный сюжетный ряд. Мультфильм был пародией на аристократическую жизнь.

С началом Первой Мировой войны в Российской империи работа над анимацией на время приостановилась, но в Новом Свете началось еще более бурное развитие данной отрасли. Важнейшей, одной из ключевых дат в истории мультипликации является 1923 год. Именно в этом году, на тот момент еще никому неизвестный, Уолтер Дисней и его брат Рой, после переезда в Лос-Анджелес, создают анимационную студию «The Walt Disney Company». 1 марта 1924 года братья выпускают дебютную работу студии – «День Алисы у моря». Спустя еще 5 лет происходит событие, которое раз и навсегда останется в мировой анимационной культуре. Аб Айверкс, художник компании, создает известного всему миру персонажа, Микки Мауса, который остается популярным и легко узнаваемым по сей день. Микки Маус стал главным героем первого в истории звукового мультфильма «Пароходик Вилли», а впоследствии всемирно известным персонажем. Судия «Дисней» по сей день активно использует образ мышонка как символ студии.

Тридцатые годы считаются золотым периодом мультипликации, когда ее развитие достигает своего пика. В эти годы входят самые культовые, известные всему миру шедевры. Среди таких стоит выделить «Белоснежку и семь гномов», вышедшую в 1937 году. В данный мультфильм были вложены все силы и средства компании. Около трех сотен работников студии три года трудились над этим проектом. Данный мультфильм был одним из первых, максимально приближенных к привычным нам. С «Белоснежки и семи гномов» зарождается эпоха классической рисованной анимации.

В 1936 году в СССР создается студия «Союзмультфильм». Это событие является чрезвычайно важным в истории российской мультипликации. Из под крыла данной студии вышло около полутора тысячи лент, большая часть из которых стала культовыми. Именно эта студия выпустила такие мультфильмы как «Ну, погоди!», «Винни-Пух», «Бременские музыканты».

В девяностые годы мультипликация становится частью мировой культуры. На телевидение транслируется все больше рисованных сериалов. Одними из самых узнаваемых можно отметить «Утиные истории», «Симпсоны», «Эй, Арнольд!» и многие другие.

Появление в 1986 году мультипликационной студии Рихаг предвещало наступление новой эпохи в индустрии анимации. Даная студия была первой, внедрившей технологию 3D анимации.

В 1995 году студия выпускает дебютную работу – «Историю игрушек».

Мультфильм был полностью создан при помощи 3D графики и стал первым трехмерным мультфильмом в истории. Отличившись не только нестандартным визуальным рядом, но и потрясающим сюжетом, мультфильм вошел в историю как классика мультипликации и до сих пор высоко оценивается как зрителями, так и критиками по всему миру. Стоит отметить, что своему огромному успеху студия Pixar обязана не только передовым технологиям, но и сноровке в работе со сценарной частью мультфильмов. Мультфильмы этой студии стали более серьезными, чем мультфильмы Диснея. Таким образом, они стали охватывать уже не только детскую, но и более взрослую аудиторию, впервые негласно заявив о том, что мультфильмы могут быть не только для детей; что мультфильмы способны рассказать трагичную историю, способны задеть чувства и быть более серьезными, чем их привыкли считать.

В 2002 году Американская академия киноискусств официально стала ежегодно вручать премию «Оскар» полнометражным мультфильмам. В 21 веке мультипликации развивается с такой скоростью, с какой еще никогда не развивалась прежде. Анимация прогрессирует в самых разных своих областях, и на данный момент является неотъемлемой частью человеческой культуры и киноискусства.

Любой вид искусства, созданный человеком, является отражением определенной эпохи. Художник, сам того не подозревая, находится под влиянием своего времени, что впоследствии находит отклик в его работах. Иногда хватает одного взгляда на то или иное произведение искусства, чтобы обозначить, в какой примерно исторический период оно было создано.

Так, например, мультфильмы 1910-1920 годов очень специфические и являются классикой мировой анимации. Именно в эти годы мультипликация постепенно становится частью мировой культуры и признанным жанром киноискусства. Ярким представителем этого времени является мультсериал «Микки Маус». Характерными чертами мультфильмов этого периода является черно-белое изображение, отсутствие звукового сопровождения. Все это в силу того, что индустрия только начинала зарождаться, и технологии не были развиты на достаточном уровне, чтобы полностью реализовать замыслы аниматоров. Но если не брать во внимание технические особенности, данный период мультипликации все равно отличается своим характером. Персонажи, их мимика и действия были менее плавные и экспрессивные, менее приближены к реализму. В силу того, что создать звуковой ряд на тот момент не представлялось возможным, основным видом комедии, применявшейся в мультфильмах, была буффонада. Словесные шутки отсутствовали, поэтому приходилось прибегать к утрированно-комической манере поведения персонажей. Весь юмор строился на физических взаимодействиях. На сегодняшний день мало кого удастся рассмешить подобным видом юмора, так как он представляется очень посредственным и банальным. Как правило, мультфильмы не имели цельного сюжета, не раскрывали никакой истории. Они были короткими, и их главной целью было рассмешить людей. На протяжении всего хронометража персонажи могли просто попадать в забавные ситуации без какого-либо контекста.

Определенный характер имеет мультипликация 1939-1945 годов. Страшная война охватила почти весь мир, что не могло не сказаться и на творчестве людей. Как правило, во времена Второй мировой войны выходили анимационные ленты с антифашистской идеологией. Мультипликация начала все меньше носить развлекательный характер, а сюжеты становились все более серьезными, и в большей степени затрагивали военную тему. Особенно активно в подобных целях использовалась именно мультипликация, так как она является весьма удобным жанром искусства для изображения врагов. Образы можно легко деформировать, делать еще более устрашающими. Одним из самых известных мультфильмов данного исторического периода является «Лицо Фюрера», выпущенный студией Уолта Диснея в 1942 году. Данный короткометражный мультфильм является антифашистской пропагандой. В военные годы с помощью мультипликации детям прививали патриотизм и преданность государству, четко разграничивая и давая понять с помощью простых образов, где добро, а где зло.

1936 год знаменовался новым историческим периодом в истории мультипликации, сыгравшем значимую роль во всей мировой индустрии. Именно в этом году была создана отечественная анимационная студия «Союзмультфильм». Анимация советских мультфильмов зачастую характеризуется плавными, «живыми» движениями. Секрет мягкой анимации заключался в методе, к которому часто прибегали советские мультипликаторы - ротоскопирование. Это техника, при которой мультфильм создается путем обрисовки кадров с живыми актерами и декорациями. Именно благодаря методу ротоскопирования, советскую анимацию можно легко отличить от любой другой. Но самым характерным для отечественной мультипликации являются ее добрые и светлые сюжеты. В подавляющем большинстве, советские мультфильмы предназначались для детей и носили морализаторский характер, воспитывая в детях самые наилучшие качества. Несмотря на то, что анимация в основном создавалась для детской аудитории, не редко и взрослые были заинтересованы в просмотре мультфильмов. Например, мультфильм «Чебурашка», вышедший в 1971 году. Поступки героев можно легко брать в качестве понятного детям примера для подражания. Советская мультипликация способствует наиболее общим задачам воспитания и по сей день может быть активно использована в образовательных целях для детей.

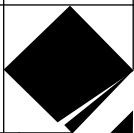
Со временем, мультипликацию, созданную в начале 21 века тоже будет довольно легко узнать. Современная мультипликация характеризуется красочностью, экспрессивностью, как правило, не отходящей слишком далеко от реализма, а также очень тонкой, сложной и продуманной сценарной работой. Мультипликация перестала быть просто буффонадой. Она стала способной вызывать любой спектр эмоций и чувств, начиная от смеха, заканчивая экзистенциальными вопросами. Довольно часто современные мультфильмы поднимают важные социальные, политические и гуманистические вопросы, стараясь воспитать как в детях, так и во взрослых людях, человечность.

Выводы

История мультипликации очень насыщенная и берет свое начало задолго до привычных нам мультфильмов. Тенденцию попыток оживить изображение можно проследить еще с древних истоков. Зачастую динамичные изображения наскальных рисунков являются тяготением к передаче того или иного действия, но отсутствия возможности продемонстрировать его полностью. С каждым годом, благодаря изобретательности аниматоров и технологическим прорывам, качество анимации растет и набирает обороты. Мультипликация прошла долгий путь от незамысловатых короткометражных фильмов, до полноценных, наполненных эмоциями и жизнью, картин.

Список литературы:

1. *Сивоконь Е.* Если вы любите мультипликацию. - М.: «Мистецтво. Киев», 1985. – 150 с.
2. *Бабиченко Д.Н.* Искусство мультипликации. - М.: «Искусство», 1964. - 75 с.
3. *Смолянов Г.Г.* Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. – М.: ВГИК, 2005. — 128 с.
4. *Бабиченко Д.Н.* Искусство мультипликации. - М.: «Искусство», 1964. - 75 с.
5. *Волков А.А.* Мультипликационный фильм. М.: Знание, 1974. - 40 с.
6. *Аромаштан М.* Дети смотрят мультфильмы / Практика производства мультфильмов в детском саду- М.: Ч-истые пруды, 2006г.
7. *Непомнящий Н. Н.* 100 великих событий XX века – М.: «Вече», 2008. – 480с.
8. *Лотман Ю. М.* О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю. М. Об искусстве. – СПб.: Искусство – СПб, 1998. – С. 671–674. – 704 с.
9. *Preston B.* Мультипликационная анимация. - М.: «Walter Foster Publishing», 1994. – 224с.
10. *Редькин Н. Н.* Современные технологии в рекламной анимации - М.: «Этносоциум», 2013.



УДК 347.782:376.1
Крикун А., Гурова Н. А.

РОЛЬ ФАНТАЗИИ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В статье рассматривается специфика и педагогические условия развития фантазии у школьников. Для этого нужно определить новые методы организации творческой деятельности в системе образования.

Ключевые слова: фантазия, творчество, обучение, образование, развитие.

Статья посвящена проблемам, связанным с развитием и формированием фантазии у детей школьного возраста.

Актуальность проблемы формирования творческого воображения обусловлена потребностью общества в творческой, инициативной личности, способной нетрадиционно и качественно решать существующие проблемы, ориентироваться в быстро меняющихся условиях.

Творческое воображение – это создание новых образов без опоры на готовое описание или условное изображение (*чертеж, схема*).

Воображение и творчество теснейшим образом связаны между собой: воображение формируется в процессе творческой деятельности. Творческий процесс в искусстве связан с активным воображением. Чтобы создать новые образы и нарисовать картину, максимально соблюдая условия объективной действительности, нужны особая оригинальность, пластичность и творческая самостоятельность воображения.

У детей необходимо развивать фантазию в процессе учебной деятельности и обязательно руководить этим развитием. Это руководство должно всегда исходить из индивидуального подхода к детям. Без хорошего понимания процесса развития личности в этом возрасте трудно понять развитие воссоздающего и творческого воображения ребенка, а тем более трудно указать наиболее правильные пути развития и совершенствования воображения.

Человек не рождается с развитым воображением. Развитие воображения осуществляется в ходе онтогенеза человека и требует накопления известного запаса представлений, которые в дальнейшем могут служить материалом для создания образов воображения. Воображение развивается в тесной связи с развитием всей личности, в процессе обучения и воспитания, а также в единстве с мышлением, памятью, волей и чувствами.

Воображение всегда есть определенный отход от действительности, но в любом случае источник воображения - объективная реальность.

Для воображения характерна не большая связь с эмоциональной стороной, не меньшая степень сознательности, не меньшая и не большая степень конкретности; эти особенности проявляются также на различных ступенях развития мышления. Воображение надо рассматривать как более сложную форму психической деятельности, которая является реальным объединением нескольких функций в их своеобразных отношениях. Воображение тесно связано с такими важными познавательными процессами, как: ощущение, память, восприятие, мышление и речь.

Широко известны такие приемы («алгоритмы») фантазии (*воображения*), как агглютинация, гиперболизация и миниатюризация, заострение, схематизация, типизация и др.

Агглютинация (*от латинского слова «агглютинаре», означающего «приклеивать»*) – соединение несоединимых в реальности качеств, свойств, частей предметов, «склеивание» их подряд в причудливых сочетаниях. Таковы русалки, драконы, кентавры и другие сказочные и мифологические образы. Агглютинация лежит в основе создания и таких машин, механизмов, инструментов, как танк-амфибия, аэросани и др.

Гиперболизация – увеличение предмета или его частей, количества частей. Это великаны в сказках, бробдингнежцы в Путешествиях Гулливера Дж.Свифта, многорукие богини в индийской мифологии, шестикрылые серафимы, драконы о шести головах и др.

Миниатюризация характеризуется, напротив, уменьшением размеров предметов или их частей, уменьшение количества и т.п. (*карлики в сказках, лилипуты у Свифта, одноглазые циклопы у Гомера и др.*).

Заострение акцентирует какие-либо признаки, что сознательно использует, например, при создании дружеских шаржей, карикатур.

Схематизация как прием фантазии заключается в том, чтобы мысленно исключить определенные качества и свойства объектов, что позволяет выделить в них главное, существенное. При схематизации представления, из которых конструируется образ фантазии, сливаются. При этом различия уходят на второй план, а на первый план выдвигаются черты сходства. Так, например, художники тогда достигают художественной выразительности в изображении объекта, когда избавляют его от лишних и второстепенных деталей, тех деталей, которые мешают отобразить самое характерное, что свойственно этим предметам. Схематизация, с одной стороны удаляя изображение от действительности, с другой стороны приближает его к реальности, ибо снимает с него случайные наслоения и внешние покровы.

Опираясь на эти приемы можно создавать разнообразные задания для развития воображения и использовать их в школьной системе образования.

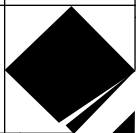
Выводы

Подводя итог, следует подчеркнуть, что воображение является основной двигательной силой творческого процесса человека и играет огромную

роль во всей его жизни. Это происходит потому, что вся жизнедеятельность в той или иной степени связана с творчеством, начиная от приготовления пищи дома до создания литературных произведений, или изобретательства. Без творческого подхода тяжело решить какую-либо задачу, и поэтому творческие способности необходимо развивать у человека с раннего детства.

Список литературы:

1. *Коришкова, Л.С.* Воображение и его роль в познании/ Л.С. Коршунова - Москва, 1979
2. *Рубинштейн, С.Л.* «Основы общей психологии»/ С.Л. Рубинштейн - Издательство «Питер», Москва-Харьков-Минск, 1999
3. *Субботина, Л.Ю.* «Развитие воображения у детей» - Ярославль: Академия развития, 1996.
4. *Шибутани, Т.* «Социальная психология»/ Т. Шибутани - Издательство «Прогресс», Москва, 1969
5. *Выготский, Л.С.* Психология искусства/ Л.С. Выготский - М.: Педагогика, 1991. 200 с.
6. *Зинченко, В.П.* Развитие творческих способностей в процессе обучения/ В.П. Зинченко
7. *Ананьев, Б.Г.* О проблемах современного человекопознания/ Б.Г. Ананьев - С-Пб.: «Питер» 2000. 250 с.
8. *Ньюэлл, А.* Процессы творческого мышления / А. Ньюэлл Д.С. Шоу Г.А. Саймон // Психология мышления сб./ пер. нем. и англ. - М. Прогресс, 1965. С 500-530



УДК 72:001.891.57

Кроль В., Данильян Л.В.

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

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

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

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

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

Изложение основного материала

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

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

Всем этим, а также множеством других фактов определяющего влияния воды на природные процессы обусловлен интерес к ней учёных-есте-

ствоиспытателей различных научных специальностей и специализаций. В то же время водная стихия стала объектом изучения и для культурологов, искусствоведов как универсальный образ-символ, сквозной для различных культурно-исторических эпох и нашедший выражение в произведениях искусства.

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

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

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

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

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

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

Архетип (*греч.*) — прообраз, первоначало, образец. Архетипические образы всегда сопровождали человека, они являются источником мифологии, религии, искусства и культуры в целом. В этих культурных формах происходит постепенная шлифовка спутанных и жутких образов, они превращаются в символы, все более прекрасные по форме и всеобщие по содержанию. Благодаря этим образам человек мог объяснить происходящее внутри и вокруг него. Мифология была из-

начальным способом обработки архетипических образов.

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

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

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

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

Например, в христианстве, исламе, зороастризме и индуизме вода выступает как символ очищения и одновременно как средство приобщения верующих к сакральному святыням.

В буддизме же – это путь к просветлению. А в даосизме вода, главным образом, является олицетворением умения обходить все преграды, иллюзии и соблазны.

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

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

Так, например, люди в Древнем Египте, где господствует пустыня, воду представляли, как, по большей части, положительную стихию. Главная река Египта – Нил, была и остаётся священной для египтян, в древние времена она олицетворяет собой древнее божество – Хапи, отвечающее за приливы, а этим,

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

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

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

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

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

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

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

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

Одно из подтверждений тому текст колядки:

«Что ж нам было в начале мира?

Не было ничего, – одна водица

Водица, старшая царица...»

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

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

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

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

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

После распространения христианства почитание воды сохранилось, органично войдя в христианский культ, в котором уже существовал обряд крещения. Очищение водой отразилось, в частности, в обряде водосвятия. Взятая в этот день из проруби вода считалась целебной, ее хранили в доме в течение всего года. В некоторых местах водосвятие совершалось и в другие праздники, например, накануне Пасхи. Такой водой умывались, поили больных и скот, использовали

для ритуальных действий.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Дальнейшее развитие Марины претерпевало некоторые метаморфозы уже

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

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

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

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

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

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

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

ные морские пейзажи Поля Синьяка, спокойный штиль Эжена Будена, в дальнейшем – в авангарде – буйство стихии фовистов. Даже сюрреализм не смог обойти стороной тематику марины в картинах Де Сталя и Магритта.

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

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

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

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

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

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

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

гиперреалиста Станислава Золадза.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

вание), но текстура рисунка, выполненного в технике эбру, отличается от сумагаши. С помощью тех же красок поверх мраморного фона теми же инструментами наносятся дополнительные рисунки, либо сохраняется только фон.

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

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

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

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

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

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

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

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

и большого количества декоративных элементов. Строительство этого каскада из сообщающихся между собой сосудов длилось целый век и по сей день поражает масштабностью и продуманностью.

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

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

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

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

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

Выводы

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

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

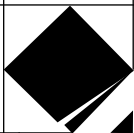
На помощь художников приходят различные техники и приёмы, способные придать работе выразительности. В данной статье были рассмотрены приёмы акварели как наиболее близкие по духу к марине. «Лессировка» «А ля прима», «по-мокрому», при умелом использовании они дают разный результат и настроение, передают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

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

Список литературы:

1. 110 искусных художников, влюбившихся в море. Режим доступа: <https://www.adme.ru/svoboda-kultura/10-iskusnyh-hudozhnikov-vlyubivshihsya-v-more-1201960/>
2. Вода и искусство. Режим доступа: Aquaville premium/ http://www.aquaville-premium.ru/water_for_art.php
3. Вода и живопись. / Da VodaРежим доступа: <http://www.da-voda.com/da-voda-tv/voda-i-zhivopis/>
4. *Чернышова О.А.* Семантика воды и огня в мировой культуре // Режим доступа: <http://docplayer.ru/39380464-Semantika-vody-i-ognya-v-mirovoy-kulture.html>
5. Техники акварели. Пять основных приёмов. Режим доступа: <https://doodleandsketch.com/proart-G2asQQbtEn?hl=ru>
6. Море в творчестве художников. Режим доступа: <https://artsandculture.google.com/usergallery/6gIS8Uf1EoIhJw>
7. Вода в религиях и мифологиях разных народов. Режим доступа: <https://www.healthwaters.ru/blog/voda-v-religiyakh-i-mifologiyakh-raznykh-narodov/>
8. Фонтаны от Древней Греции до Средних веков. Режим доступа: <https://ru-history.livejournal.com/2172384.html>
9. Художники-маринисты 19 века. Режим доступа: <https://www.liveinternet.ru/community/1726655/post432066737>
10. Эбру: Искусство рисовать на воде. Режим доступа: <https://womo.ua/ebru-iskusstvo-risovat-na-vode/>
11. Море в живописи. Режим доступа: https://www.wm-painting.ru/MasterPieces/p19_sectionid/42
12. Вода в живописи. Режим доступа: <http://aria-art.ru/0/V/Voda/0.html>
13. Фалес Милетский. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Фалес_Милетский
14. *Максимов С.В.* Легенды и мифы России. Режим доступа: <https://history.wikireading.ru/325864>
15. *Капица Ф.С.* Тайны славянских богов. Режим доступа: <https://history.wikireading.ru/70554>
16. *Кононенко А.А.* Энциклопедия славянской культуры, письменности и мифологии. Режим доступа: <https://history.wikireading.ru/405572>
17. О символах в искусстве [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://jurnal.org/articles/2011/filos1.html>
18. Символ воды и вода в искусстве. [Электронный ресурс] Режим доступа:

- <https://infourok.ru/urok-simvoli-vodi-i-voda-v-iskusstve-1735537.html>
19. История архитектуры / Фонтаны Древней Греции. [Электронный ресурс] Режим доступа: http://archstory.ru/istorija_arhitektury/arhitektura_drevnej_grecii/fontanyi-drevney-gretsii
 20. Малый энциклопедический словарь / И.А. Ефрон и Брокгауз: В 4 т. – СПб., 1907-1909.
 21. Мир фонтанов / История фонтанов. [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.mirfontanov.ru/fountain_history.html
 22. *Афанасьев А.Н.* Поэтические воззрения славян на природу . М.,1869.
 23. Как выглядят самые необыкновенные фонтаны мира: 25 примеров. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.ridus.ru/news/254168>
 24. Территория чистой воды / Вода в искусстве (часть 1). Режим доступа: http://www.cawater-info.net/all_about_water/?p=160
 25. Философский Энциклопедический словарь / Л.Ф.Ильич П.Н. Федосеев, С.М. Ковалев, В.Г. Панов 1983 – 191 с.
 26. Философский Энциклопедический словарь. / Гл.редакция: Л.Ф.Ильич, П.Н.Федосеев, С.М.Ковалев, В.Г.Панов – М.: Советская Энциклопедия, 1983. – 840 с.
 27. Рисование на воде Эбру. Режим доступа: <https://zvetnoe.ru/club/poleznye-stati/vsye-o-khobbi-tovarakh/drugie-tovary/risovanie-na-vode-eburu/>
 28. *Бахтин М.М.* Эстетика словесного творчества. – М., Искусство, 1991



УДК 7.026:376.1

Лоптев А., Шевченко К. А.

ГРАВЮРА НА КАРТОНЕ В СИСТЕМЕ ШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Графика – это вид изобразительного искусства, который связан с изображением на плоскости. Графика – это прежде всего рисунок, искусство линейное, строгое, основанное на сочетании чёрного и белого, причём белым является сама бумага, а чёрным – и карандаш, и уголь или другой красящий материал. Гравюра, как вид графики изучается на уроках изобразительного искусства в общеобразовательной школе. Важнейшей частью искусства графики остается эстамп. Как средство художественной педагогики, он разворачивает перед учителем широкие возможности. Воспитание будущего зрителя становится особенно эффективным в условиях практического знакомства с искусством печатной графики. Формирование творческой личности в процессе работы над эстампом происходит в особой творческой атмосфере. Весь процесс его создания учит умению вести работу целенаправленно, целостно ее воспринимать, осознанно подходить к работе в материале. Гравюра – это игра светлых и темных пятен. С помощью их изображение получается живым и интересным. Гравюра – вид графики, который можно повторять, делая оттиски. Каждая страница книг, которые мы читаем, тоже отпечатана, но гравюрой мы называем только рисунок. Создание гравюры – это трудоёмкий и сложный процесс, гравёры используют специальные инструменты: резцы, иглы, а также используют кислоты, что конечно же является не безопасным для ребёнка, поэтому знакомство с творчеством художников-гравёров носит чаще всего теоретический характер. Гравюра на картоне позволяет познакомить учащихся с техникой выполнения гравюры, и может успешно применяться на уроках изобразительного искусства в общеобразовательной школе. В гравюре на картоне каждый отпечаток различен и уникален, к тому же эта техника позволяет добиться необычайного фактурного богатства, что делает работу интересной, захватывающей – это особенно важно для работы с детьми, где важно получить результат особенный, отличительный от результатов одноклассников. Сегодня, способ выполнения гравюры на картоне особенно актуален, так как является доступным и с точки зрения материальных затрат и с точки зрения сложности исполнения. Применение эстампа на уроках, даёт возможность нестандартного решения творческих задач.

Работа в технике гравюры на картоне позволяет решить образовательные и воспитательные задачи: изучение видов графики и способов выполнения гравюры на картоне; изучение исторических сведений о технике

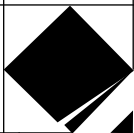
гравюра; освоение простейших приёмов гравюры на картоне и вариантов техники; разработка «Гравюры на картоне» и методика применения на уроках.

Потребность в творчестве заложена в каждом ребенке изначально. Это способ познания мира и самовыражения. Взрослые должны лишь создать условия для творческой деятельности ребёнка. Любое произведение живописи, неповторимо, уникально, и никакая копия или репродукция не в силах передать всё художественное совершенство оригинала, волнующую трепетность живописи. Гравюры же – и в этом их особенности и преимущество перед живописью – могут существовать во множестве листов. Одну и ту же гравюру Дюрера, можно встретить во многих музеях и подчас даже не в единственном экземпляре. Каждый лист эстампа повторим, потому что с одной доски можно сделать определённое количество равноценных оттисков. Если медная доска, гравированная сухой иглой, выдерживает десять-пятнадцать оттисков, то гравюра на дереве или линолеуме может дать несколько тысяч листов.

И любой из них – репродукция, подлинник, под которым художник вправе поставить подпись. Ведь подлинность гравюры, всех её многочисленных оттисков, определяется тем обстоятельством, что они сделаны с доски, гравированной самим художником, хранят живой и непосредственный отпечаток его творческой работы. То, что вы видите на станке и существует во множестве оттисков.

Список литературы:

1. *Коришунова, Л.С.* Воображение и его роль в познании. - Москва, 1979
2. *Рубинштейн, С.Л.* «Основы общей психологии». - Издательство «Питер», Москва-Харьков-Минск, 1999
3. *Субботина, Л.Ю.* «Развитие воображения у детей» - Ярославль: Академия развития, 1996.
4. *Шибутани, Т.* «Социальная психология».- Издательство «Прогресс», Москва, 1969
5. *Выготский, Л.С.* Психология искусства. - М.: Педагогика, 1991. 200 с. Зинченко, В.П. Развитие творческих способностей в процессе обучения
6. *Ананьев, Б.Г.* О проблемах современного человекапознания - С-Пб.: «Питер» 2000. 250 с.
7. рисунок: Учебное пособие -Ростов н/Д.: РГПИ, 1983. 65 с.
8. *Ньюэлл, А.* Процессы творческого мышления / А. Ньюэлл Д.С. Шоу Г.А. Саймон // Психология мышления сб./ пер. нем. и англ. - М. Прогресс, 1965. С 500-530



УДК 75.05:72.012

Лысенко А., Трошкин А. В.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА

Актуальность темы. Интерьер – одно из динамично развивающихся направлений профессиональной деятельности в области дизайна.

Интерьер, как вид деятельности требует специальную подготовку, знания конструкций, тонкого понятия роли форм, освещения, текстуры и функций в интерьере. В художественном понятии, образ интерьера, воспринимается как единое целое, но надо знать, процесс создания целого интерьера, с отдельных элементов.

Сегодня в обществе сложился достаточно высокий спрос на разработку и создание новых интерьерных объектов (*интерьеров кафе и ресторанов, квартир и офисов, магазинов и т.д.*). Организация пространства должна удовлетворять требованиям целесообразности, надежности, удобства, с одной стороны, и целостности художественного впечатления – с другой.

Изучение художественного образа в интерьере является важной задачей.

Образ в дизайне существенно отличается от аналогичного понятия в других видах искусства, поскольку дизайн, с одной стороны, гораздо теснее их привязан к прагматическому содержанию результатов своей деятельности, с другой — внешне не претендует на реализацию духовных целей художественного творчества. Тем не менее выразительность и значимость Образа в дизайне по ряду причин выдвигает его в ранг концептуально значимых явлений культуры.

Своеобразие категории художественного образа заключается в том, что он есть нечто субъективное, идеальное; он не существует самостоятельно, вне человеческого мозга, мысли. Образ может быть объективным, когда он, верно, отображает объект. Но образ объекта человек воспринимает через призму свою ощущений и чувств. Художественный образ по определению субъективен. Он формируется от объективного к субъективному, что дает неограниченное количество вариаций решений пространства.

Именно благодаря этому человек осознает основные понятия, общий смысл, но не лишает себя удовольствия видеть новые и обладающие только своими качествами интерьеры. Художественный образ в интерьере состоит из многих составляющих. Это и ассоциации, метафоры, аналогии, ощущение на уровне чувств и опыта. Средствами же создания художественного образа является форма, цвет, фактура, освещение и др.

Человек живет эмоциями и его первая реакция на окружающий мир рождается в сердце, а не в голове. Поэтому дизайнеры стараются создать предметы, которые способны доставить владельцам максимум удовольствия и положительных эмоций.

«Задача дизайнера – предложить потребителю богатство выбора и форм», – говорил легендарный итальянский дизайнер Этторе Соттассе, основатель дизайнерской группы «Мемфис», поставившей индивидуальность на поток.

Визуальный комфорт, чистота восприятия формы, возможность легко ориентироваться в среде, узнаваемость сооружений и определение их назначения не менее важны для людей, чем обеспечение простых функций жизнедеятельности. Воплощение художественного образа в пространстве зданий, интерьеров, ландшафтов городской среды связывает невидимой нитью автора и зрителя. «Читаемость», ассоциативность образа в архитектурном произведении индивидуально для человека, требует определенной подготовленности, опыта познания и связано во многом с его интеллектуальным уровнем, отношением к тем или иным традициям, этносу, культурной группе.

Человек, благодаря своему субъективному восприятию, может сам создать характер, ассоциацию, свой личный «символический язык», в той или иной форме. Многие формы уже наделены определенной смысловой нагрузкой исторически, на основе объективного опыта. Так, текущие, плавные линии традиционно ассоциируются с женским началом; в то время как вертикаль – символ мужской силы, вознесения и прогресса, активности и действия. Плавные линии могут найти свое отображение, как в текучей линии реки, так и в плавной форме ткани или драпировки. И на основе этих знаковых и символических вещей возможно создание огромного количества вариаций художественно-ассоциативных образов, выполненных с помощью разнообразных средств [1].

В процессе проектирования интерьеров очень важно донести до зрителя понятный и читаемый художественный образ. Изучение в этом аспекте влияния выбора формообразующих составляющих является важной задачей до настоящего времени.

Цель исследования. В нашем исследовании определяются художественный образ интерьера. Проблема создания образа в интерьере непосредственно связана с вопросами синтеза отдельных составляющих – пространства и конструкции, оборудования, его формы, материала, света, цвета, элементов природы в интерьере и средств изобразительного искусства. Образ в интерьере рождается из сочетания конкретной предметной основы и отвлеченной абстрактной идеи.

В процессе создания интерьера очень важно донести до зрителя понятный и читаемый художественный образ.

Художественный образ – это форма отражения (*воспроизведения*) объективной действительности в искусстве с позиций определенного эстетического идеала. Воплощение художественного образа в разных произведениях искусства осуществляется с помощью разных средств и материалов [2].

В проектировании создается художественный образ связанный с определен-

ным настроением, переживанием, конкретным предметом или явлением. Он создается на основе уже виденного, определенных аналогов, этнических объектов, произведений искусства, которые не заимствуются в чистом виде. Они перерабатываются в сознании дизайнера и превращаются во что-то новое. Образность достигается целым комплексом средств: это форма, цвет, детали, стилевое решение и т.д. Все это в комплексе ведет к возникновению эмоциональных представлений: легкости, тяжести, и т.д.

С помощью художественного образа искусство осуществляет свою специфическую функцию – доставлять человеку эстетическое наслаждение и побуждать художника творить по законам красоты.

Проблема создания образа в интерьере непосредственно связана с вопросами синтеза отдельных составляющих – пространства и конструкции, оборудования, его формы, материала, света, цвета, элементов природы в интерьере и средств изобразительного искусства.

Основные принципы выбора художественного образа при проектировании интерьера:

1. соблюдение требования функциональности и эргономичности;
2. соответствие принципам эстетики и гармонии;
3. отражение актуальных тенденций дизайн-проектирования;
4. обеспечение гармоничного сочетания с окружающей предметной средой, выполнение функции эстетизации и гуманитаризации общества.

Образ в интерьере рождается из сочетания конкретной предметной основы и отвлеченной абстрактной идеи. Следует отметить, что в основе многогранного зрительного образа интерьера всегда находится тема, очень четко и ярко выражающая его идейную основу. Она выражается самыми впечатляющими средствами, самыми яркими характеристиками, объединяя элементы, которые выделяются сильной пластикой, фактурой, масштабом, новизной трактовки формы. Тема в интерьере может развиваться во времени и пространстве, через ритмические чередования, цветовые отношения, сочетания материалов и т. д.

Процесс оформления и создания правильного интерьера тесно связан со знанием законов композиции. Для многих людей композиция вызывает много трудностей, но у некоторых знание композиционных законов присутствует на интуитивном уровне.

Существует четыре закона композиции в дизайне интерьера:

1. Композиционный центр. Это то, на что в первую очередь обращается взор. Этим «центром» может быть что угодно – от вазы на столе до огромного панно во всю стену.

2. Уравновешенность. Все элементы композиции должны располагаться равномерно. Если же элементы неравномерны – нарушаются равновесие и устойчивость.

3. Подобие элементов. Все должно быть связано между собой. Элементы могут быть подобны друг другу (*это тождество*), чем-то отличаться друг от друга (*нюанс*) или же сильно отличаться (*контраст*). Это может быть достигнуто ис-

пользованием в интерьере предмета одной формы, цвета, текстуры.

4. Композиционный контраст. Разделение элементов интерьера на главные, и второстепенные, со сложной и простой формой.

Основой для введения композиционных средств, таких как цвет, свет, фактура является форма. Даже только воспринимая форму, мы можем предположить, какая тема станет ведущей в раскрытии образа в том или ином интерьере.

Форма – это границы, отделяющие структуру от внешней среды. Она сама по себе несет определенную художественную нагрузку, создавая образ, и в тоже время, форма пространства влияет на восприятие образа человеком, даже если он этого не замечает или не осознает.

Форма определяет не только само пространство, но и активно формирует образ интерьера посредством объемно-конструктивного решения оборудования и декоративных элементов [3].

Поскольку любая дизайн-форма – это система символов и знаков различной степени информативности, то автор и потребитель должны уметь ею пользоваться. Таким образом, форма в дизайне возникает как образ на основе ассоциаций – произвольных или случайных.

Создание образа в дизайне требует определенного уровня сформированности образного мышления, на которое можно влиять, используя следующие методы и приемы:

1. Просмотр аналогов (*современных и исторических*), показ способов их интерпретации в конкретных проектах.

2. Использование разнообразных художественных материалов и техник, их нетрадиционные сочетания, несвойственные им приемы работы.

3. Интерпретация художественных произведений, фотографий в качестве основы для упражнений с цветом, формой, фактурой. Изменение или переработка исходных данных.

4. Критический анализ профессиональных работ, студенческих упражнений, оценка формы, цвета, техники и т.д.

Выразительными средствами интерьера являются симметрия или асимметрия, пропорциональность элементов, ритм, масштабные соотношения с человеком. Эти средства являются основой языка и архитектуры, они пришли в интерьер именно из архитектуры. Если же рассматривать специфику формирования проектно-художественного образа в дизайне интерьера, то выделенные нами выше элементы его формы позволяют реализовать авторскую идею.

Анализ специальной литературы, музейных материалов, и практики работы современных интерьер-дизайнеров позволяет нам выделить следующие элементы формы интерьера:

1. планировочная и объемная организация внутреннего пространства помещения или ряда помещений;

2. пространственная форма и декор ограждения (*объемно-пластическое или декоративное решение стен, пола, потолка; форма и декор оконных и дверных проемов*);

3. особенности и организация системы освещения;
4. количество, особенности формы и декора мебели, оборудования;
5. роль и характер предметов декоративно-прикладного искусства, использование предметов изобразительного искусства и произведений декоративно-монументального искусства;
6. особенности цветового решения интерьера;
7. основные материалы, используемые в интерьере.

При анализе особенностей формы интерьеров ряда исторических стилей (*готика, барокко, классицизм, модерн*) возможно проследить взаимосвязь формы и образа, выявить конкретные приемы формирования художественного образа интерьерного объекта.

Так, в готическом интерьере для создания образа торжественности, «полета души за пределы земного» использованы новый тип плана, поднятие высоты сводов, зрительного разрушения плоскости стен. Легкость и «кустремленность ввысь» придается интерьеру стрельчатой формой арок, оконных и дверных проемов, сводов, а также использованием профилировки опорных столбов и сводов. Усилению эффекта «ирреальности» способствуют витражи, обогащающие радужным мерцанием общую монохромную цветовую гамму собора.

В интерьерах барокко образ «пышной торжественности», грандиозности и богатства создается благодаря использованию криволинейных форм плана, сложной пластики ограждений; эффектов освещения; введению сложного декора элементов ограждения, монументальных росписей; за счет формы, декора мебели и другого оборудования интерьеров; праздничного богатства цвета.

В классицистических интерьерах образ «строгой торжественности» и парадности формируется за счет строгости форм плана, симметрии, соразмерности всех деталей; использования в декоре ограждений элементов, приближенных к классическим ордерным построениям античности; четких и прямых линий в форме дверных и оконных проемов; спокойного освещения; приглушенной цветовой гаммы; ясных и гармоничных форм мебели и другого оборудования интерьера.

Атмосфера неуволимого настроения и лиризма интерьеров «модерна» создается архитекторами с помощью использования своеобразных планировочных принципов (*перетекания пространств, асимметрии и так далее*); «текущих форм» оконных и дверных проемов, мебели и оборудования; активного использования в декоре помещения стилизованных форм флоры и фауны; сдержанной цветовой гаммы [4].

В рамках исторического стиля элементы формы интерьера становятся элементами особого зрительного языка, доведенного до совершенства. Современный интерьер дизайнер постоянно сталкивается с задачей поиска форм, обладающих определенным ассоциативным значением. При этом образ «строгой торжественности», ассоциации «порядка» и «дисциплины» востребованы сегодня в интерьерах кабинетов руководителей разного уровня и административных зданиях, а ассоциации на уровне «благородной гармонии», «хорошего вкуса»,

«хорошего воспитания» привлекают пользователя интерьеров частных квартир и коттеджей. Лирическое настроение в интерьере кафе хотели бы создать некоторые из их владельцев, а «пышная торжественность» и сегодня уместна в интерьере дворца бракосочетания.

Таким образом систематизация исторического опыта использования слагаемых формы как средства решения образных задач имеет своей целью рассмотреть возможность эффективного и обоснованного использования этих значений при проектировании современных интерьерных объектов.

Выводы:

Изучение данной проблемы очень значима и актуальна, так как интерьер для человека является не только средой обитания, но и понимает, осмысливает его. Изучение роли образа в процессе формообразования объектов дизайна до сих пор останется не менее важным, поскольку образное начало – одна из ведущих предпосылок в создании выразительного облика предметов и среды, организуемой ими.

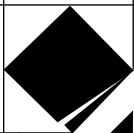
Из этого следует, что дизайн создает особый зрительный язык формы. Ассоциативные, символические, знаковые понятия являются определенным «языком», с помощью которого создается образ.

Средства выразительности, к которым прибегает дизайнер, рождают ряды ассоциаций. Именно формообразование поверхностей может быть ведущим средством дизайна в интерьерах, так как форма является важным средством выразительности, которое дополняется другими акцентами – цветом, светом и др.

Считаю опыт своего исследования перспективным, так как он позволяет понять, что образ необходимо создавать с помощью тех ассоциаций, которые будут понятны кругу людей, для которых рассчитан данное пространство.

Список литературы:

1. *Кориунова, Л.С.* Воображение и его роль в познании. – Москва, 1979
2. *Рубинштейн, С.Л.* «Основы общей психологии». – Издательство «Питер», Москва-Харьков-Минск, 1999
3. *Субботина, Л.Ю.* «Развитие воображения у детей» – Ярославль: Академия развития, 1996.
4. *Шибутани, Т.* «Социальная психология». – Издательство «Прогресс», Москва, 1969
5. *Выготский, Л.С.* Психология искусства. – М.: Педагогика, 1991. 200 с.
Зинченко В.П. Развитие творческих способностей в процессе обучения
Ананьев Б.Г. О проблемах современного человекопознания - С-Пб.: «Питер» 2000. 250 с.
6. *Ньюэлл, А.* Процессы творческого мышления / А. Ньюэлл
Д.С. Шоу Г.А. Саймон // Психология мышления сб./ пер. нем. и англ. - М. Прогресс,



УДК 7.012:658.512.2

Малиновская С., Никулин К. А.

ДИЗАЙН КАК СРЕДСТВО ОПТИМИЗАЦИИ ОТНОШЕНИЙ СФЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА И СФЕРЫ ПОТРЕБЛЕНИЯ

Актуальность темы состоит в том, что дизайн как социальное явление приобрел во всём мире массовый характер. Услуги дизайнеров в настоящее время являются необходимостью в любой сфере. Без них не могут обойтись ни промышленные предприятия-гиганты, ни фирмы, которые производят товары на каждый день. Дизайнеры разрабатывают упаковку товара, продумывают экстерьер и интерьер зданий и автомобилей, вносят вклад в концепцию развития городов.

В постиндустриальной реальности дизайн является одним из системообразующих элементов, создающих конкурентные преимущества. Роль дизайнера, в соответствии со значением термина на латыни, — определять, указывать и обозначать. Отсюда следует, что инициатором изменений является дизайнер и он же является тем, кто продвигает оптимальные решения. В наше время специалисты обращают внимание на то, что изменения, прежде всего, ориентированы на конечных пользователей продукта, то есть на потребителя.

Цель данной статьи изучить и проследить основные тенденции в проблемах дизайна и оптимизации производства, степень влияния дизайна на продвижение. Руководствуясь собранным материалом, был сделан вывод, что основными источниками для изучения вопросов касающихся визуальной коммуникации в рекламе служит зарубежная литература, что говорит о недостаточной степени изученности этой темы.

В этой статье хотелось бы рассмотреть проблему взаимодействия дизайна и экономических сфер потребления. Данный вопрос поднимает Зараковский Г. М., Автор сформулировал рассматриваемые нами вопросы следующим образом «Дизайн — цельный подход, который дает возможность принимать во внимание целый ряд аспектов помимо эстетики, в том числе функциональность, эргономику, удобство и простоту использования, доступность, безопасность изделий, устойчивость, стоимость и нематериальные активы, такие как бренд и культура. Целью дизайна может быть конкурентоспособность и переход на мировые рынки. Потребности пользователей находятся в центре дизайнерской деятельности. Но дизайн охватывает и ряд других целей, в том числе стоимость и воздействие на окружающую среду». Дизайн признан одной из важнейших форм массовой коммуникации в современном обществе, действуя в сфере потребления, которая регулирует покупательскую активность, является видом

коммуникации между потребителем и производителем. Установлено, что при покупке товара 80% покупателей обращают внимание на внешний вид продукта, 6% придают значение текстурам, 2% принимают решения, руководствуясь звуком и запахом, оставшиеся 12% покупателей большое влияние оказывает цвет оформления. Дизайн-продукт удовлетворяет не только потребности пользователя с точки зрения выполнения определенных функций, но также наделяется социокультурными значениями, становится символом определенного статуса. Объект дизайна в настоящее время является чаще всего не только товаром, но и модным объектом, который вовлечен в процессы модной коммуникации. нужно отметить, что дизайн затрагивает практически все сферы жизни человека. Нет ни одной рукотворной вещи, в нашем окружении над которым не поработал бы дизайнер, так называемый социокультурный феномен, через созданные дизайнером продукты транслируются новые нормы и ценности — это важнейшая функция дизайна со стороны интересов рыночной экономики, что после Второй мировой войны привело к появлению и успешной реализации концепции «планируемого устаревания» и так называемого «корпоративного дизайна», который «служит» интересам не только покупателя, но и крупных корпораций.

Иначе говоря, дизайн может дать следующие результаты: дизайн имеет возможность совершенствовать стратегию и открывать новые рынки. Принципиально новый дизайн пылесоса позволил компании «Dyson» достичь ежегодного оборота более 300 млн долларов, марка представлена в 24 странах.

Дизайн создает имидж бренда и корпоративную репутацию. Яркие примеры имиджевой роли дизайна и его значимости мы можем найти в истории практически всех премиум-брендов. Часы, одежда, аксессуары формируют свой имидж с помощью дизайна.

При высоком уровне всех элементов комплекса проектирования, дизайн имеет следующие преимущества:

1. помогает потребителю ориентироваться в потоке информации, быстро и безошибочно найти товар, который уже смог завоевать его предпочтение;
2. позволяет фирме выводить на рынок новые товары с наименьшими затратами;
3. повышает эффективность рекламы;
4. снижает расходы на формирование коммуникаций как следствие повышения эффективности рекламы, так и за счет универсальности его компонентов;
5. помогает достичь необходимого единства рекламы и других средств маркетинговых коммуникаций;
6. создает способность к конкуренции, обеспечивая большой ассортимент продукции и более широкий выбор на мировом рынке.
7. способствует повышению корпоративного духа, объединяет сотрудников, вырабатывает чувство причастности к общему делу;
8. положительным образом влияет на эстетический уровень и визуальную среду фирмы – задает вектор модным тенденциям среди общества, а также

дизайн как искусство воздействует на человека, воспитывая его вкус.

Следовательно, различные варианты дизайна и редизайна в современном мире играют невероятно важную роль при производстве и продвижении товаров, увеличивая конкурентоспособность продуктов рынка, сокращая время потребителя на решения о их приобретении и повышая удовлетворенность процессом покупки.

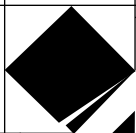
Выводы:

Все выше изложенное сводится к следующему что создание качественного дизайна продукции повышает уровень продаж, оптимизирует сферу потребления, следовательно, и сферу производства. Дизайн служит двигателем экономики, несмотря на то, что дизайн является одним из элементов, создающий конкурентные преимущества, он может сыграть ключевую роль в развитии фирмы и выхода на рынок новых продуктов.

В заключение следует отметить, что изучение этой современного мира, безусловно актуально, и требует глубоких профессиональных исследований в сфере экономики.

Список литературы:

1. *Ермилова, Д. Ю.* Актуальные задачи современного дизайна // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktualnye-zadachi-sovremennogo-dizayna>
2. *Зараковский, Г. М.,* Теоретико-методологические основы анализа влияния дизайна на качество жизни людей / Г. М. Зараковский, И. В. Пенова // Официальный сайт ВНИИТЭ. URL: <http://www.advtech.ru/vniite/stat.php?p=8>
3. *Кантор, К.* Правда о дизайне/ К. Кантор // дизайн в контексте культуры доперестроечного тридцатилетия 1955–1985: история и теория. М.: Изд-во «Анир», 1996. 284 с.



УДК 347.782:376.1

Петруша Д., Гурова Н. А.

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ НАРОДНОМУ И ДЕКОРАТИВНО ПРИКЛАДНОМУ ИСКУССТВУ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ, КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ШКОЛЬНИКОВ

Аннотация

В статье рассматривается важность и методы обучения теоретическим и практическим основам в народном и декоративно-прикладном искусстве в общеобразовательной школе.

Ключевые слова: методика преподавания, декоративно-прикладное искусство, народное искусство, творчество, развитие, обучение, педагог.

Статья посвящена проблемам, связанным с методикой преподавания основ раздела «Декоративно – прикладное творчество», влияние его на развитие творческих способностей школьников.

Преподавание декоративно – прикладного искусства в школьных учреждениях продиктовано жизненной необходимостью: требованием от современного подростка умения видеть и создавать прекрасное, воспитанием интереса к искусству и традициям, что в свою очередь способствует развитию мышления, творческих способностей и художественного вкуса у школьников.

Современный урок декоративно-прикладного искусства – это педагогически организованное общение с учащимися, в ходе которого, они вовлекаются в процесс совместного мышления и совместной деятельности.

Анализ методической литературы наглядно свидетельствует о том, что искусство обладает огромными возможностями по развитию творческого потенциала у детей.

Вопросам приобщения к декоративному искусству посвящены труды: В.С. Кузина, Б.М. Неменского, Т.Я. Шпикаловой, Е.Н. Губановой, – «приобщение человека к прикладному искусству своего народа значимо для нравственно-патриотического и художественно-эстетического воспитания»; по мнению Д.А. Давалевой, – «создает благоприятный климат для развития, восприятия художественных качеств и формы произведений» [6].

В ходе исследования были выявлены основные формы работы с учениками: индивидуальная, групповая, работа с микрогруппой (*где у школьников формируются навыки совместной работы, опыт общения, координации совместных действий и т.д.*).

В учебной работе с младшими школьниками особенно важно обеспечить удачное начало школьного этапа жизни детей, помочь им почувствовать интерес к познанию нового, испытать чувство радости от общения со сверстниками и учителями.

Так же можно выделить основные методические принципы, которым должен владеть учитель при проведении уроков декоративной работы со школьниками:

- выделять учебные и воспитательные задачи при выполнении учебно-творческих заданий на основе народного искусства;
- отбирать художественные произведения народного декоративно-прикладного искусства для изучения на уроке;
- организовать процесс восприятия детьми произведений народных мастеров, создавая эмоциональную обстановку на уроке словесно и зрительным рядом;
- проводить анализ художественных особенностей изделий народного искусства в словесной и графической форме;
- формировать осознанное отношение учащихся к системе изобразительно-выразительных средств декоративного искусства;
- понимать и правильно объяснять культурно-исторический смысл и ценность произведений народного искусства;
- выполнять различные виды педагогического рисунка на уроке. [7].

Были выделены главные особенности теоретических и практических занятий, которые могут быть переданы учащимся в форме тематических бесед, наглядных примеров, которыми должен располагать учитель.

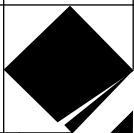
Выводы:

Правильно построенная система уроков по изучению основ декоративно-прикладного и народного искусства будет способствовать развитию творческих способностей, эстетической культуры, художественного вкуса, почтительного отношения к культурным традициям своей Родины у школьников. И, конечно, у каждого учителя формируются свои собственные оригинальные методы и конкретные приемы в технике преподавания.

Список литературы:

1. *Алехин, А.Д.* Изобразительное искусство: художник, педагог, школа. Книга для учителя. - М.: Просвещение, 2001. - 358 с.
2. *Богуславская, И. Я.* Русское народное искусство [Текст] / И.Я. Богуславская. – Л.: Советский художник, 1968. – 160 с.
3. *Винокурова, Н.К.* Развитие творческих способностей учащихся. - М.: Просвещение, 2000.
4. *Выготский, Л. С.* Воображение и творчество в подростковом возрасте. - М.: РИОР, 2001.
5. *Горяева, Н.А.* Декоративно-прикладное искусство в жизни человека: Учебник по ИЗО для 8 класса. /Н.А. Горяева., О.В. Островская - М.: Просвещение, 2004. 569с.

6. *Давалева, Д.А.* Особенности восприятия подростками произведений декоративно-прикладного искусства [Текст] / Д.А. Давалева // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение.
7. *Кузин, В.С.* Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе: Учебник. 3-е изд., перераб. и доп/ В.С. Кузин - М.: Просвещение, 2005.



УДК 76:711.4

Пильгаева А., Трошкина Ю. Ю.

КОМПОЗИЦИОННО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕАТРАЛЬНОГО ПЛАКАТА В СОВРЕМЕННОЙ ГРАФИКЕ ГОРОДСКИХ ПРОСТРАНСТВ

Правильный плакат – выраженный восклицательный знак. В своем восклицании он может изменять интонацию – призывать, вопрошать или держать драматическую паузу. Плакат очень театрален по глубинной своей сути – он вовлекает зрителя в эмоциональную игру и подчас просто принуждает к диалогу. Плакат принадлежит к области графического искусства, он родственен таким художественным техникам, как офорт, литография и гравюра и шире – книжной графике.

В современном мире плакат мыслится рекламным медиумом, продавцом-засывайкой. Эта интерпретация аргументирована, но не позволяет обратить внимание на иногда блистательную яркость его площадного остроумия.

Плакат имеет множество жанровых подгрупп, одной из которых является культурно-зрелищный плакат. Театральный плакат относится как раз именно к этой группе.

Актуальность темы. Плакат является средством визуальной коммуникации и в этой роли он очень агрессивен. Согласно высказыванию одного из современных плакатистов Филиппа Апелуа, «хороший плакат – это агрессивное изображение, которое должно кусать глаза зрителя и вскрывать его мышление». Основная задача плаката – привлечь взгляд торопливого пешехода, выскочить как пробка из бутылки и за доли секунд обрушить на него плотный шквал информации: начиная от базовых справочных данных, заканчивая суммарным философским резюме анонсируемого мероприятия. В связи с этим актуальным представляется выявление и осмысление художественно-композиционных особенностей театрального плаката в современной графике городских пространств.

Обширные перспективы развития коммуникативных процессов в настоящее время придают проблеме изучения новейших композиционно-художественных решений и тенденций развития плакатного искусства особое значение. Таким образом, актуальность исследования определяется современным высоким потенциалом развития проектной культуры во всем мире, деятели и исследователи которой испытывают необходимость в теоретическом и практическом освоении особенностей театрального плаката.

Анализ последних исследований и публикаций показал, что хорошая внешняя подача мероприятия подразумевает тщательную проработку ком-

позиционно-художественных особенностей театрального плаката. Изучением данной проблемы занимались такие представители как: Е. Н. Лазарева, Г. Б. Минервина, С. И. Серова,

Р. Брингхерст, Н. П. Гура «Эволюция театрального плаката: путь от транслитерации к режиссуре».

Целью исследования является изучение истории театрального плакатного искусства, его значимость в современной графике, освоение и использование на практике его композиционных и художественных особенностей, исследование размещение театрального плаката в городском пространстве.

Результаты исследования. Театральный плакат начинает приобретать постоянный характер в 19 веке. Он, как вид искусства, получил признание в 1897 году после выставки в Санкт-Петербурге.

Сначала плакаты создавались с помощью прорисовки различных кадров. Позже, художники стали изображать главных героев, тем самым давали представление о них, их сути. Театральный плакат, невзирая на обилие средств информации и цифровизацию нашего мира, до сих пор сохранил свою сущность и популярность.

Театральный плакат в России был известен уже в XVIII веке. Вторая половина XIX века – это период расцвета русского театра, а с ним и театральной афиши.

Новый подъем русский театр переживает в середине 1920-х годов, когда появляются первые тиражные театральные плакаты.

После долгого перерыва, вызванного войной, театральный плакат в начале 1960-х годов переживает период особого подъема, обусловленного расцветом советской театральной культуры, активными творческими обмена и гастрольями, а также обращением к плакатному искусству многих склонных к инновациям художников. Плакат все более становится элементом самого спектакля, его графическим резюме, посредником между зрелищным искусством и публикой.

Даже сегодня, в век интернета и высоких технологий, нам сложно представить себе жизнь без обыкновенных бумажных афиш. Они ярко и эмоционально информируют жителей современных городов о предстоящих культурных, развлекательных, познавательных и иных мероприятиях.

Театральный плакат предназначен не только и не столько для того, чтобы оповещать о конкретном спектакле, сколько говорить о том, что театр в городе присутствует. Плакат должен создавать миф, который сохранится в памяти, переживет событие и будет сообщать о нем в будущем. По плакату человек должен сразу понимать, подходит тебе этот театр или нет. Плакат, через человеческий живой разговор, должен подталкивать к решению идти в театр, и на какой определенный спектакль. Поэтому плакат должен быть очень эмоциональным и красивым, чтобы заставить взгляд человека остановиться, внимательнее взглянуть в содержание и принять собственное решение. Он должен быть заметен на фоне городского пейзажа.

Создать хороший дизайн плаката крайне трудно. В одном изображении

должны присутствовать сюжет, интрига, эмоциональное напряжение, побуждение к действию и целостность формы. Кроме того, плакат должен доставлять зрителям эстетическое наслаждение. Помогает ему в этом использование композиционно-художественных особенностей, таких как: ритм, динамика, контрастность, композиционный центр, цвет.

Ритм может принимать самые разнообразные формы, отражая смысловую функцию плаката. В оформлении ритм направлен на соединение частей и элементов, на придании им общности. Но в то же время он может и разъединять эти части, если это необходимо для выражения определенной идеи. Аналогично ритм действует и при создании напряжения в какой-либо области композиции: создавая напряжённость, он одновременно может и разряжать её. Ритмичность в плакате является фактором, который в большинстве случаев определяет композиционный строй произведения.

Также ритм создается продуманным чередованием пятен и букв и межбуквенных пробелов, взаиморасположением слов и строк, геометрической и оптической пропорциональностью букв, строк, композиции в целом. Ритм усложняется при объемно-пространственном решении текста.

Динамики можно добиться благодаря тому, что художник схватывает наиболее выразительный момент начавшегося, но не законченного движения и фиксирует его. Это побуждает мозг человека к мысленному завершению действия, и таким образом способствует выполнению главной цели плаката.

Контрастность может быть цветовой или же смысловой. Общий принцип зрительного контраста строится на сочетании сходного и различного, внесении разнообразия в однообразие.

Цветовая контрастность рассмотрена ниже. Смысловая контрастность подразумевает соединение объектов, обладающих какими-либо противоположными качествами: высокий и низкий, человек спокойный и человек активный и т.д. Такой контраст возможно усилить изображением какой-либо необычной ситуации, гиперболой, или же аллегорией. Кроме того, что контрастирующие между собой части изображения привлекают внимание зрителя, они ещё и удерживают его при сопоставлении отдельных деталей.

Композиционный центр – центр, который прорисовывается подробнее, в нем устанавливается такая мера контраста, которая не будет утомлять зрителя. Тогда наиболее важная информация плаката сосредотачивается в композиционном центре и воспринимается намного лучше.

Бытует мнение, что чаще всего восприятие плаката начинается с центра композиции, после чего взгляд переводится на остальные части, а затем зритель снова возвращается к композиционному центру. На самом деле, очередность восприятия элементов плаката может быть совершенно любой, так как зависит от знаний человека, темперамента его характера и жизненного опыта и т.д. Важно, чтобы время восприятия каждой части плаката распределялось равномерно. Часть плаката, которая не способна удержать на себе внимание определённое время, не будет способствовать раскрытию содержащейся в ней информации.

В то же время если одна часть композиции слишком долго удерживает на себе внимание, нарушается последовательность восприятия, и целые области композиции выпадают из поля зрения.

Цвет способен выделить наиболее существенную сторону темы, главную ее идею. Точный подбор цвета, учитывая его восприятие человеком на подсознательном уровне, способен вызвать у зрителя чувства прекрасного или безобразного, трагического или комического, возвышенного или низменного.

Цветовая гамма плаката должна учитывать фактор восприятия цвета в зависимости от времени суток. В темное время суток синий и фиолетовый цвет виден лучше, чем красный. Желтый и оранжевый цвет кажется менее ярким, а зеленый - более насыщенным. В дневное время красный цвет кажется ярче, чем синий, но при недостаточном освещении наблюдается обратный эффект.

Важную роль играет степень восприятия цветов человеком. В порядке от лучшей к худшей степени восприятия, цвета располагаются следующим образом:

- 1) синий на белом;
- 2) черный на желтом;
- 3) зеленый на белом;
- 4) черный на белом;
- 5) зеленый на красном, красный на желтом;
- 6) красный на белом;
- 7) оранжевый на черном;
- 8) черный на пурпурном;
- 9) оранжевый на белом;
- 10) красный на зеленом.

Театральный плакат – совмещение графических элементов с текстом, при этом, текст занимает всего 20-30% от общего пространства листа. Важную роль в восприятии плаката в целом играет стиль текста, который, в зависимости от общей смысловой направленности плаката может быть строгим или игривым, иметь национальную или историческую окраску.

Выбор шрифта при оформлении плаката является также важной задачей для обеспечения ритмичности плаката в целом. Шрифт должен подходить сразу по нескольким критериям:

- четкость, удобочитаемость, простота графических форм шрифтов;
- зависимость рисунка букв от техники их исполнения;
- цветовая гармония;
- стилевое единство шрифтов в плакате;
- целостность, композиционная слаженность всего построения.

Шрифт, подчиняясь всем зрительным закономерностям ритма, воздействует на человека, вызывая то или иное настроение, активизирует или тормозит восприятие.

Также существуют некоторые распространенные приемы, которые помогают плакату найти решение для плаката:

- использование фото спектакля (*самый простой способ, не требующий*

от плакатиста особенной фантазии; с другой стороны, фотография одной из сцен постановки может считаться объективным, правдивым анонсом);

- использование фото или эскизов элементов декорации *(оправданно для тех спектаклей, где свежесть режиссерского решения выражена через сценографию);*

- шрифтовая композиция *(как правило, к этому решению прибегают плакатисты, для которых работа с типографскими знаками – любимый прием, иногда в результате получаются оригинальные работы; к тому же именно это решение больше всего соответствует устоявшемуся представлению о плакате);*

- решение в согласии со стилем глобальной рекламной кампании, единое стилистическое решение для всех постановок театра, без учета их индивидуальности. Довольно распространенный прием, у которого есть как плюсы, так и минусы. К достоинствам можно отнести то, что подобное решение позволяет рекламировать театр как бренд; к недостаткам – в этом случае отчасти игнорируется своеобразие постановок различных жанров, разных режиссеров;

- индивидуальная авторская трактовка, которая с одной стороны основана на конкретике спектакля, а с другой – на общем шлейфе ассоциаций, тянущемся за театральным образом *(самый трудоемкий и самый артистичный путь, – для презентации постановки создается уникальная иллюстрация).*

В силу специфики жанра, каждое из этих решений будет дополнено текстовым блоком, который отвечает за передачу информации. В композиции плаката должны быть уравновешены иллюстрация и текст.

Кратко рассмотрев базовые приемы плакатиста, переходим к описанию основных тематических групп театральных плакатов.

Плакаты для драматического театра парадоксально объединены по принципу вариативности. Во-первых, именно работая с данной группой спектаклей, плакатист зачастую оказывается, лишен опоры на традицию – нет единого устоявшегося комплекса представлений, как должен выглядеть такой плакат. Во-вторых, драматический театр разнообразен, мы не вносим новые театральные формы в отдельную подгруппу, это разделение помешало бы нашей классификации – для классических постановок могут создаваться авангардные плакаты, и наоборот. В этой категории особенно трудно свести различные подходы какому-то единому знаменателю, т. к. каждый автор-плакатист работает в рамках своей особой эстетики, и любые обобщения будут относиться не столько к подгруппе плакатов для драматического театра, но скорее к жанру театрального плаката в целом.

Плакат для оперного театра. Сравнительно с предыдущей группой вносится одна существенная поправка – к этим работам прилагается дополнительный критерий строгости, опера по-прежнему ассоциируется с консервативными тенденциями в искусстве и плакат старается этому соответствовать. С другой стороны, опера богата не столько значимыми драматургическими образами и сюжетами, сколько волшебством музыки. Поэтому одни плакатисты сосредотачивают внимание на центральной фигуре оперы, другие же пытаются найти цветовое созвучие партитуре и сделать ритм цветовых акцентов предельно музыкальным.

Балетный плакат несколько чаще использует фото в качестве ключевого решения, т. к. выразительность хореографии оказывается труднопереводимой и самодостаточной. Другим его отличием будет то, что он исключительно антропоцентричен, балетный плакат без изображения человека – большая редкость. И даже самые талантливые плакатисты не отказываются от использования клише в своих работах, пачка и пуанты не оставляют сомнений в том, о каком жанре идет речь.

Плакаты для различных жанров музыкального театра чаще других выполняются с опорой на традицию, для них существует некий «неписанный канон». С одной стороны, интересно, что низовые театральные жанры, такие как мюзикл или кабаре, бывают представлены «низкой живописью» плаката. Часто низкий жанр развязывает руки плакатисту, выдавая воображаемый карт-бланш на вульгарность, что дает ему возможность жонглировать самыми пикантными образами. С другой стороны, плакаты именно этой тематики имеют особенно длинную и богатую историю.

Фестивальные плакаты представляют собой очень интересную подборку, т. к. во-первых, обычно это серия плакатов, пополняемая год от года, где в рамках единого стиля исполняются все новые и новые этюды на заданную тему; во-вторых, как правило, плакаты данной тематики не концентрируются на отдельном событии, но работают с обобщенными театральными образами.

Современный плакат обычно является частью рекламной кампании, наряду с другими видами рекламы. Но рекламная кампания – это тоже часть более глобального процесса самопрезентации. В случае с театром, такие вещи как выбор репертуара или художественного руководителя влекут за собой расстановку тех или иных смысловых акцентов, это часть процесса коммуникации театра с социумом. Плакат – это маленькая деталь этого механизма. Но существование на улице, в городской среде ставит его на особое положение.

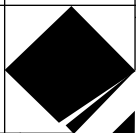
Выводы:

Театральный плакат – это вид изобразительного искусства. Он был и остается популярным в настоящее время. Он объединяет в себе много функций. Композиционно-художественные особенности, такие как: ритм, динамика, контрастность, цвет, композиционный центр и текст, используемые в плакате, помогают ему быть заметным и выразительным в городском пространстве. Всё это вместе взятое обеспечивает выполнение главной цели – привлечения внимания человека.

Список литературы:

1. *Илларионова, Л. И.* Прикладная графика И. Е. Бондаренко / Л. И. Илларионова // Румянцевские чтения. – М., 1996. – С. 166-168.
2. *Старовит, Е. А.* Разработка театрального плаката как технология обучения дизайну / Е. А. Старовит, А. А. Шабанова // Графический дизайн: традиции и инновации. – Санкт-Петербург : ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2017. – С. 128-131.

3. Реклама в России XVIII-первой половины XX века: опыт иллюстрированных очерков [альбом] / Элеонора Глинтерник ; [худож. Е. П. Гаврилов]. – Санкт-Петербург, АВРОРА, 2007. - 359 с.
4. *Арнхейм, Р.* Искусство и визуальное восприятие / Рудольф Арнхейм ; пер.
5. с англ. В.Н.Самохина. – М.: Архитектура-С, 2007. – 392 с.
6. *Овчинникова, Р.Ю.* Дизайн в рекламе : основы графического проектирования : учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. – Москва : ЮНИТИ, 2009. – 238, [1] с.



УДК 7.01:7.03(4)

Принцовская Е., Данилян Л. В.

СТИЛИ В ЕВРОПЕЙСКОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ И В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

Актуальность исследования: заключается в важности восприятия стиля в мире, его разновидностей и общих черт при подаче его воспроизведения. Художественный стиль связывают с понятием творческого метода. Метод показывает процесс творчества, а стиль отображает конечный результат. Стиль совмещает в себе функциональные, выразительные, а также содержательные аспекты в творчестве. Он объединяет в себе изобразительные элементы для создания произведения искусства.

Проблема исследования: художественный стиль в разное время может взаимодействовать между собой. Современный дизайн использует стили с европейской художественной культуры, дополняя старые стили в новизну. На сегодняшний день существуют множество разновидностей стилей, а также продолжают появляться новые.

Объект исследования: стиль в рамках европейской культуры XVII—XIX вв., а также современное видение стилей в художественной культуре.

Предметом исследования: являются составляющие и их функции стилей в художественном интерьере.

Цель исследования: познание и применение стилей в жизни человека в разное время, а также уход от старого стиля к более современному — его эволюция.

Задачи исследования:

1. Изучить и проанализировать разные источники о художественных стилях в европейской культуре XVII—XIX вв., а также понять, что такое стиль в общем.
2. Показать развитие стилей в современном дизайне и их историю появления, а также функции и особенности каждого стиля.

Основная часть

Понятие художественного стиля часто объединяют с понятием творческого метода. При этом метод сам характеризует процесс художественного творчества, а о стиле говорят, имея в виду его результат. Он объединяет в себе содержательные, функциональные и выразительные аспекты произведения искусства. Стиль — это единство содержательных и изобразительных элементов, с помощью которых создается художественное произведение искусства. Стиль достигает органического единства творщей

личности и художественной формы. По представлению В.П. Бранского, стиль обнаруживает себя в процессе вызревания замысла художественного творения и реализации идеи творца, выступая в качестве динамичной «сквозной формы» коллективно-индивидуальных идеалов, обобщенных переживаний, выразительных умозрительных моделей (*символических форм*) и способов материального воплощения художественных образов в законченных произведениях. [1]

Существует много стилей в искусстве XVII-XIX вв.: барокко, классицизм, ампир, романтизм, рококо, - это стили которые были рассмотрены в курсовой работе. Описание каждого стиля с его зарождения до сегодняшних дней. Кратко выделяя, каждый стиль по-своему уникален. К примеру, в барокко характерно слияние различных искусств в едином понимании. А классицизм, который основывался на идеях философского рационализма, представлениях о разумной закономерности мира, стремился к строгой организованности логичных, ясных и гармонических образов, к выражению возвышенных героических и нравственных идеалов. Его главные темы - конфликт общественных и личных начал, долга и чувства. [2. с.106] Рассматривая основные элементы ампира, почерпнутые из античного искусства, содержались в классицизме Людовика XVI (*Неоклассицизм*) и были кристаллизированы в «стиле Директории». Однако ампир коренным образом отличается от классицизма. Наполеон стремился к блеску и ореолу славы римских императоров. Поэтому, художникам французской империи было строго приказано брать за основу формы искусства Древнего Рима. [3. с.209-210] Ампир — стиль жесткий и холодный.

Рассматривая художественные стили в современном дизайне, следует упомянуть, что в курсовой работе исследуются стили в интерьере. Каждый стиль брал начало у предшествующих, а также связан с историческими событиями. Каждый стиль по-своему уникален. В одних присутствует яркие цвета, динамичность, массивность. В других – мягкие цвета, легкость, незагроможденность мебелью. Можно использовать стиль, чтобы передать внутреннее состояние человека.

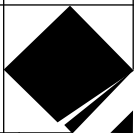
Вывод

Художественный стиль – это единство художественного направления. Можно определить стиль эпохи, стиль направления в искусстве, архитектуре, стиль отдельного человека и его дома. И если стиль эпохи или архитектурного направления определяется историческими, экономическими и социальными условиями, то образ человека и, тем более его дома, напрямую зависит от его вкуса. Вкус человека может меняться с возрастом, образом жизни, благосостоянием, стиль дома зависит от характера и темперамента хозяина. Но для любого человека его дом это, прежде всего, место, где ему комфортно, где он может расслабиться, отдохнуть или, наоборот, сосредоточиться для работы. Каждый стиль имеет свои рамки времени, один может продолжать другой или совершенствоваться. Художественные стили в искусстве XVII-XIX вв. дали толчок более современным стилям и каждый из них по-своему уникален в исполнении. Некоторые стили похожи между собой, но все равно отличаются, где-то используются нежные цвета,

а где-то темные, они также могут сочетаться и вместе. Главное для художественного стиля в искусстве не потерять свою исключительность.

Список литературы:

1. [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://www.kazedu.kz/referat/200865/2>
2. *Раздольская В. И.* Европейское искусство XIX века: классицизм, романтизм. - СПб: Азбука-классика, 2005. - 106 с.
3. *Сокольникова, В. Н.* Крейн История стилей в искусстве, СПб. 2006 г. - 209-210 с.



УДК 347.782:376.1

Сенкевич А., Мальцева Д. М.

РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ДЕТЕЙ 2-Х КЛАССОВ ПРИ ПОМОЩИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

В данной статье рассматривается процесс проведения теоретического и практического исследования особенностей использования гуаши на уроках изобразительного искусства для всестороннего развития детей 2-го класса.

Ключевые слова: развитие, искусство, образовательный процесс, творчество.

Статья посвящена проблеме развития детей в возрасте 8-9 лет. Ведь именно в этом возрасте есть свои особенности, которые нужно учитывать педагогам и родителям в том числе. В данном возрасте у ребёнка укрепляется самосознание, формируется своя точка зрения на окружающие предметы и явления. Он может высказывать свои соображения относительно того, кем хочет стать в будущем.

Во 2 классе дети знакомятся с разными природными пространствами Земли. Главные задачи второго года обучения — развитие и обогащение чувственной сферы детей, их фантазии и воображения. Ведущая практическая задача — расширение представления школьников о цветовой палитре и овладение навыками работы новыми художественными материалами — гуашью, акварелью, карандашом, пастелью, тушью и пером, цветными мелками.

Именно поэтому важным предметом, для развития детей в этом возрасте, является «Изобразительное искусство» ценностные ориентиры, которого направлены на общекультурное и личностное развитие учащегося, воспитание познавательной культуры при изучении разных видов изобразительного искусства (*живописи, графики, скульптуры, архитектуры, декоративно-прикладного и народного искусства*), воспитание патристических чувств, развитие желания осваивать национальные традиции, формирование основ научных знаний об окружающей действительности и искусстве, о взаимосвязях объектов.

Данную проблему изучали, такие специалисты как: Сакулина Н.П., Комарова Т.С., Шпикалова Т.Я., Ершова Л.В. Как утверждала Кузина В.С. – «Вместе с интеллектуальным развитием, через детское творчество к ребенку приходит и духовное осознание». Изобразительному искусству отведено одно из важнейших мест в воспитании ребёнка. Очень важно уделять особое внимание развитию детского воображения, которое непременно будет отражаться в его детском творчестве.

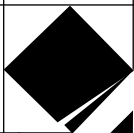
Дети получают огромное удовольствие от рисования, лепки, игры с конструктором, выполнения поделок и прочих игр, связанных с воплощением их творческих идей. Вместе с интеллектуальным развитием, через детское творчество к ребенку приходит и духовное осознание, происходит знакомство с прекрасным, предметы анализируются с художественной стороны. Ребёнок понимает, что такое «красиво» или «некрасиво», «ровно» или «неровно», учится высказывать свои мысли и мнение, формирует культурное восприятие.

Выводы:

Таким образом, детское творчество является первостепенной составляющей процесса обучения ребёнка дошкольного возраста и служит отправным этапом в формировании его личности, обогащении его культуры, развитии художественного вкуса и гармоничного восприятия мира.

Список литературы:

1. *Сакулина, Н.П., Комарова Т.С.* Методика и обучения изобразительной деятельности. М.. 1979.
2. Изобразительное искусство. 1-4 классы. Рабочая программа; Дрофа - Москва, 2013.
3. Изобразительное искусство. 1-4 классы. Рабочие программы. Предметная линия учебников Т. Я. Шпикаловой, Л. В. Ершовой; Просвещение - Москва, 2013.
4. Изобразительное искусство. 1-8 классы. Развернутое тематическое планирование по программе В. С. Кузина; Учитель - Москва, 2010.
5. Изобразительное искусство. 3 класс. Поурочные планы; Учитель - Москва, 2008.
6. Изобразительное искусство. 3 класс. Творческая тетрадь; Просвещение - Москва, 2013.
7. Изобразительное искусство. 5-8 классы. Рабочие программы; Просвещение - Москва, 2012.
8. Изобразительное искусство. 5-9 классы. Учебник; Просвещение - Москва, 2010.
9. Изобразительное искусство. 6 класс. Методическое пособие. Искусство в жизни человека; Просвещение - Москва, 2010.



УДК 76

Татаринова В., Гринько В. В.

ГРАФИКА КАК ВИД ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

В статье рассматривается графика как вид изобразительного искусства, её роль, особенности, виды, а также активное воздействие на человека. Объектом является развитие графики, возможности применения которой очень широки, а виды и формы более чем разнообразны.

Ключевые слова: графика, рисунок, виды графики.

Бытует мнение, что графика имеет лишь второстепенное значение, что этот вид искусства всего лишь подготовительный этап перед живописью, архитектурой, скульптурой. Но в действительности графика, как вид искусства, достаточно самостоятельна и, более того, в других видах искусства она является не вспомогательным средством, а их основой.

Слово «графика» происходит от греческого слова «γραφο» – «пишу». Так как всякое письмо обычно осуществляется с помощью пера или кисти, дающих на бумаге одноцветную линию, то графику рассматривали в первую очередь как линейное изображение в одну краску. Это отличало графику от живописи, которая пользуется многокрасочной палитрой и цветным мазком.

Язык графики основан на выразительных возможностях линии, штриха, пятна, фона основы, так как цвет в графике используется более ограниченно. Графика тяготеет к монохромности, чаще всего, используя сочетания двух цветов. Материалы и техники графики разнообразны, но, как правило, основой является бумажный лист. Красочные материалы и техники определяются видом графики.

Существенным и характерным признаком искусства графики следует считать лаконизм, простоту и ясность изобразительного языка.

Специфику искусства графики составляет рисунок, здесь он является ведущим, определяющим началом и применяется в более чистом виде. Поэтому можно считать рисунок главным средством графики. При помощи него человек также познаёт и изучает окружающую действительность.

Изучая различные виды графики, можно заметить, что существует несколько их классификаций.

Виды графики:

- станковая графика (*станковый рисунок, эстамп*);
- книжная графика (*иллюстрации, виньетки, заставки, обложка*).
- журнальная и газетная графика (*карикатура*);
- прикладная графика – произведения, рассчитанные на практиче-

ское применение к быту. Почти все формы прикладной графики рассчитаны на полиграфическое воспроизведение и тесно связаны с текстом. Произведения многочисленны:

- компьютерная графика – область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира;

- промышленная графика (*товарные ярлыки, фирменные знаки, этикетки, упаковки, рекламные изделия*) – непосредственно связана с искусством прикладной графики, использует её приёмы и выразит. средства, однако отличается от неё повышенным уровнем требований функционального и эргономичного характера.

Виды графики, как изобразительного искусства:

- монументальная – тесно связана с архитектурным ансамблем, например, плакат (*монументальная печатная графика*), настенная графика, картоны;

- станковая – выполняют «на станке», не имеет связи с определенным интерьером, назначение и смысл произведения полностью исчерпывается художественным содержанием. Подразделяется на два типа: рисунок – изображение, выполненное от руки, эстамп – оттиск на бумаге;

- декоративная – книжные иллюстрации, открытки, любые графические изображения на любом предмете, не имеющие особенной художественной ценности, а служащие для организации поверхности предмета.

Виды графики в зависимости от способа исполнения и возможностей тиражирования:

- уникальная – создание произведений в единственном экземпляре (*рисунок, акварель, монотипия, аппликация и т. п.*);

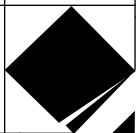
- печатная – создание печатных форм, с которых можно получать по несколько оттисков.

Выводы:

Книжные иллюстрации и спичечные этикетки, станковые рисунки и граюры, литографии и театральные афиши, плакаты и почтовые марки, газетные карикатуры, реклама, шрифты для набора книг – вот весьма неполный перечень произведений графического искусства. Без этих произведений трудно представить себе нашу жизнь. Именно поэтому графика, участвуя в оформлении всего, что окружает нас в быту, более чем какой-либо другой вид изобразительных искусств обладает возможностями активного воздействия на человека. Она способствует развитию эстетического воспитания и образования, развивает художественный вкус, помогает в усвоении ряда специальностей. Таким образом, актуальность статьи заключается в необходимости включения в современный образовательный процесс данного вида изобразительного искусства, обоснования его значения для формирования творческой личности человека.

Список литературы:

1. Википедия: Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] /вся энциклопедия// ru.wikipedia.org/wiki/
2. *Звонцов В.М.* 'Основы понимания графики' - Москва: Издательство Академии Художеств СССР, 1963 г.
3. *Дуканин, К. Н., Егоров, Ф. И., Лукинов, Б. П., Седов, К. М.,*
4. *Чарнецкий Я. Я.* «Виды изобразительного искусства» и «Искусство», 1999 г.



УДК 72.04:376.1

Толчинская А., Данилян Л. В.

РОЛЬ ИЗУЧЕНИЯ ОРНАМЕНТА НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

В статье рассматриваются актуальность предмета «изобразительное искусство» в общеобразовательной школе, методы обучения орнаментальному искусству, а также важность методического и материально-технического обеспечения учебного процесса.

Ключевые слова: изобразительное искусство, орнамент, методы обучения, методическое обеспечение.

Статья посвящена проблемам, связанным с развитием и формированием творческих и художественных способностей личности в педагогическом процессе.

Научить детей любить и понимать искусство задача очень непростая: сегодня учителя зачастую не видят всего многообразия искусства и тех педагогических возможностей, которые оно открывает. Ведь предмет изобразительное искусство — это не просто рисование. Кроме основ живописи, графики и скульптуры, предмет включает в себя развитие в области разных видов народных и профессиональных видов декоративно-прикладных искусств. Искусство активно участвует в формировании нашей ценностной картины мира.

По мнению исследователей (*Буткевич Л. М., Рыбаков Б.М., Стасов В.В. и др.*), орнамент наиболее полно и наглядно отражает основы национального мышления, воплощает существенный культурный слой этнического наследия, который отражает мировоззрение народа. [5]

Методика как предмет изучения рассматривает особенности работы преподавателя с учениками. Важное значение имеют способы обучения, распределение учебного материала, учебный план, программа, принципы обучения, цели и задачи учебно-воспитательной работы в целом.

Под методом обучения мы понимаем способ работы педагога с учеником, при помощи которого достигается лучшее усвоение учебного материала и повышается успеваемость. Выбор методов обучения зависит от учебных целей, а также от возраста учащихся.

В преподавании, как и в любом искусстве, требуется вдохновение, интуиция, находчивость, творческий подход к делу. Должен возникнуть психологический контакт между учеником и учителем.

Декоративное рисование должно быть тесно связано с рисованием с натуры. При составлении узоров, эскиза декоративного оформления

платка, тарелки, подушки или полотенца надо показать ученику, как можно использовать формы природы: листья и цветы различных растений, животных, птиц — и как затем перерабатывать эти формы (*стилизовать*) в своих композициях.

В начальных классах занятия по декоративному рисованию в основном ограничиваются копированием народных узоров. Началом работы является срисовывание с образцов и составление несложных узоров из прямых и кривых линий. Затем следует комбинирование элементов народных узоров по композиционной схеме, данной педагогом. Например, составление орнамента из геометрических фигур. [6] Семантика орнаментальных символов представляет собой – глубинный смысл, значение орнамента. Это понимание вытекает из понятия, которое в толковом словаре даётся как «значение, смысл». Цвет и общий колорит являются важнейшими выразительными средствами орнаментальной композиции.

Занятия рисованием самым непосредственным образом связаны с наглядностью обучения. В распоряжении педагога-художника имеются различные средства наглядного обучения: иллюстрации из книг, альбомов, репродукции произведений изобразительного искусства, учебные модели, изданные типографическим способом или подготовленные учителем таблицы, рисунки, плакаты, схемы, кинофильмы, а также рисунки самого учителя, выполненные непосредственно во время урока.

«Если при изучении многих общеобразовательных учебных дисциплин дидактический принцип наглядности преподавания играет хотя и важную, но все-таки посредственную роль, то на занятиях изобразительного искусства наглядность обучения приобретает первостепенное значение, являясь одним из главных средств информации об изучаемом материале»¹

Выводы:

Оборудование кабинета для проведения уроков по предмету «изобразительное искусство» должно быть комфортным и безопасным. Базовое оборудование включает: столы и стулья, за исключением благоприятного естественного освещения – искусственное (*лампы дневного света*), музыкальный проигрыватель (*музыкальное сопровождение урока*), проектор (*для просмотра учебных кинофильмов*).

«Чем больше органов чувств участвует в восприятии, тем познание у человека глубже и вернее»²

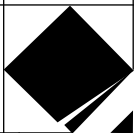
Таким образом, изобразительное искусство помогает учащимся ориентироваться в современной культуре, по-новому видеть окружающий их мир, именно повседневный. Воздействуя на ученика, на его чувства и мысли, декоративное искусство вызывает определенное мироощущение, воспитывает личность.

¹ Ян Амос Коменский. Великая дидактика, 1668.

² Выготский, Л.С. Педагогическая психология/ Под ред. В.В. Давыдова. М.: Педагогика, 1991. С.174

Список литературы:

1. *Алехин А.Ю.* Общие методы обучения в школе. — К.: Радянська школа, 1983. — 244с.
2. *Глинская И. П.* Изобразительное искусство. Методика обучения в 4 – 6 классах. Учебно-методическое пособие. – К.: Радянська школа, 1981.
3. *Краевский В. В., Хуторской А. В.* Основы обучения: Дидактика и методика. Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — 352 с.
4. *Сокольникова, Наталья Михайловна.* Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе: рисунок, живопись, народное искусство, декоративное искусство, дизайн : учеб. пособие для студ. вузов, обуч. по спец. «Педагогика и методика нач. образования»/ Н. М. Сокольникова. - 3-е изд., стер.. - Москва: Академия, 2006. - 368 с.
5. *Хворостов А. С.* Декоративно-прикладное искусство в школе / А. С. Хворостов - 2-е изд. перераб. и доп.- М.: Просвещение, 1988 – 176 с.
6. *Хворостов А.С.* Декоративно-прикладное искусство в школе./ А.С. Хворостов М., 1981
7. Художественное образование учащихся в процессе обучения изобразительному искусству -М.: Просвещение, 1983.- 293 с.



УДК 72:001.891.57

Фастовец Ю., Данильян Л.В.

ЕВАНГЕЛЬСКИЕ СЮЖЕТЫ В МИРОВОМ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Статья посвящена евангельским сюжетам, особенностям их интерпретации в изобразительном искусстве. Рассматриваются произведения различных стран и эпох для наиболее полного раскрытия разнообразия трактовок.

Ключевые понятия: Евангелие, сюжет, картина.

Актуальность работы состоит в необходимости постоянного приобщения людей к высотам культуры в целом и изобразительного искусства в частности. Европейская цивилизация – христианская по генезису и сути, и даже в своём секулярном измерении несёт евангельские смыслы. Европейское искусство в Средние века, затем в эпоху Ренессанса формировалось как искусство христианское, поэтому для его адекватного понимания необходимо знание евангельских сюжетов, вариантов и закономерностей их воплощения на языке художественного произведения. Живописные произведения на евангельскую тематику стали неотъемлемой частью русского искусства 19 в. Священное Писание и связанные с ним произведения искусства плотно врезались в смысловой код человека. Творческие поиски наиболее верной трактовки, наиболее удачного изложения никогда не будут прекращены, потому как этот завораживающий своей непостижимостью феномен охватывает все допустимые и находящиеся за этой гранью смыслы, которые только сможет схватить в своих рассуждениях человек.

Цель статьи заключается в рассмотрении процесса преображения общеизвестных историй в различных произведениях европейского, американского и отечественного искусства; влияния субъективного миропонимания художника на изображаемые события.

Изложение основного материала

Изначально слово евангелие (греч. *εὐαγγέλιον* «благая весть»; от *εὖ* «добро, благо» + *ἀγγεῖα* «весть, известие») в греческом языке имело значение «воздаяние за радостную весть», «благодарственная жертва за радостную весть», и лишь позже приобрело религиозный смысл. Где-то Евангелие упоминается как проповедь Иисуса Христа о наступлении Царства Божия (Мф. 4:23; Мк. 1, 14 – 15) и проповедь апостолов о спасительном действии Бога через Мессию (1 Кор. 15:1), однако чаще Евангелие понимается как общее наименование историй (изначально устных) о земном служении, Крестной смерти и Воскресении Иисуса Христа. Со II в. термин «евангелие» употребляется в узком смысле по отношению к четырём

каноническим Евангелиям, по древней традиции выделяемым из состава Нового Завета в особую книгу для богослужебного употребления (*Четвероевангелие*). В церковном предании подчёркивается, что Евангелие одно, хотя принимаемых Церковью текстов четыре. Это также прослеживается в заглавии канонических Евангелий, в которых перед именами евангелистов используется греческий предлог *хата́* (букв. – *по, в версии; в слав. традиции – «от», из- за вводной фразы при чтении за богослужением*), указывающий на то, что они не считаются авторами текста в обыденном понимании, а передают Благою весть от Бога, являющегося истинным источником. В самых древних рукописях имена евангелистов не указаны вовсе. [7]

Время возникновения Евангелий невозможно установить с точностью, однако временем их появления принято считать вторую половину I века.

В отличие от светских биографий, Евангелия продиктованы миссионерскими целями и в них ярко выражен богословский характер. Если ранее считалось, что евангелисты описывают лично увиденное, то сейчас важно понимать, что различия между четырьмя писаниями обусловлены тем, что последовательность событий в них логическая, а не хронологическая. Первые три текста имеют много параллелей и перекликаются друг с другом, отсюда пошло их название – синоптические. Евангелие от Иоанна, написанное на несколько десятков лет позже, разительно отличается и по содержанию, и по композиции. Каждый евангелист делал упор на те моменты, которые считал наиболее важными, и многие из них впоследствии стали отмечаться как церковные праздники в христианских народах.

Синоптические Евангелия стали основным культурным пластом Европы последующих столетий. Множество произведений искусства того времени были не только отражением и авторским переосмыслением известных всем событий, но и отображением миропонимания в целом, находящегося под колоссальным воздействием христианских догматов. Множество раз повторённые разными творцами сюжеты оказывают воздействие и на современных деятелей искусства, которые также черпают вдохновение из Евангельских мотивов.

Благовещение Пресвятой Богородицы – евангельское событие и приуроченный к нему христианский праздник, отмечаемый 7 апреля, в честь возведения Архангелом Гавриилом Деве Марии о том, что ей предстоит родить Сына Господа. Мария ответила ангелу: «Се, Раба Господня; да будет мне по слову Твоему» (*Лк 1:26–38*).

Данное событие, являясь воплощением предсказания пророка Исаии, имеет ключевое значение в христианской истории, ведь именно с него начинается жизнь Иисуса Христа, спасителя рода человеческого. Благодетельная тайна зачатия Младенца, которую невозможно постигнуть, влекла многих живописцев и других деятелей искусства, представляя Богоматерь в облике целомудренной, непорочной девы, пронизанной женственностью и особой теплотой, свойственной любящим материнским сердцам.

Сложно найти художника эпохи Ренессанса, обошедшего стороной сюжет

Мадонны с младенцем, однако стоит обратить внимание на «Благую весть» Джованни Беллини, написанную маслом в 1490-х годах. Эпоха Средневековья неотделима от символов, и творцы итальянского Возрождения, жившие в одно время, но с разными взглядами на мир, прибегали к символике в своих произведениях. На полотне в руках архангела Гавриила мы видим белоснежный цветок лилии – общеизвестное воплощение чистоты и невинности, заключающее в себе эту окутанную благоговением тайну. Джованни Беллини одним из первых стал использовать масляные краски, и благодаря своей экспериментаторской натуре добился от них лёгкости и воздушности на своих полотнах: воздух будто наполняет картину через золотое свечение стен, пространственные планы, пейзаж за окном, на сей раз не сокрытый от зрителя занавеской. Угловатые, беспокойные складки одежды архангела отсылают зрителя к чему-то неземному, отличному от прямого течения человеческой жизни. Свойственный сюжету мотив воплощения божественного в человеке, так любимый художником-лириком, прослеживается острее благодаря этим деталям.

Картина Владимира Боровиковского – русского художника, сына иконописца, в своём творчестве уделявшего значительное место религиозной тематике, была написана предположительно в 1810-1820-х годах, имеет сходство с полотном Беллини – архангел так же держит в руке лилию-символ. Но, помимо этого, автор запечатлел над ней иной сакральный ключ – белокрылого голубя, являющегося символом мира и воплощением Святого Духа. Струящиеся просторные одеяния будто бы наполнены небесной сущностью, проглядывающей в мире земном в виде тёплого сияния, окутывающего Богородицу, так же, как и у Беллини, смиренно принимающую уготованную ей участь. Века сменяли друг друга, равно как и понимание сюжета, и вот Гавриил, прежде в почтении замиравший перед Марией, теперь уверенно направляется к ней. Он вестник торжества, окрылённый своею миссией: именно с Благой Вести у человечества появился шанс на спасение после смерти. Живописец акцентирует внимание на внутренний облик изображенных, и именно он вдохновил поэта Владимира Бенедиктова на строки: «Кто сия? / Покров лилейный / Осеняет ясный лик...»

Заслуживает внимания акварельный эскиз Александра Иванова из его цикла росписей на тему библейских сюжетов 1840-х годов. Принадлежность изображаемых фигур к разным мирам подчёркивается контрастом их роста: хрупкая Мария несопоставима с преисполненной небесной мощи исполинским архангелом. Несмотря на эту чёткую грань, композиция грамотно объединяет обе фигуры, связывая их божественным сиянием. Хотя акварельная техника чаще всего предполагает лёгкость и смутные очертания в эскизах, в работе Иванова чувствуется монументальность, непривычная для эмоционально насыщенного сюжета.

Джон Уильям Уотерхаус, знаменитый прерафаэлит, славящийся воспеванием женских мифологических образов, написал своё «Благовещение» в 1914 году. Женщины на его полотнах – воплощение средневековой красоты и женственности. По мнению автора, Уильяму Уотерхаусу удалось заложить в сюжете, своей серьёзностью превосходящем легенды и литературные произведения

средневековья, и другой идеал, относящийся к эпохе Позднего Возрождения: рассудительность Марии, добродетель, противопоставляющуюся легковерию Евы. В противовес смирению Средневековья, у авторов того времени Дева выражала удивление или даже испуг. Уотерхаусу удалось передать мудрую осторожность, с которой Мария отнеслась к словам архангела, здесь имеющего непривычные для работ по этой теме сизые крылья. Цветы, розы и лилия в руке Гавриила, обыкновенно наполненные у него свежестью и жизнью, сейчас смотрятся лишь блеклым дополнением, подчеркивая тем самым самый выразительный цветок – саму Деву, образ которой в картине создан по принципам истинной женской красоты в представлении прерафаэлитов.

Генри Оссава Таннер — афроамериканский художник, одним из немногих своих соотечественников добившийся мирового признания. Его полотно, пропитанное впечатлениями творца после путешествия в Палестину, было написано в 1898 году. В работе автор отступил от всех предшествующих канонов. Мария, вместо привычных тёмно-синих и алых драпировок, изображена в блеклой крестьянской одежде женщин Ближнего Востока, у неё отсутствует нимб, отсутствуют вообще какие-либо символы святости или привычные атрибуты - Библия в её руках, лилия. Непривычно и решение образа архангела: вместо возвышенного юноши на полотне изображен столп света, подчёркивающий собственный стиль Таннера, увлечённого игрой со светотенью и контрастами. Ощущается физическое присутствие потустороннего и сверхъестественного подле робко наблюдающей за неземным сиянием Марии.

Рождество Христово – один из главных христианских праздников (*разными церквями отмечается 7 января либо 25 декабря*), установленный в честь рождения во плоти Иисуса Христа от Девы Марии.

Зерно, посеянное в сюжете Благовещения, возросло и раскрылось в сюжетах Рождества Христова: мир ликует появлению Мессии, но радость эта тихая, возвышенная, подчиняющаяся смирению, основе христианской веры, не приемлющей никакой помпезности. Потому и появился Спаситель на свет не в роскошном дворце, а в хлеву, представляющем образ скромного и незначительного, позволившего в своих стенах свершиться великому и значимому.

Матис Готхарт Грюневальд, вопреки этому, изображал в своих работах собственную экспрессию и миропонимание, выражая свою эмоциональность не хаотичными мазками, а игрой контрастов, света и богатством композиции. В триптихе Изенгеймского алтаря центр он посвятил прославлению Богородицы в Рождестве Христовом. Небесная Царица изображена в алом одеянии с младенцем на руках, преображающимся в ярком солнечном свете. Вот и то запретное торжество, вот небесная музыка ангелов, слабо различимых в тени аркад, ведь главное не их лики, а всеобщая атмосфера празднества и ликования, передаваемая художником, ощутившим опьяняющее торжество надежды рода человеческого.

Немецкий художник Альбрехт Альддорфер, в противовес экспрессивной пышности предшественника, в своей картине «Святая Ночь» 1513 года покрывает полотно ореолом тайны и возвышенного спокойствия. Он изображает почти

разрушенную кирпичную кладку, потрёпанные деревянные балки и покрытую блеклой сорной травой землю — то воплощение скромности, о котором говорилось ранее. Тем не менее, даже руины не мешают ощутить важность и значимость события, произошедшего накануне. Ночь в композиции уравновешена светлыми пятнами луны, божественного сияния, исходящего от Иисуса, и ангелами, лишенными всяких черт персонификации, которая в отношении небесных жителей проявит себя в более поздних работах мастеров.

Графически выполненная иллюстрация к библии Гюстава Доре увидела свет в 1866 году отходит от его понятий древнего космизма, грандиозного и непреодолимого, вырастающего в фон неотвратимой стихией: здесь всё внимание приковано к центру композиции, и даже видимая часть звёздного неба подчиняется божественному сиянию новорожденного. Все формы картины, все изгибы отмеченных тенью тел, положения фигур заставляют взгляд скользить к младенцу, окруженному вниманием волхвов и даже животных в нижней части рисунка. Неугасимое пламя святости будет сопровождать Спасителя, которому уготовано принести жертву во имя спасения рода людского, и на изображении зритель может видеть физическое воплощение этого вечного огня.

Полотно Ильи Репина 1890 года опровергает убеждение о том, что до людских сердец можно достучаться только изображением глубоких трагедий. Мария не облачена в алые одежды, символизирующие кровь, что прольётся её ребёнком, нет повисшей в воздухе печали, предвещающей крестную жертву Христа, а лица младенца и матери выражают глубокое безмятежное спокойствие. Их трогательное единение очень заметно благодаря композиции, при которой фигура Иосифа остаётся в тени, создавая впечатление стороннего наблюдателя, нежели основного действующего лица. Репин обрамляет тёплыми оттенками окружение дитя и матери, заботливо укрывающей чадо одеялом, в то время как вокруг них текут холодные оттенки ночи, не в силах потревожить их благоговейную и близкую каждой земной матери связь.

Избиение младенцев — эпизод новозаветной истории, описанный только в Евангелии от Матфея. Царь Ирод, узнав от волхвов о грядущем рождении Мессии, приказывает убить всех детей возрастом до двух лет. Иисус Христос был спасен благодаря Бегству в Египет, а Иоанн Креститель — благодаря расступившейся скале, где спряталась его мать.

Акт вопиющей жестокости оборвал воцарившуюся радость новой надежде, гораздо раньше предначертанного подвергая новорожденного тяжелым моральным испытаниям. Трагедия будет искуплена жертвой Христа позднее, но в момент терзаний никакие обещания вечного блаженства не могли утешить обезумевших от горя матерей.

«Глас в Раме слышен, плач и рыдание и вопль великий; Рахиль плачет о детях своих и не хочет утешиться, ибо их нет» (*Мм 2:16, 2:18*).

Картина Луиджи Амидани, созданная в 1620-х годах, лишена резкой динамики и чрезмерной экспрессии. «Грязной» невыразительной палитрой и распластавшимися женскими силуэтами происходящее скорее напоминает последствия

чумы, когда безжалостная вспышка лишала жизни тысячи людей. Женщины на полотне выглядят смирившимися с неотвратимым, опустошенными, находящимися на грани тихой гибели. Но бойня ещё не окончена и им предстоит видеть последние минуты творившегося безумия. Сходство с чумой сквозит и у Тинторетто, который, будучи убеждённым, что невинно убиенные в Вифлееме младенцы сродни жертвам «черной смерти», исполнил именно этот сюжет для Религиозного братства Сан Рокко, которое под патронатом своего святого взяло на себя заботу о жертвах чумы.

Тема расправы над младенцами, популярная в средневековый период, стала вновь привлекать внимание художников в XVII веке. Драматизм этого события и те возможности, которые оно предоставило для создания сложной композиции, наполненной диким движением, идеально подходили для барочного искусства. В картине Валерио Кастелло события разворачиваются на фоне классической архитектуры. Мы видим только её фрагменты, создающие впечатление, что толпа испуганных женщин, спасающих своих детей, и разъяренные солдаты, мчащиеся за ними, зажаты со всех сторон, пойманы на узких улицах города. Бегущие, падающие, прикрывающие детей своими телами, лежащие распростертыми, фигуры то попадают на свет, то погружаются в глубокую тень. Некоторые фигуры кажутся отрезанными рамкой, как будто это всего лишь маленький уголок какого-то огромного и ужасного события, продолжающегося далеко за пределами самого полотна.

Крещение Христа описано во всех трех Евангелиях и является одним из наиболее значимых эпизодов. Иисус приходит к Иоанну Крестителю, возвещавшему явление Мессии, чтобы принять Крещение, в ходе которого на Христа снисходит благословение Божье, а глас с небес возвещает, что именно Иисус и является Сыном Божьим, несущим волю Его в мир. Это было засвидетельствовано множеством людей, благодаря чему весть о явлении Мессии разнеслась по всему миру.

Произведение Андреа Верроккьо было написано в 1470-х годах в соавторстве с его учеником, Леонардо да Винчи, манера плавной передачи светотени которого проявляется уже здесь. Скованность фигур и суховатость кисти, жилистость тел, лишенных индивидуальности, противопоставляется нетипичному для картин религиозной тематики многообразию красок. А ведь именно к иконописи отсылает нас не имеющий перспективы задний план. На фоне этого выделяется ангел слева, вышедший из-под руки Леонардо: его лёгкость и живость в соединении с другими персонажами, прописанными Верроккьо, делают картину уникальной из-за синтеза работы двух великих мастеров.

Пьетро Перуджино создал своё «Крещение Христа» в 1480 году. Композиция установлена в соответствии с симметричным рисунком, типичным для Перуджино. В центре река Иордан течет прямо к зрителю, к ногам Иисуса и Иоанна Крестителя, который крестит его на переднем плане. Характерным для художника является также пейзаж, который плавно исчезает вдаль, усеянный тонкими деревьями, ставшими одним из самых узнаваемых элементов умбрийской школы. Пейзаж также сходится к центральной оси с символическим видением

города Рима (*между стенами можно распознать триумфальную арку, Колизей и Пантеон*), к которой тянутся силовые линии двух скалистых стен, расходящихся в стороны. По краям картины есть два второстепенных эпизода, также отмеченных симметрией, которая подчеркивает доктринальные аналогии: проповедь толпам баптистов (*слева*) и Иисуса (*справа*), отсылающих к тому, как среди народа разлетелась весть о Спасителе.

Иоахим Патинир стар основоположником пейзажа в искусстве Северного Возрождения, разорвав отождествление пейзажа с фоном, благодаря которому он существовал до этого. В своей картине 1515 года он наполнил некогда вторичные кулисы равноценным с прочим изображенным содержанием и смыслом, панорама природы возвышается над человеком и вместе с тем органично вписывается в предстающее перед зрителем таинство на правах создания Господнего, олицетворения величия сотканного им Мира.

Тайная вечеря – один из наиболее знаковых эпизодов во всех Евангелиях. Последняя трапеза Иисуса Христа со своими учениками, на которой он не только устанавливает таинство Евхаристии, но и делает ряд предсказаний – о предательстве ученика, о будущем христианства и мира в целом, а также преподаёт заповеди о любви и смирении. В православии день, когда прошла Тайная вечеря, называется Великим четвергом.

Знаменитая фреска Леонардо да Винчи 1498 года является признанным шедевром мирового искусства и поражает самыми разнообразными аспектами: это и композиция, подобная кругам на воде от брошенного в воду камня (*слова Христа, вызвавшие «волны» – расположение учеников*), это и психология героев, мгновенно среагировавших жестами на обвинение ещё раньше, чем их уста успели проронить хоть слово. Леонардо располагает сидящих за столом на одной его стороне, чтобы зритель видел их лица. В своем произведении-загадке мастер отошел от привычного для его времени образа Иуды-злодея, стоящего в отдалении, – художник вписал его в ряды учеников, хотя и наделил тревожными знаками. Жест Иисуса может интерпретироваться двояко. Он предсказывает, что предатель потянется к еде одновременно с ним. «И когда они ели, Иисус взял хлеб и, благословив, преломил и, раздавая ученикам, сказал: приимите, ядите: сие есть Тело Мое» (*Мф. 26:23*). Иуда тянется к блюду, не замечая, что Иисус тоже протягивает к нему правую руку. В то же время Иисус указывает на хлеб и вино, что символизирует безгрешное тело и пролитую кровь. Фигура Иисуса расположена и освещена так, что внимание зрителя обращено, прежде всего, на него. Голова Иисуса находится в исчезающей точке для всех линий перспективы.

Якопо Тинторетто в 1594 также вносит свой вклад и иллюстрирует Тайную вечерю, однако его картина заметно отличается от иных полотен, также изображающих этот эпизод. Сама композиция позволяет зрителю взглянуть на события последнего мирного вечера в земной жизни Мессии по-новому: художник при помощи стола проводит черту между двумя мирами, земным и божественным, относя Иисуса и апостолов именно ко второму. Это подчеркивается сиянием, исходящим от ангелов за их спинами, а также светящимися ореолами вокруг головы

Христа и его учеников – они отдалённо напоминают иконописные нимбы. Краски на полотне сгущены: несмотря на довольно яркий источник света слева, преобладают темные тона, особенно в противоположном от света углу. Это вполне очевидный намёк на дальнейшую судьбу Иисуса: там, где расположен выход, его ожидают лишь тьма и мрак, грехи земного мира, которые он должен будет искупить ценой собственной жизни.

Николай Гё в 1863 году отступил от русской религиозной традиции прежде всего сюжетом своего произведения: для неё более привычным считается изображение церковных праздников, а не тяжелой темы предательства, потому произведение вызвало бурю в кругах элитарного общества того времени. Нестандартным для русского искусства было использование прототипов в облике Христа и апостолов, непривычно мрачным и мистифицированным оказалось полотно. Справа расположена лампа, ярко освещающая фигуру Петра, скатерть, склонённую голову Христа и переполненные смятением взгляды апостолов. Источника света не виден: его заслоняет тёмный силуэт Иуды. В этом прослеживается библейская символичность: снятием мудрости освещен стол – художественное олицетворение общности духовной пищи для апостолов. Все они в негодовании и замешательстве от поступка Иуды, заслонившего им свет разума. Ощущение, будто зеленоватая тень от выходящего Иуды, предвестник свершившегося вскоре пророчества, накрывает разом всю картину, опутывает взволнованных героев, ложится в опущенные глаза Христа.

Испанский живописец Сальвадор Дали представляет Тайную вечерю наименее мрачно в сравнении с остальными художниками, упомянутыми в данной работе. Мрачна она только в одном векторе – в психологическом. Несмотря на то, что все апостолы склонили свои головы и опустили плечи, будто признавая, что в итоге они все оказались предателями, полотно наполнено светом. Золотые лучи солнца озаряют фигуру Иисуса: явственно видна метафора перерождения, круговорота жизни и смерти, сравниваемого с закатом и рассветом. Торс с распростёртыми руками напоминает одновременно и распятие, что последует за последней трапезой Христа, и само Вознесение, о чём говорит положение эфемерного тела в пространстве. Отчётливо видны отголоски сюрреализма, излюбленного направления Дали: плавно перетекающий в основную композицию фон, неотделимый от фигур и переднего плана, расширяет пространство, благодаря чему картина буквально дышит, позволяя и зрителю вздохнуть с облегчением, обрести тот же покой и равновесие в глубине своей души, что обрёл и Иисус, вознесясь к своему Отцу.

Моление о чаше – эпизод, который повествует о молении Иисуса об отвращении от него чаши страданий и несёт в себе чрезвычайно важный посыл: показывается Христа, совмещающего в себе божественный идеал и человеческие черты. Сад, в который вошел Иисус с апостолами, был его любимым местом уединения и отдохновения, куда он часто уходил из Иерусалима. Евангелист Марк говорит, что этот сад был в селении, называемом Гефсимания (*Мк. 14, 32*), потому и звался Гефсиманским.

«И, отойдя немного, пал на лице Свое, молился и говорил: Отче Мой! если возможно, да минует Меня чаша сия; впрочем не как Я хочу, но как Ты» (Мф. 26, 39).

1590-й год, помимо прочего, был ознаменован появлением в нише изобразительного искусства полотна «Агония в Гефсиманском саду», вышедшего из-под кисти знаменитого итальянского живописца Лодовико Карраччи. Композиция и тоновое решение картины, возможно, были выбраны под влиянием Антонио Корреджо, полувеком ранее исполнившим тот же сюжет. На самом деле Лодовико Карраччи создал несколько небольших картин на эту тему; представленная автором среди всех сохранившихся отличается тем, что запечатлевает в зрителе чувство непреодолимой усталости. Она считается с полотна грязным земельным оттенком, далёким от золотистой святости небес, «текущими», притягиваемыми к земле фигурами и мраком в правой части картины: кажется, что не свет рассекает её, а она с каждой секундой делает его всё более тусклым. Вместе с тем угасает и надежда ангелов, буквально тянущих Христа к предначертанной ему чаше. Одеяния Христа – единственное светлое пятно среди песчаной пустыни, но искаженное мукой лицо и оттенок его кожи заставляют задуматься: а не сломлен ли непосильной ответственностью до конца человек внутри него, по чужой воле облаченный в сияние божественного предначертания? Хватит ли у него сил противостоять отчаянию и страху, когда весь мир и его любимые ученики оказались против него?

Карл Генрих Блох, окончивший королевскую датскую Академию искусств, в 1880 году завершил работу над «Гефсиманией». На твердой каменной поверхности, не покрытой разнообразием растительного мира (*жизнью, тянущейся к изнемогающему от одиночества*), Христос обессилено падает в объятия ангела. Преисполненным священной нежности жестом ангел прикасается к Христу, но не может дать изнеможенному ничего больше кратковременного успокоения. Хотя Христос должен был снести своё предназначение в одиночку, без Отца, Его любовь кажется очевидной из-за света, разъедающего холод ночи. Обреченный нести бремя спасения человечества, Иисус принимает покой и необходимую опору. Его утешитель чуток и терпелив. Заключение в объятия, Христос медленно обретает силу, чтобы встретиться лицом к лицу со своим предателем и последним мучительным актом его жертвы. Мертвое, голое дерево говорит о том, что ждет его за пределами сада. Сюжет, предложенный многими как один из самых мощных образов страданий, у Блоха успешно объединил тяжелую, болезненную тему с любовью, светом и надеждой.

Катина Николая Гё «В Гефсиманском саду» писалась одиннадцать лет и была завершена только к 1880-му году. Творчество этого художника и ранее подвергалось критике культурной верхушки за непривычную для России тяжесть в интерпретации религиозных сюжетов. Но если его «Тайная Вечеря» угнетала повисшим тяжелым молчанием и тенью будущего предателя, то данное полотно на этапе создания было утоплено во мрак и создаёт ощущение, что воцарившаяся мертвая тишина никогда не будет нарушена. Создаётся впечатление, что по-

лотно чёрно-белое, но обмануться не дают тусклые отблески цвета иссохших, таких же мёртвых листьев. Коленопреклоненный Христос застыл в одиночестве, подобно гранитному изваянию, и ничто неспособно пошатнуть его волю, ничто не осветит его тягостную угрюмость ожидания. Над ним голые кроны деревьев уже сложились в терновый венец, предрекая распятие. Сад видится ещё более печальным зрелищем, нежели погрязшее в пустоте Чистилище: там бродят неприкаянные души, рядом с Христом же всё будто выжжено лунным светом, и его апостолы не провалились в сон где-то позади.

Как влитые на картину Василия Перова 1878 года ложатся строки Б. Пастернака: «Он отказался без противоборства, \ Как от вещей, полученных взаймы, \ От всемогущества и чудотворства, \ И был теперь, как смертные, как мы». Фигура Христа распростёрта по земле. Именно так, «пав на лице свое», жители древней Палестины выражали одновременно и крайнюю степень мольбы, и крайнюю степень покорности. Нет и тени напряжения, сквозившего у Гё: полотно дышит ночной прохладой, накрывшей древний город, и даже момент иступления прошёл. Вслед молитвенному экстазу на обречённого опустилось успокоение, утёрты капли кровавого пота. Короткая передышка перед грядущим, о чём возвещают эфемерные терновые ветви. Свет, который не в силах задержать ещё голые по весне кроны, мягко укрывает Иисуса, пребывающего в блаженном беспамятстве, вскоре нарушенном вероломством.

Поцелуй Иуды. Сразу после моления в Гефсиманском саду Иуда Искариот явился туда со стражей, положив начало исполнению пророчества Христа. Все евангелисты, за исключением Иоанна, описывают, что Иуда поцеловал своего учителя, тем самым указывая, кого именно следует схватить. Вплоть до наших дней не стихают спор о том, кем же на самом деле является Искариот: предателем, продавшим своего Бога за тридцать серебряников, или искренне любящим Иисуса учеником, которому по замыслу Всевышнего была предопределена тяжёлая роль.

Одним из первых на этот вопрос ответил Джотто ди Бондоне, живший на стыке XIII и XIV столетий. «Два берега связующее море, два космоса соединивший мост» - таким был Джотто, объединивший две эпохи, положивший начало традиции современной западной живописи, ставший основоположником композиции в современном её понимании. Для великого художника, стоявшего у истоков проторенессанса, данная тема была особенно болезненной. Джотто, необычайно привязанный к своему учителю, не мог вообразить как возможно предать закреплённый в его сознании священный образ, и ответ на поставленный вопрос с его стороны однозначен. Иуда гнусный и мелочный, безобразный на фоне возвышенного Учителя. Джотто отождествляет физическое уродство с уродством нравственным. «Мы видим, как Иуда, обняв Христа, сомкнув за его спиной руки, поглощает его» - пишет Паола Волкова, российский искусствовед. Они – композиционный центр, психологическая кульминация, всё вокруг застыло в смятении, и каждая линия фрески сводит зрителя к этим двум фигурам. Присутствующая толпа – свидетели самого страшного преступления, свидетели предательства

учителя, отдавшего своему ученику часть себя, творившего его личность и направляющего душу. Края фрески оканчиваются, рассекая лица и фигуры, и можно догадаться, что это далеко не вся толпа вокруг заклеянного центра.

Микеланджело да Караваджо написал «Поцелуй Иуды» для римского Маркиза Чириако Маттеи в 1602 году. Предлагая новый визуальный подход к библейской истории, Караваджо поместил фигуры близко к плоскости картины и использовал сильный светотеневой контраст, придав сцене необыкновенное драматическое чувство. Несмотря на зажженный фонарь справа – он решительно слабый источник света. Только луна освещает эту сцену. Агрессивное волнение толпы подчеркивает смирение Христа. Его же ученик выглядит отрезанным от окружающей суеты. Возможно, задумчиво поднятые к небу глаза указывают, что именно в этот момент Иуда задумался о будущем отречении от своего злодеяния? Картина обрела статус ключевой работы Караваджо, завершённой во время короткого, но весьма продуктивного периода пребывания художника в Риме. Она обладает всеми особенностями, связанными с его великими произведениями: драматическим сюжетом, светотеневым освещением, выразительными фигурами, смешавшимися с духовным измерением, и глубокой детализацией.

Отличаются от других трактовок картины Евгения Матёко из цикла «Метафизика». Художник имитирует человеческую пластику в самых общих чертах, схематично обозначая очертания фигур. Сюрреалистичный символизм изображения не предполагает какого-то строго определённого смысла, и каждый зритель может постигнуть что-то, исходя из собственного видения. Первое, за что цепляется взгляд в картине «Поцелуй Иуды», – цветовой контраст двух главных фигур, находящихся в центре композиции. Матёко, несмотря на условность знакового изображения, передаёт сюжет так, что невозможно не узнать главных действующих лиц. Статичный белый цвет, вобравший в себя святость и чистоту помыслов Христа, противопоставляется тёмно-синим переливам фигуры Иуды, схожим с метаниями лжеца, тогда как праведность всегда пряма, равномерна. То же читается в позах, а точнее сказать в форме фигур: учитель изображён монолитом, складками-каннелюрами напоминая неподъёмную мраморную колонну. Ученик изогнут, подобно змею, уклончив и неизвестно, как его кажущуюся скользкой и теряющей равновесие фигуру удерживает тонкое основание. Предателям не привыкать юлить и изворачиваться, балансируя над пропастью собственных пороков. Иуда как бы заглядывает в лицо Христа снизу-вверх, хотя, выпрямившись, будет его выше – настоящая низость проявляется в нравственном. В районе пояса тёмной фигуры расположен мешочек с тридцатью серебряниками: удерживающие его верёвки обвиты вокруг всего, находящегося на картине. Иисус, связанный с учеником этими узами предательства, войны, у которых были связаны руки до поданного знака, апостолы, имеющие, как и Христос, то ли нимб, то ли петлю над головами, факелы, кажущиеся завитой бумагой – чистый фарс и театральный реквизит в назначенном для иудейского народа представлении.

Распятие. После ареста Иисус был приговорён к смертной казни. Казнь распятием на кресте считалась иудеями самой позорной, но Христово распятие ста-

ло искупительной жертвой за грехи всех людей. Осужденные на распятие должны были нести свой крест, поэтому воины возложили его на плечи Иисуса и повели на холм под названием Голгофа, где приговор был приведён в исполнение.

Говоря о теме распятия нельзя снова не обратиться к Джотто. Если в «Пещеле Иуды» его авторства была чётко видна пауза, пограничное состояние замершего без эмоций Иисуса между передышкой в саду и началом Страстей, то в «Распятии» драматургия выражена экспрессией, в чём-то наивной простотой проторенессансного новаторского изображения. То, что некоторым в сравнении с реализмом Высокого Возрождения кажется смешным и карикатурным, несёт в себе глубокое чувство, какое с трудом способна передать живопись. Распятый Христос возвышается над двумя группами фигур. Ангелы роятся вокруг него, преисполненные горя и боли: один из них в беспамятстве разрывает ткань своей одежды, не вынося несправедливости и пика человеческой жестокости. Мария Магдалена упала к ногам распятого, ее плащ незаметно соскользнул с плеч от рыданий. Его мать, Дева Мария, падает в обморок, в то время как на другой стороне солдаты сражаются за мантию Христа. По мнению автора, ключевыми в этом произведении всё-таки являются ангелы, растворяющиеся в слабой дымке облаков. Именно они повергают зрителя в то же отчаяние, которым охвачены, они выражение скорби небесной, искренней и удивительной по своей силе.

Картина Василия Голынского, написанная в 1900-м году, потрясает своей масштабностью. Там, где нет разнообразия броских цветов и детальной проработки лиц, он сумел передать значимость события в основном пейзажными элементами. Даже люди в их светлых одеждах, будто саване, сливаются с фоном, становятся частью несокрушимой скалы и пенной штормовой волной, её накрывающей. Разверзлись небеса, скрытые грозowymi тучами, святое сияние приглушает, но не может полностью прогнать тревожность от напитанного кровью и пламенем солнца. Зритель не находится в центре действия, а смотрит на происходящее издалека, что позволяет вернее оценить масштаб вплотную приблизившегося горя.

Михаил Нестеров, подобно Николаю Гё, был встречен волной непонимания современников из-за «излишней мрачности» произведения «Голгофа», не вписывающегося в общую эйфорию начала 1900-х годов. Картина пришлась на период художника, когда он несколько отошёл от изображений истинно русского характера, вписывая в фон элементы свойственного для его краёв пейзажа. Тёмная полоса фона с тонкой прожилкой ядовитого заката перед угольными тучами напоминают порез; режется и само изображение, отсекая часть руки Христа, ангельское крыло. Неприлично близко к краям расположены фигуры, занимая всё пространство, вопреки законам композиции. Строгий профиль полон угрюмости, и взгляд при таком ракурсе всегда останавливается не на эмоциях и объеме – на чётком абрисе, выражающем тяжесть раскинувшегося впереди зрелища.

Снятие с креста – эпизод Страстей Христовых, следующий за распятием и предшествующий оплакиванию Иисуса. Иосиф Аримафейский был тайный ученик Иисуса Христа, тайный – из страха перед иудеями. Он просил у Пилата

позволения снять тело Христово с креста и похоронить, позже приведя на Голгофу и другого тайного ученика Иисуса, Никодима.

Это снятие с креста, вероятно, нарисовано одаренным членом мастерской Рембрандта, вызывает благоговение. Свет от факела, который держал человек на лестнице, концентрируется только на двух основных областях деятельности: пожилым Иосифе Аримафейском, который мягко помогает опустить тело Христа, и обморочной фигуре Девы Марии. Иосиф, кажется, представляет Христа зрителю, в то время как фигуры ниже спокойно готовятся принять тело. Бледное лицо Марии отражает смертельную бледность тела ее сына. Задний план кажется плотно натянутой ширмой позади театрального представления, фонарь кажется лучом прожектора – всё это временно, всё это не кульминация, а необходимый эпизод перед концом истории.

Не обошёл эпизод снятия с креста и нидерландский художник Рогир ван дер Вейден, чья одноимённая картина, написанная в 1435-1440, является центральной частью триптиха, боковые створки которого не сохранились до наших дней. Центром композиции являются Христос и его мать, Мадонна, упавшая в обморок при виде своего умершего сына. Поза Девы Марии практически идентична позе сына, что явственно повествует зрителю о материнской преданности. Их руки, направленные к черепу Адама - яркая метафора искупления грехов, в которых погрязло человечество. Сама композиция уподоблена барельефу: все персонажи расположены на первом плане, выделяясь на золотом фоне. Яркие краски одежды живо контрастируют с мертвенно-бледной кожей Иисуса, который будто бы притягивает к себе взгляд. Тем не менее, все фигуры, слегка угловатые, скованные, связаны друг с другом: их объединяет общее горе, смятение, охватившее всех со смертью Христа.

Картина французского художника Николы Пуссена датируется концом 1620-х годов. Эта строгая композиция пронизана драматической интенсивностью, усиленной яркими цветовыми штрихами на темном фоне. У подножия креста близкие Иисуса оплакивают его смерть. Полотно уникально, ибо совмещает в себе и снятие с креста, и оплакивание. Эта ранняя работа раскрывает сильное влияние искусства барокко, особенно в резком контрасте между грозным черным облаком и белой драпировкой, которая разделяет картину по диагонали, создавая ощущение эмоционального напряжения и усиливая трагизм сцены. Картина, у которой было несколько версий, была особенно популярна и вдохновила следующее поколение художников.

Перов нередко обращался к религиозным темам в своих картинах, и эпизод снятия с креста не стал исключением. Эта картина так и не была закончена художником, но от этого не перестает быть впечатляющей. Окружающие Христа фигуры объаты горем, они резко контрастируют с мертвенной бледностью Иисуса. Всё изображение объединено одной цветовой гаммой; задний план будто бы залит кровью невинно убиенного, но это всего лишь закатное марево, окутавшее город. Точно подобранные художником тона поддерживают общее напряжение, заставляют зрителя затаить дыхание в ожидании развития, но всё тщетно:

искусно схваченный момент навсегда замер на так и не завершённом полотне, не получившем должного признания в художественных кругах.

Оплакивание – эпизод перед похоронами тела Иисуса Христа после его крестной смерти, случившиеся вечером Страстной пятницы. Это предпоследний эпизод, в котором фигурирует земное тело Иисуса. После погребения тела душа Христа спустилась в ад для победы над смертью и спасения ветхозаветных праведников. Оплакивание и погребение Христа получили своё отражение во множестве богословских сочинений, рассматривающих это как завершение искупительной миссии Христа.

Одна из фресок Джотто из его серии, посвященной жизни и страстям Иисуса, в Капелле Арены в Падуе, повествует об этом. После смерти Иисуса его оплакивает небольшая группа последователей, среди которых его мать. Скорбя, женщины и Иоанн приближаются к телу Христову. Их трогательные в своей наивности жесты, кажется, подготавливают почву для наиболее сильного впечатления от горя матери, пристально вглядывающейся в мертвенно-бледное лицо сына. Ангелы, встречаемые зрителем в «Распятии», и здесь поражают своей несдерживаемой экспрессией. По сравнению с ранним, строго иерархическим и торжественным выражением царского или имперско-христианского искусства Византии, здесь представлены более динамичные визуальная концепция и действие: Дева Мария, обнимающая свергнутого Христа, изогнутое тело ученика, держащего руку Христа, в очень коротко обозначенном месте и схематичной пространственной обстановке. В отличие от Пьеты мастера Нерези, фигуры Джотто прочно связаны между собой в едином пространственном окружении. Они не просто покоятся как узоры на поверхности, а занимают свое собственное пространство и взаимодействуют внутри обстановки: живописно построенной сцены.

«Пьета», созданная итальянским скульптором Микеланджело Буонарроти в 1499 году, является одной из самых выдающихся скульптур, посвящённых христианской тематике. Копии «Оплакивания Христа» - так ещё называют эту работу - находятся во множестве католических храмов мира, а оригинал находится в ватиканском соборе Святого Петра. Исполненная молчаливой скорби, Мадонна бережно, с поистине материнской нежностью удерживает своего ныне мертвого сына. Её голова склонена, глаза - закрыты: Мария будто бы пытается смириться с тем, что её дитя покинуло земной мир так скоропалительно. Сама скульптура поражает идеально выстроенной композицией, каждая деталь которой имеет своё значение и усиливает драматизм запечатленного эпизода. Выполненная из цельного куска мрамора, она сохраняет своё единство и в итоговом виде: фигуры выглядят одним целым, своим положением отдалённо походя на образ креста. Сочетание мужского и женского, живого и мёртвого в одной композиции добавляет ещё большую глубину, заставляя задуматься не только о религиозном сюжете. Сочетание мужского и женского, живого и мёртвого в одной композиции добавляет ещё большую глубину, заставляя задуматься не только о самом религиозном сюжете, но и о множестве других значимых для человека смыслов.

Картина Виктора Васнецова «Планица» была создана в 1901 году. В цен-

тре полотна изображен Христос, который лежит в гробу, а у его изголовья – склонившаяся к сыну Богородица в траурных тёмных одеждах. Тело её сына, которого она бережно касается губами, возложено на плащаницу, пропитанную благовоениями. На светлой коже отчётливо видны кровавые раны от гвоздей, которыми Христа прибивали к кресту, и кажется, что присутствующие раздавлены и этими душераздирающими зверствами, и накачивающим осознанием, что с каждой секундой всё сильнее охладевает их духовный предводитель, Господь, взявший на себя искупление главного человеческого греха. Их, как и Христа в Гефсиманском саду, не утешает надежда на то, что будет после. В том человеческая природа – переживать конкретные моменты со свойственной чувственностью и разнообразием самых глубоких эмоций.

Это восшествие Иисуса Христа во плоти на небо, а также установленный в память этого события и обещания о Его втором пришествии переходящий христианский праздник, отмечаемый в 40-й день после Пасхи. Вознесение Спасителя означает обожествление (*греч. θεοποίησις*) его человеческой природы, которая становится невидимой для земного взгляда.

Картина Якопа Тинторетто была написана в 1580-м году и стала ранним примером использования окружения ангелов и света для выражения прославления Христа. Здесь слова Евангелий о том, что Иисус скрылся с людских глаз за облаками, принято буквально: его фигуру затягивает плотная дымка. На этом полотне, среди дрожащего и радостного смешения ангельских крыльев и ветвей пальмы, Христос с ошеломляющей жизненной силой поднимается на густые облака, и его фигура, кажется, прорезает верхний край картины. Возвышающийся апостол на переднем плане, отброшенный назад внезапным появлением, кажется, отступает к своим товарищам, сгруппированным вокруг стола. Ангелы под облаками несут апостолам и оливковые ветви, обозначающие Иерусалим. Пальмовые ветви часто встречаются в изображениях мучеников, как и одиннадцати апостолов, так как символизируют мученичество, которое будет «отчуждать» их от этого мира.

Клавдий Лебедев писал свои картины в жанре историческом и бытовом, создавал произведения в духе реализма на темы русской истории X-XVII столетий. В 1888 году была завершена работа над картиной «Вознесение», и уже сам выбор формата отсылает зрителя к непреодолимой вертикали. Арочное завершение картины, характерное для Мадонн Рафаэля, необходимо для передачи бескрайнего купола неба, чего нельзя было бы достичь с тем же успехом на полностью прямоугольной поверхности. Христос в светлых одеяниях полностью расположен в плоскости неба, тогда как все прочие персонажи едва поднимаются выше уровня горизонта: только голова Богородицы, покрытая белоснежным платком, нарушает это разделение, и один из ангелов соединяет земную твердь с небесной твердыней. Белый цвет в работе как нигде прямо символизирует святость, а сама картина смотрится полно благодаря чёткому разграничению композиции.

Фреска Джотто практически симметрична благодаря зеркальному разделению ангелов и молящихся, которые находятся в двух разных плоскостях, символизируя различие небесного и земного. Да, пока нет глубокого реализма и за-

хватывающей детализации, но у Джотто, положившего всему этому начало, было не отнять его таланта передачи сути выбранного сюжета, способности буквально выстрадать его и воплотить с помощью живописи. Не зря в искусствоведческой среде о нём говорят как о художнике-свидетеле, пребывающем в полной уверенности в правильности своих изображений. Он, при некоторых условностях картины, точно передал благоговение перед божественной сущностью Христа, которого вот-вот скроют от людей разросшиеся облака, эфемерные, но могущественные здесь и сейчас. Фреска искрится торжеством и немой радостью молящихся, вместе с Иисусом переживших часть его нелёгкого пути – вот наш Спаситель, поправший смерть! Этот сюжет является завершающим, и у Джотто получилось сделать на нём особый акцент – художник дарует облегчение и лёгкость после психологически тяжелых работ на тему распятия и оплакивания.

Выводы

Тексты Евангелий, пройдя тернистый путь многочисленных переводов, соотношений и проверок, легли в основу многих великих полотен, и не забыты по сей день. Сложно дать чёткое объяснение, что же именно происходит в человеческом сознании, век за веком заново ищущем новые смыслы и интерпретации давно, казалось бы, объяснённых и сросшихся с нашей цивилизацией сюжетов.

Библейские тексты были основой искусства Ренессанса – эпохи, аналогичной которой по численности творцов-самородков, широте человеческого кругозора и мастерству больше не было до нашего времени и, возможно, уже не будет. Да, зарождается светское искусство, закладываются основы портретного жанра, активно изучаются перспектива и анатомия, но на слуху у большинства людей, не связанных с искусством, вероятнее будет «Тайная Вечеря» да Винчи, нежели разработанный им приём «сфумато».

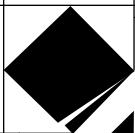
Писание и связанные с ним произведения искусства плотно врезались в смысловой код человека. Творческие поиски наиболее верной трактовки, наиболее удачного изложения никогда не будут прекращены, потому как этот завораживающий своей непостижимостью феномен охватывает все допустимые и находящиеся за этой гранью смыслы, которые только сможет схватить в своих рассуждениях человек. Религиозные сюжеты подразумевают связь с верой, а это главная загадка и вместе с тем главное откровение нашей души.

Изобразить это, придать форму и энергию – невероятно сложная задача, ведь, в отличие от натюрморта или даже портрета, художнику предстоит ухватить не внешний образ, но внутренний. Выстраданные полотна становятся шедеврами, обнажая одну из самых искр человеческой души. Сложно представить связь более глубокую, нежели та, что демонстрирует связанный с работой творец, взявший на себя ответственность передать всем известные, но всё равно до конца не понятые образы. Это венчание с наиболее сильными душевными порывами не имеет ничего общего с искаженными, пустоцветными или опошлёнными использованиями Евангельских сюжетов в массовой культуре – не всякий, кто использует их, стремится вложить в произведение что-то собственное и вечное.

Цвет, форма, линии – на примере приведённых работ отчётливо видно, что не может существовать единого канона, передающего всю суть. Люди удивительным образом преображают дарованное предыдущими поколениями наследие, внося что-то новое. Неугасимый интерес к сюжетам Евангелий и их постоянная интерпретация в современном искусстве говорит о том, что незнание каких-то положений христианской религии не может зачеркнуть в сердцах то, что формировалось столетиями и теперь неразрывно связано не только с нашей историей, но и нашим сознанием.

Список литературы:

1. The National Gallery [Электронный ресурс]: Дата обращения 24 октября 2019/.-Режим доступа: <https://www.nationalgallery.org.uk/>
2. Браун Р. Введение в Новый Завет Том I: книга / М.: Библейско–богословский институт св. апостола Андрея, 2007. - 123 с.
3. Гатри Д. Введение в Новый Завет: книга / Д. Гатри — 1-е изд. — Лестер: Aropollos , 1990. - 37-40 с.
4. МакДауэлл Д. Неоспоримые свидетельства: книга / М. Моргулис. — 2-е изд. — Чикаго, 1991. - 37 с.
5. Миллер Р. Дж. Полное Евангелие: книга / Р. Дж. Миллер — 1-е изд. — Сонома, Калифорния: Полебридж, 1992. – 189 с.
6. От Древнего мира до Возрождения [Электронный ресурс]: книга / П. Волкова. - Электрон. дан. – М.: АСТ, 2016. – 73 с. - Режим доступа: http://loveread.ec/read_book.php?id=77829&p=73
7. Православная богословская энциклопедия Том 5/ А. П. Лопухин [и др.] // Петроград 1994 - стлб. 172.



УДК 72:001.891.57

Харлашкина С., Трошкин А.В.

ДИЗАЙН ВИТРИН БРЕНДОВЫХ МАГАЗИНОВ КАК ОБЪЕКТ СРЕДОВОГО ПРОСТРАНСТВА

В современном мире нереально представить большой крупный город либо центр маленького города без ярких уличных витрин, которые со всех сторон завлекают приобрести те либо другие продукты.

Само слово «витрина» пошло от французского слова «vitre» – «стекло». Это не случайно, так как конкретно расширение производства стекла в конце XVII века в Западной Европе привело к появлению витрин. В древности функции витрины делала конкретная выкладка продукта на специально выставленных на улицу прилавках. В средние века предметы торговли и орудия мастерства выставлялись в окнах домов, где были лавочки и мастерские. Первые витрины возникли в Великобритании посреди XVII века и оттуда равномерно распространились по всей Европе и Северной Америке. Декорированием витрин сначала занимались живописцы, театральные декораторы и маркетинговые агенты. В середине 19 века появилась профессия витринного декоратора.

Подсвечивать витрины в черное время суток начали во 2-ой половине 19 века. Поначалу при помощи газовых рожков и керосиновых ламп, а потом и при помощи электро энергии. В начале 20 века некоторые торговцы заместо манекенов пробовали применять живую натуру – животных и птиц в клеточках, рыбок в аквариуме, людей, которые занимались вязаньем (*магазин рукоделия*) либо рисованием (*магазин канцелярских продуктов*).

Актуальность исследования. Способы и формы, которые применяются при оформлении витрин, многочисленны и многообразны. Это обширный мир поиска, тестов и находок.

Визитная карточка магазина – его витрина. Первое впечатление о магазине у клиента делает витрина – это имеет большой психологический эффект, который показывает воздействие на людей и повышение сбыта продуктов. Продукты для витринной выставки отбирают зависимо от текущих задач (*повышение товарооборота, стимуляция спроса покупателей на те либо другие сезонные продукты*) и последующих главных задач:

- знакомство будущих покупателей с ассортиментом продуктов, существующих в продаже, и оказание поддержки в выборе этих продуктов;
- рекламирование продуктов-новинок;
- стимуляция спроса на продукты, которые сопутствуют главному ас-

сортименту, также создание всеохватывающего спроса на продукты, связанные меж собой общностью употребления.

Если говорить о разработке и оформлении, то необходимо коснуться несколько классификаций уличных витрин, которые образуют готовый объект.

Классификация витрин по размещению на фасаде:

- Единственная протяженная витрина.. Наличие этой витрины является большой удачей для магазина. Большая площадь остекления и свобода деяния, не ограничивающая фантазию художника, дает огромные возможности. А также, протяженная витрина позволяет удачно осветить весь фасад магазина.

- Множественная витрина.. Модульная сетка позволяет создавать серию художественных решений, принуждая зрителей осматривать витрину за витриной не отрываясь. Может быть создание эффекта «кадров», поочередно развивая развитие событий дизайна витрин.

- Витрина на втором этаже.. В маркетинговых целях можно сделать прекрасную и необычную витрину на втором этаже магазина. Экспозиция обязана быть составлена из более больших и красивых частей, тогда и она будет завлекать внимание с довольно дальнего расстояния.

- Многоэтажная витрина.. Дозволяет использовать различные неординарные решения в оформлении, открывать возможным покупателям комфортную планировку, тектонику, коммуникации и интерьерную привлекательность магазина. Такая витрина делает на фасаде вертикальные доминанты, делает магазин более заметным.

- Угловая витрина. Чрезвычайно продуктивный инструмент действия на прохожих. Один из создателей книжки «Проектирование магазинов и торговых центров» Армен Канаян думает, что действенность этой витрины обоснована зрительной активностью угловой формы, которая перехватывает пешеходные потоки и достаточной площадью для создания объемной композиции. По его воззрению композиционное решение витрины должно быть рассчитано на быстрое зрительное осознание. В качестве неплохого примера можно привести кафе сети «Starbucks», которая установила в угловой витрине комфортные симпатичные столики. Кроме того, угловая витрина позволяет поправить почти все строительные и планировочные недостатки (*острые углы в интерьере, низкую протяженность фасада и т.д.*)

Классификация витрин по степени открытости:

- Открытыми витрины называются в этом случае, если снаружи через них видно торговое помещение. Открытые витрины употребляются в этом случае, когда интерьер магазина привлекателен. Дизайн торгового помещения обуславливает дизайн витрины. При проектировании открытой витрины пристально относятся к выбору и расстановке торгового оборудования, приметного с улицы.

- Закрытые витрины. Место витрины отгораживается от интерьера торгового зала специальной перегородкой. Подобные витрины используют к примеру, в том случае, когда схема расстановки торгового оборудования не даёт сделать прекрасный вид «с улицы».

Задняя стенка витрины оформляется маркетинговыми постерами либо баннерами, красится либо обивается по решению дизайнера. Само место витрины оформляется в фирменном стиле магазина. Закрытые витрины могут существенно различаться по глубине – от фактически плоских до витрин значимой глубины, которые позволяют сделать изнутри трудное и многоплановое место.

– Открыто-закрытые. Витрины через которые место торгового зала видно только отчасти, загороженное художественной композицией в витрине либо специально разработанными стенами и перегородками.

Освещение витрин.

Освещение витрин нужно в темное время суток, также им пользуются для создания особенных эффектов, динамичности экспозиции. Приняты 3 главных типа освещения:

– Равномерный, рассеянный свет. При правильной организации умеренно освещает всю экспозицию, является препятствием возникновению безобразных теней, которые искажают композицию. Употребляются люминесцентные лампы, с высочайшим индексом цветопередачи либо традиционные лампы накаливания.

– Направленный свет – работа светового луча и пятна. Активная работа света, все главные приемы и закономерности взяты из сценографии. Светом акцентируются более важные композиционные элементы, создаются различные эффекты: контрастность либо туманность изображения. Тут чрезвычайно прибыльно внедрение галогенных и металогалогенных осветительных приборов, которые дают точечное освещение и большой выбор по яркости и ширине светового потока.

– Художественная подсветка неонем и светодиодными светильниками. Может всеполноценно употребляться цветное освещение. Употребляется в купе с иным типом освещения для сотворения ярчайших и оживленных композиций.

Самая последняя и самая интересная классификация.

Классификация витрин по художественному решению экспозиции:

– Товарные витрины. Главным элементом дизайна витрины является выкладка из ассортимента магазина. Художественно дополняют оформление манекены, подставки, подиумы, прекрасные фирменные ценники.

– Сюжетные витрины. Концептуальная дизайнерская работа, которая привлекает внимание прохожих. Ассоциативно соотносится со специальностью магазина. При таком подходе дизайнеры делают непростой натюрморт либо целую сцену, выставляя в витрине не столько продукты, сколько мысли и образы, связанные с этими товарами.

– Товаро-сюжетные витрины. Часть ассортимента магазина выставляется неожиданным и необычным методом, сооружаются уникальные натюрморты, устанавливаются куколки, украшаются цветами, большими маркетинговыми материалами.

– Акционные. Витрины, которые сообщают о скидках и распродажах. Проектирование симпатичной акционной витрины – это непростая задача при сюжетном и товаро-сюжетном оформлении витрин. В самых плохих вариантах на стекле витрины пишется «-тридцать процентов» маркерами либо цветны-

ми самоклеющимися пленками, в наилучшем – креативный дизайнер творчески обыгрывает тему.

Эта систематизация, также может иметь различные ответвления в сторону динамики, статики и интерактивности (*дисплейные, мультимедийные технологии*).

Большой интерес представляют товарно-сюжетные витрины. Работая в русле конкретно данной тенденции, оформители витрин достигли наивысших итогов. Более ярко эти показатели демонстрируют рождественские витрины Парижа и Нью-Йорка.

Основные требования к витринам.

Есть главные требования, которые предъявляются к торговым зданиям-магазинам

1. технологические – наличие особых помещений для организации торгового процесса и оптимального движения покупательских, товарных потоков; условия для механизации трудозатратных операций, обслуживания покупателей с минимальными расходами труда и средств;
2. архитектурно-строительные – внедрение современных промышленных способов строительства некоторых помещений; возможность отдельных помещений, возможность реконструкции и расширения, наличие комфортных подходов и подъездов к магазину;
3. технические – обеспечение необходимых влажности воздуха, температуры, освещенности;
4. эстетические – оформление и отделка помещений в согласовании с их назначением, современным дизайном;
5. экономические – продуктивность торгового процесса, выбор критериев, которые обеспечивают меньшие издержки на проектирование, стройку, эксплуатацию.

Технологическая планировка магазина – это совокупность всех помещений магазина в определенной связи, которая позволяет обеспечить рациональную компанию оперативных действий. Планировка формирует пути, траектории перемещения людей и продуктов.

Преимущества витринной рекламы

Реклама в витрине имеет три явных преимущества:

1. реклама проводится на месте реализации. Прохожий, заинтересовавшись витриной, располагается в нескольких метрах от прилавков магазинов, где товар реализуется;
2. витрины неплохи к тому же тем, что в ней продукты могут быть выставлены в натуральном виде, представляя всю палитру художественных расцветок;
3. витрина иллюстрирует товар, подготовленный в натуральную величину.

Внедрение нескольких рекламных средств, к примеру, реклама в прессе, на транспорте и в витрине присваивает продаже значимость, вдохновляет потенциального клиента зайти в магазин, осведомиться, пощупать руками продукт, привлекая внимание.

Действие 2-ух и более маркетинговых средств более отлично, чем действие одной рекламы. Получены сведения, что реклама в прессе в купе с рекламой в витрине наращивает сбыт в 3-4 раза.

Большая часть магазинов имеют схожие витрины, а товары, выставленные в витринах, схожи. Обратите внимание, читатель, на торговые палатки: они схожего размера и на витрине такой же продукт.

Поэтому огромное значение приобретает оформление витрины, ее особенность, которое отличает оформление продуктов этой торговой точки от дизайна витрин соперников.

Каждому предприятию следует знать, как сделать витрину продуктивным средством роста реализации продукта. Большие магазины имеют в штате собственных профессионалов по рекламе, а маленьким лучше обращаться в маркетинговые агентства.

Витрины обычно подразделяют на «торгующие» и «престижные». Торгующие витрины призывают вас приобрести продукт на данный момент же. Престижные – сделать о магазине определенное воспоминание – в этих витринах помещаются фото различных отделов – это могут быть знаки, которыми местные власти отметили магазин. Это могут быть знаки победы на разных конкурсах и сразу новые продукты – крик моды.

Представление продуктов в витринах быть может последовательное, или направленное на определенную тематику. При поочередном расположении продуктов, к примеру, быть может представлен мужской костюмчик либо несколько костюмов в одной витрине, шапки в иной витрине, туфли в третьей витрине, галстуки и носки в четвертой витрине и рубахи в пятой.

При направленном на определенную тематику показе схожие либо сопутствующие продукты располагаются в одной витрине, то есть показ идет по определенной теме. К примеру, витрина может представлять жилой комнатой, имитирующую настоящую обстановку: столовый гарнитур, музыкальный центр, сервиз на обеденном столе, ковры, портьеры и т.д.

Недочетом направленных на определенную тематику витрин является распыление внимания клиента вместо фокусированного внимания на одном товаре.

Отделы в магазине могут воспользоваться закрепленными за ними витринами,, или витрины могут быть применены для рекламы новых или тематических товаров.

Открытие новых секций также должно быть напрямую соединено с оформлением витрин. В периоды предпраздничной торговли либо акций распродажи витрины оформляются так, чтобы проводимые мероприятия были более действенными.

Выводы

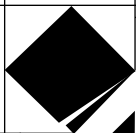
Подводя результат совершенной работы, мне, сначала, хотелось бы выделить, что тема анализа так увлекательна и многогранна, что исчерпать ее до конца в одной работе просто нереально. Рыночная экономика в нашем государстве

и в мире в общем не стоит на месте, длятся процессы ее развития и улучшения, меняются общественно-политические условия во внутренних и межгосударственных масштабах, возникают новые технологии и средства рекламы. Все это ведет к тому, что организация маркетинговой работе также претерпевает некоторые изменения, органично вплетаясь в сферу маркетинга и экономики. Как следует, анализа в такой области можно продолжать так же длительно, сколь длительно рыночные отношения будут развиваться.

Реклама представляет из себя всякую форму неличного представления и продвижения мыслей, продуктов либо услуг, которая оплачивается точно установленным заказчиком. Она делает позиционирования продукта либо компании, удержания покупателей, сотворения имиджа компании. Организация маркетинговой работе трудно-технических продуктов строится на использовании главных маркетинговых средств, общих для всех товарных групп, но с учетом особенностей этой группы. Эти отличительные черты соединены в главном с техническими чертами продуктов, разнообразием их модификаций, относительно высочайшей ценой, неизменным обновлением ассортимента. Изучение организации маркетинговой работе трудно-технических продуктов на примере определенного торгового компании внушительно продемонстрировал, что ее уровень, степень охвата аудитории, круг используемых средств рекламы и ее продуктивность напрямую зависят от размера денежных вложений в рекламу, статуса компании и соответствие осуществляемой работе актуальному циклу рекламируемых продуктов. Кроме того, были установлены подобные недочеты в маркетинговой практике компании, как нечеткость постановки задач при планировании маркетинговой работе и малое применение четких математических способов при подсчете продуктивности рекламы.

Список литературы:

1. *Гермогенова Л.Ю.* «Эффективная реклама в России. Практика и рекомендации», «РусПортнерЛтд», Москва 1994г.
2. *Глазунова В.В.* «Торговая реклама» Москва «Экономика» 1982г.
3. *Дегтярев Ю. Корнилов Л.,* «Торговая реклама: экономика искусство». «Экономика», Москва 1969.
4. *Дональд У. Джугенхаймер, Гордон И. Уайт,* «Основы рекламного дела» «Самара» Федоров 1996г.
5. *Калеев А.А.* «Световая реклама», Экономика, Москва 79г.
6. *Кликс Р.Р.* «Витрина и интерьер современного магазина» М, 1971
7. *Марк Айзенберг* «Менеджмент рекламы», Москва 98г.
8. *Панкратов Ф.Г.* «Коммерческая деятельность», Москва 97г.



УДК 72:001.891.57

Чертушкин Ф., Гринько В. В.

ПАРАМЕТРИЧЕСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В АРХИТЕКТУРНОЙ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ

Анализируются предпосылки и главная причина возникновения параметризма в качестве нового стиля постиндустриального общества для создания нового варианта решения проблемы. Как видно, что внедрение новых технологий проектирования в нашу практику исследования и моделирования новых систем предопределило появление нетрадиционных методов формообразования в архитектурном дизайне и не только, а также на основе параметрических моделей природы которые имеют место быть в архитектурной практике.

Развитие архитектуры и дизайна рассматривается в архитектуре в первую очередь как история стилей для создания параметрической архитектуры.

Стиль на самом деле это единственная универсальная категория, через которую познается развитие архитектуры, а особенно параметризм в современной архитектуре. Поэтому определение такого необычного стиля имеет принципиальное значение и сопровождается повышенной активностью архитектурной критики от современного общества. Сегодня сложилась самая интересная и необычная ситуация, когда активно обсуждаются все за и против нового явления в архитектурной теории и практике, имя которому «параметризм в современной архитектуре». Дело в том, что параметрическая или как ее еще называют алгоритмическая архитектура уже более десяти лет успешно развивается в рамках авангардного современного дизайна, но только в последнее время это направление стало претендовать на роль ведущего стиля среди всех остальных направлений, стиля новой «цифровой» эпохи для нового общества и формирования сознания людей.

Чтобы объяснить суть параметрического дизайна, придется сделать небольшое параметрическое наступление на понятие параметризма. Начнем с того, что практически все природные процессы – особенно живые – в той или иной степени случайны они находятся, вне влияния человека и никак не взаимодействуют. Или, зависят от такого большого числа внешних и внутренних факторов, что могут рассматриваться как случайные которые заимствованы. Поиск зависимостей при построении алгоритмизированных систем, а тем более архитектуры первичных условий, породил целое направление в топологии – разделе математики, изучающей, в частности, свойства пространств его соотношение с природой, которые

остаются неизменными при непрерывных деформациях. Важнейшие в этой области принадлежат русским математикам – Георгию Вороному (1868–1908) и его ученику Борису Делоне (1890–1989).

Сегодня можно констатировать, что параметризм является наиболее популярным направлением, без преувеличения, модой в архитектурной практике. Естественно, нельзя отождествлять понятие исторического стиля с явлением моды. Несмотря на то, что новые тенденции достаточно широко представлены в средствах массовой информации, и в особенности в Интернете, теоретические исследования параметризма как стиля актуальны сегодня в связи с возрастающим количеством инноваций в архитектурном проектировании. Настало время теоретического осмысления происходящих перемен. Кроме того, новый стиль нужно изучать в вузах, поскольку именно студенты наиболее восприимчивы ко всему авангардному в архитектуре. Конечно, сейчас трудно правильно оценить роль нового стиля, для этого необходимо время, однако уже сейчас можно определить его содержание и направление в ходе архитектурных дискуссий. Появление «параметризма» предполагает два последовательных шага: анонс нового архитектурного движения, который уже состоялся, и утверждение понятия параметризма как рабочей и плодотворной категории. Обсуждение чисто технических вопросов моделирования означало бы только сузить проблему и обеднить архитектурную дискуссию, отказаться от возможности познакомить общество с новыми направлениями в архитектуре. Сегодня имеет место тенденция сравнивать стили с поверхностными, недолговечными модами. Стиль в первую очередь как эстетическое и художественное явление имеет в архитектурном проектировании чрезвычайное значение. Очевидно, что стили нельзя умалить просто до некоего явления моды. Правильное определение стиля необходимо для понимания глубинных взаимосвязей с другими историческими эпохами. Это означает необходимость рассматривать новые стили в единстве с другими архитектурными эпохами: готики, ренессанса, барокко, классицизма, историзма и модернизма.

Существующее ощущение отсутствия преемственности в архитектуре требует переосмысления понятия стиля как глубокого исторического явления, которое может быть экстраполировано на будущее. Под парадигмой (*от греч. *paradeigma* – пример, образец*) понимается совокупность теоретических и методологических положений, принятых научным сообществом, используемых в качестве образца, модели или стандарта для научного исследования. Новый стиль в архитектурном дизайне, по его мнению, схож с новой парадигмой в науке: он предусматривает разработку фундаментальных понятий, целей и методов, а также последовательные коллективные усилия в этом направлении. Новшества в архитектуре понимаются именно как прогресс стилей. Это подразумевает чередование периодов эволюционного развития внутри стиля и революционных скачков между ними. Стили развиваются длительное время, аккумулируя циклы инноваций в теорию проектирования, превращая дизайнерские исследования в коллективные действия по выстраиванию целостной системы знаний, на базе индивидуальных усилий.

Стилевая идентификация параметризма определяет существующее авангардистское движение как коллективное научное исследование и таким образом заявляет о себе как о ведущей доктрине в архитектурной теории

Архитектура современного общества оказывается в центре продолжающейся череды передовых изменений – модификации этой дисциплины и приспособления архитектурной и городской среды к социально-экономической эпохе массового серийного производства, его еще называют пост-фордизмом. Массовое общество, которое характеризовалось единственными, почти универсальными стандартами потребления, превратилось в общество людей чуждых друг другу этим мы и можем охарактеризовать возникновение параметризма.

Ключевые вопросы, к которым должна обращаться авангардистская и урбанистическая архитектура, могут быть в итоге отражены в лозунге: организация и формулирование потребностей все более усложняющегося пост-фордистского общества. Задача состоит в том, чтобы создать архитектурный и городской стиль, нацеленный на создание сложных, полицентричных, многослойных и непрерывно изменяющихся городских и архитектурных пространств.

Современная посмодерная архитектура обращает внимание на требование повышенного уровня ясно оформленной среды посредством выстраивания ее методов на основе параметрических систем дизайна который очень актуален в современном обществе. Современный архитектурный стиль, возобладавший внутри современного архитектурного авангарда, может быть лучше всего понят как программа исследования, основанная на параметрическом парадигме.

Настало время теоретического осмысления происходящих перемен. Кроме того, новый стиль нужно изучать в вузах, поскольку именно студенты наиболее восприимчивы ко всему авангардному в архитектуре.

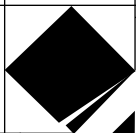
Выводы:

Применение системного подхода к анализу и систематизации новых стилевых направлений в рамках параметризма должно привести к созданию некой общей теории, позволяющей выделить новые этапы развития параметризма его становления объединяющей методы параметрического и композиционного моделирования для применения их в практике проектирования и в жизни человека. В ближайшее время можно ожидать появление целого ряда монографий, посвященных как параметризму, так и его месту в развитии стилей в архитектуре и дизайне, а также его влияние, а общество.

Принципиально важно использовать потенциал параметризма, а также все прошлые наработки по теме в учебном проектировании, в особенности его технологические возможности в архитектурном формообразовании и в стилевом осмыслении.

Список литературы:

1. *Аронов, В. Р.* Теоретические концепции зарубежного дизайна/ В. Р. Аронов. – М.: ВНИИТЭ, 1992. – 122 с.
2. *Борисовский, Г. Б.* Архитектура, устремленная в будущее/ Г. Б. Борисовский. – Москва: Знание, 1977. – 128 с.
3. *Норманн, Д.* Дизайн привычных вещей/ Дональд Норманн; пер. с англ. – М.: Вильямс, 2006. – 384 с.
4. *Нестеров, П. В.* Архитектура и ее оценка: учеб. пособие для студентов вузов/ П. В. Нестеров; под ред. Л. Н. Преснухина. – Москва: Высш. школа, 1984. – 104 с.
5. *Игнаткин, И. А.* Киев/ И. А. Игнаткин; Акад. архитектуры СССР, Ин-т истории и теории архитектуры. – Москва: Акад. Архитектуры СССР, 1948. – 40 с
6. *Савченко, И. П.* Архитектура: учеб. для студентов вузов по спец. «Гор. стро-во»/ И. П. Савченко, А. Ф. Липявкин, П. П. Сербинович. – Москва: Высш. школа, 1982. – 376 с.
7. *Савицкий, Ю.* Москва: историко-архитектурный очерк/ Ю. Савицкий; Акад. архитектуры СССР, Ин-т истории и теории архитектуры. – Москва: Изд-во Акад. архитектуры СССР, 1947. – 153 с.
8. *Сунягин, Г. Ф.* Архитектура и общество/ Г. Ф. Сунягин. – Ленинград: [О-во «Знание» РСФСР], 1973. – 32 с.



УДК 72:001.891.57

Чучко Р., Данильян Л.В.

АНИМАЦИИ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА

В статье рассмотрены особенности анимации и мультипликации, их создание, а также роль анимации и мультипликации в формировании об-разной системы современных визуальных практик. Ключевые понятия: мультипликация, анимация, искусство.

Актуальность работы заключается в важности анимации и мультипликации не только как созидательного средства, и технического приёма в современном искусстве.

Цель статьи: раскрытие взаимосвязи между художественными и тех-ническими аспектами анимации и мультипликации. Изложение основного материала

В обиходе мы часто слышим слова анимация и мультипликация, зача-стую отождествляя их, не предавая значения их глубинному смыслу и от-личию друг от друга. Однако эти термины имеют весомые различия, хоть и являются синонимами.

Мультипликация – от латинского *multiplicatio* «умножение, увеличе-ние, возрастание, размножение». *Multi* – много. [1]

Анимация – от французского *animation* «оживление; одушевление».

Проанализировав вышеперечисленные понятия, можно заметить, что значения терминов имеют отличия и представляют собой обособлен-ные виды деятельности. В кинематографических кругах можно просле-дить тенденцию к тому, что мультипликацией называют сложный про-цесс создание мультфильма, с вытекающей из этого: работы сценариста, режиссёра, художника-раскадровщика, художника-фазовщика, колориста, дизайнера фона, монтажёра и так далее. На практике значение мультипли-кации – умножение, размножение оправдывает себя, ведь каждое движе-ние в кадре анимируют, то есть «оживляют» с помощью различных техник анимации. Таких как:

- классическая техника, рисованная на кальке с последующей раскра-ской на целлулоиде в компьютерной программе с помещением в фон;
- перекладочная техника, где вырезанные элементы персонажа меня-ют местами и снимают на камеру;
- кукольная техника, где в куклы вдевается проволока или делается каркас на шарнирах, позволяя зафиксировать движение и сделать кадр;
- техника масляной анимации, самая сложная и трудоёмкая из всех,

ведь каждый кадр рисуется на стекле маслом в живописной манере. После того как кадр сделан, он стирается и рисуется заново, с незначительными изменениями. Поэтому создание таких мультфильмов может затянуться на долгие годы;

- техника песочной анимации, где камера стоит сверху стола с просветом, а художник в реальном времени рисует картины песком. Эта техника может записываться как покадрово, так в режиме видео;

- компьютерная техника, использующая ресурс и программное обеспечение компьютера для подражания вышеперечисленных техник, упрощения их реализации и воплощения дорогостоящих и трудно реализуемых проектов. Следовательно, из вышесказанного можно сделать вывод, что анимация является главным способом создания движения в мультипликации как жанре кинематографа.

Важно отметить, что анимация является не только способом создания движения в мультипликации, и незаменимым помощником в науке. Благодаря 3D анимации врачи могут делать точный анализ операций, сканируя 3D сканером область оперирования и создавая на основе этих данных точные анимации с перенесением действий. Анимация является важным элементом обучения в научных видео-пособиях. Она повелевает с невероятной точностью передавать миры прошлого, визуализируя их в 3D графике.

Что характерно, такое различие в терминологии встречается в богатых языках, тем временем в английском анимацией называют, как сам процесс создания иллюзии движения, так и создание мультипликационного фильма. А слово «multiplication» означает только «умножение» с анимацией не имеет ничего общего. В жизни современного человека анимационное кино занимает одно из важных мест. Образы популярных анимационных героев сопровождают человека с самого раннего детства. С ними связаны наиболее значимые воспоминания, ассоциации, ощущения. Художественно-эстетическое воздействие образной системы анимационного кино на формирование мировоззрения растущей личности огромно. Это наиболее психологически комфортный (*лёгкий, доступный, убедительный*) канал коммуникации, трансляции социокультурных норм и ценностей, способствующий становлению установок, интересов и потребностей основной массы населения с раннего возраста. Прежде чем человек вступит на рынок с общедоступной массовой культурой, он уже соприкоснулся с гуманистическими ценностями, культурными традициями, национальными обычаями в мире анимации. Впоследствии он узнаёт закреплённые за ними в своём личностном становлении смыслы и значения, обнаруживая существующие в его сознании причинно-следственные связи. [7]

Анимация порождает созидательные качества в человеке. Многие современные художники, на подсознательном уровне приносят в свои стили что-то от стилей мультипликации. Многие художественные работы вольной направленности отдаёт истоками именно в анимацию. Для современного человека анимация – это неотъемлемая часть бытия, ведь ею создаётся реклама, учебные пособия, фильмы, интерфейс программ и много другого. Исходный материал для анимации – не просто рисунок, а «оживший» рисунок. «Главное в рисунке,

в том, что рождает связанная серия рисунков» – говорил известный канадский мультипликатор Норман Мак Ларен, подчёркивая тем самым исключительную роль движения в процессе создания фильма. «Попробуйте хоть на мгновение остановить мультфильм – персонаж тотчас «погибнет» и превратится в статичный рисунок» – говорил режиссёр [8]. Определяя особую специфику мультипликации, С.М. Эйзенштейн писал, что «лучшая форма кино – это мультипликация, потому мы имеем над нею полную власть». [9] Сущность анимации как вида искусства состоит в том, что она располагает широчайшим диапазоном выразительных приёмов и средств для экранизации любого художественного материала. Практически каждая художественная идея, даже самая сложная, может быть выражена с максимальной яркостью.

В процессе одушевления неживого изображения участвуют литература, живопись, звук, данных экрану и используемых экраном как продолжение традиций, выработанных в смежных областях художественного творчества.

Одним из первых среди мультипликаторов четыре основных элемента, образующих пластический образ (*слово, рисунок, музыка, движение*), выделил американский режиссёр Уолт Дисней. Три первых из них лежат в образовательной плоскости, и их использование в общеобразовательных учреждениях может быть весьма успешным.

Современное общество невозможно представить без анимации и мультипликации. Ведь связь настолько сильна, что культурная, общественная, социальная сферы жизни человека от части строятся на тех догмах, которые нам дала анимация. И заблуждается тот, кто говорит, что мультипликация – это удел ребёнка. В современном обществе анимация воспринимается как нечто большее. Правильно выставленные акценты кадра, могут сильно повлиять на зрителя. Поэтому задачей режиссёра–постановщика, является передача правильной картины мира в своей работе. Ведь имели место быть случаи, когда анимация вредила психологическому здоровью зрителя.

Как и любой другой вид искусства, мультипликация имеет свои стили, жанры и направления, черты и особенности. Характерными чертами мультипликации являются: иллюзия движения, не реалистичность пропорций, быстрота движений, замкнутость движений, стилизация и авторский стиль движений.

Главной особенностью мультипликации является свобода действий художника при создании движений, фонов и стилизаций. Свобода действует в рамках определённого стиля и техники анимации [6].

Техники анимации – это важнейшие и основополагающие дефиниции как мультипликации, так и самой анимации. Выделяют три основные и три ответвляющиеся техники. Об этих техниках, на основе опыта автора, будет проведен анализ популярности и трудоемкости, их минусов и плюсов. Классическая рисованная анимация. Самая первая и основная техника анимации, с помощью этой техники было создано тысячи мультипликаций, фильмов, сериалов и фильмов с элементами анимации. Классическая анимация создаётся в определенной последовательности, этой последовательности придерживаться по сей день. 1.

Разработка персонажей, эскизирование окружения мультфильма, фонов, предметов, характерных черт героев.

2. Создание раскадровки мультфильма, где по ключевым сценам сценария рисуются картинки. Этот метод пришел в анимацию из комиксов.

3. Создание «Аниматика», более детальной раскадровки, где ключевые моменты разбиты на ключевые кадры, а ключевые кадры представляют собой начало и конец действия в определённом моменте сцены. «Аниматик» снимается как законченный фильм, все сцены в нем совпадают по времени с сценами в фильме.

4. Создание фонов. Фоны рисуют на бумаге или стекле. Многослойные фоны на стекле, позволяют создать глубину кадра.

5. Создание на кальке ключевых кадров «Аниматика».

6. Фазовка ключевых кадров на кальке. Художник-фазовщик делает анимацию плавной, благодаря добавлению промежуточных кадров.

7. Чистовая прорисовка анимации на новой кальке.

8. Перерисовка кадров с кальки на целлулоид, в основном кадры прорисовывают с помощью пера и туши разных цветов.

9. Важным этапом является заливка краской целлулоидов с изнаночной стороны. 10. Заключительным этапом является компоновка кадра из фона или группы фонов и целлулоида, закрепленного на штифты. Каждый кадр снимается на киноаппарат.

Именно так создавалась классическая рисованная мультипликация до конца девяностых годов. И только в конце девяностых, студии стали приходить на компьютерные технологии. Из вышеперечисленных пунктов списка исчезли: прорисовка на целлулоиде, заливка целлулоида краской, фоны на стекле и монтажный стол. Теперь достаточно отсканировать чистовые, прорисованные кадры, раскрасить их в программе и поместить в фон, что позволяют сделать программы монтажа и спецэффектов.

Но и это далеко не все. На данный момент из производства рисованной как её сейчас называют, 2D анимации, исчезли все физические методы рисования. С появлением графических планшетов, анимация рисуется прямо в программе, а интерфейс программы содержит все функции, которые использовал аниматор до компьютеризации.

На рынке компьютерных программ имеются лидеры в качестве и функциональности создания анимации. Это такие программы как: «Toom boom harmony», «Adobe Animate», «Adobe After Effects», «Moho studio». Данные программы позволяют создавать 2D анимацию различных стилей, при этом фону можно предавать глубину или вообще помещать персонажей в отснятое видео. Автор предпочитает: «Adobe Animate», «Adobe After Effects», «Moho studio», так как эти программы русифицированы, интерфейс понятен и интуитивен. «Toom boom harmony» является «лидером из лидеров», в этой программе рисуют многие известные сериалы и фильмы. Но её интерфейс довольно сложный, а интуитивность зачастую приводит в те места, куда стоило идти. Также большой проблемой

является отсутствие русификации и замкнутая пользовательская система. Кукольная техника, на несколько лет младше классической рисованной техники, использует кукол или другие предметы для создания иллюзии движения. В кукольной анимации в куклы вживляется проволока или же на шарнирный стилет насаждается кукла. Такая анимация создается тоже в определённой последовательности.

1. Разработка, эскизирование персонажей.
2. Создание каркасов и кукол (*объектов*).
3. Создание фонов. Обычно фоны создаются в виде макетов.
4. Создание раскадровки.
5. Создание «Аниматика».

6. Расставление кадра, света, декораций и фона. С последующим покадровым анимированием, и съемкой на киноаппарат или фотокамеру. На данный момент, кукольная анимация претерпевает кризис, многие студии передают предпочтение более бюджетным техникам. Однако те студии, которые занимаются кукольной анимацией разрабатывают способы удешевления и упрощения процесса создания. Изобретение 3D принтеров сильно упростило работу аниматором, ведь теперь можно напечатать сменные головы персонажу с впечатанной мимикой лица. К тому же это сильно улучшает качество анимации. В программе «Adobe After Effects», которой автор неоднократно пользовался, можно убирать дефекты анимации, дополнительные крепления кукол к столу, удалять фон и вставлять персонажа на новый. По мнению автора, это лучшая программа для обработки подобных изображений и последующего монтажа. К тому же данная программа является лидером на рынке спецэффектов. Плюсы её заключаются в интуитивности, достаточно большом спектре возможностей, работой с 3D графикой и обработкой изображений.

Компьютерная техника. Самая молодая из всех, на данный момент стала самой главной техникой у мультипликаторов. Как автор уже замечал выше, компьютерная анимация упрощает работу 2D художников. Но самым главным в этой технике, всё же являются 3D анимация. Именно за 3D анимацией будущее. По своей сути она совмещает в себе кукольную и рисованную анимации, а также скульптуру. Процесс создания подобных анимации очень похож на процессы предыдущих техник, однако целиком создаётся на компьютере.

1. Создаётся концепция мультфильма, разрабатываются, эскизируются персонажи.
2. Создаются раскадровки и «Аниматик».
3. Моделируются персонажи. Моделирование может происходить в компьютерной программе, где персонаж создаётся с анатомическим скелетом и мышцами, что придаёт его движениям реалистичности, так и вылепливаться из глины с последующим 3D сканированием и перенесением в программу.
4. Моделируются фона и элементы окружения.
5. Происходит текстурированные и колоризация.
6. Создаётся анимация.
7. Каждый кадр выводится из программы, пройдя процедуру «Render», со-

храняя каждый кадр со всеми эффектами и текстурами анимации по-отдельности. Затем эти кадры совмещают, и получается видео. Как можно заметить, данный вид анимации сильно упрощает работу мультипликатора. Ведь программа сама просчитывает и создаёт промежуточные кадры, тем самым делая анимацию плавней без работы отдельного художника-фазовщика.

Также важно отметить, к моделям персонажа и окружения можно обращаться годами, не причиняя им деформаций. Тем самым испортить анимацию человеческого фактором проблематично.

3D анимация создаётся в таких программах как: «Autodesk Maya», «3D max», «Blander». В данных программах создаются шедевры мировой 3D анимации, они все сложны и требуют длительного изучения. А год лицензионной подписки на одну только «Autodesk Maya» стоит 89500 рублей, что может позволить себе далеко не каждая студия. Зато сектор возможности данных программ невероятно велик.

Ответвляющиеся техники. Эти техники представляют собой специфические способы получения движения. Такими техниками являются: песочная, масляная, водяная, игольчатая, чернильная, световая и даже человеческая. Все эти техники являются подтипами главной и всеобъемлющей техники «Stop-motion», а именно покадровой съёмки. Данные техники являются очень специфическими, с их помощью снимают спецэффекты или камерное кино.

Анимация и мультипликация невероятно тесно связаны с кинематографом, их связь настолько велика, что само понятие анимационного фильма, отделилось от классического кино, достаточно поздно. Этим обусловлена некая раздробленность данного жанра, ведь многие киноленты содержат в себе элементы анимации, в таком случае их уже затруднительно называть классическим фильмом. Однако грань есть и её необходимо научиться выделять.

1. Мультипликационный фильм, считается «Мультипликационным», если доля анимации в нем не составляет ниже 80% от хронометража.

2. В классическом игровом фильме, доля анимации не должна превышать 20%.

Однако анимация представляет собой и спецэффекты, которые в современном кино занимают весомую долю фильма. В данном случае анимация может использоваться в большем проценте соотношении не превращая фильм в мультфильм.

В современном кинематографе анимации выделены две ниши, это полноценные анимационные полотна и спец эффекты в игровом кино. Чему автор работы, считает необходимым, уделить большего внимания.

Мультипликационное кино. Как жанр, отделилось от классического кинематографа с выходом первого полнометражного мультфильма, снятого в 1937 году Уолтом Диснеем – «Белоснежка и семь гномов». Данный мультфильм получил множество наград, среди которых и 7 Оскаров. В дальнейшем полнометражные художественные фильмы набирали оборот. Менялась стилистика и манера визуального повествования, однако неизменным оставалась техника – классическая,

рисованная анимация в редких случаях кукольная, однако все изменилось в девяностых годах прошлого века, когда данные техники, стремительно начала вытеснять компьютерная 3D анимация. Из данной техники постепенно анимация начала перерастать в новый поджанр – анимационных спецэффектов. CGI спецэффекты, просчитанные и смоделированные на компьютере, внесли весомый вклад в кинематограф, сэкономив большое количество денег на постройке декораций, создании реквизита и выполнении сложных сцен с использованием каскадёров и массовки.

Визуальные спецэффекты имеют четкое разделение:

VFX – Visual Effects – визуальные эффекты – это совмещение с помощью компьютера видео, снятого на камеру (*Live Action Footage*) с объектами, созданными в компьютерных программах (*CGI*), производимое в процессе монтажа фильма или клипа. Главная отличительная черта VFX – это получение результата только на этапе постпродакшена. CGI – Computer Generated Imagery – дословно переводится как компьютерная генерация образов, или изображения, сгенерированные компьютером. Сюда относятся все объекты или образы, созданные на компьютере (*персонажи, 3D-объекты, декорации, локации*). Впервые в полнометражном фильме компьютерная графика использовалась в «Мире Дикого Запада», вышедшем на экраны в 1973 году. Во второй половине 1970–х появились фильмы, использующие элементы трёхмерной компьютерной графики, в том числе «Мир будущего», «Звёздные войны» и «Чужой». В 1980–е годы, до выхода на экраны второго «Терминатора», Голливуд охладел к компьютерным эффектам, в частности, из-за более чем скромных кассовых сборов «Трона» (1982), целиком построенного на использовании новейших достижений компьютерной графики.

В «Парке юрского периода» (1993) впервые при помощи CGI удалось заменить каскадёра; в том же фильме впервые удалось непрерывно соединить CGI (*кожа и мышцы динозавров были созданы при помощи компьютерной графики*) с традиционной съёмкой и аниматроникой. В 1995 году вышел первый полнометражный мультфильм, полностью смоделированный на компьютере – «История игрушек». В фильме «Последняя фантазия: Духи внутри нас» (2001 год) впервые фигурировали реалистические CGI-изображения людей. [10]

SFX – Special Effects – реальные спецэффекты, сделанные на съёмочной площадке видеокамерой. Это взрывы с помощью пиротехники, кукольная анимация (мультфильмы «Чебурашка», «Пластилиновая ворона»), грим актёров (*превращение в различных чудовищ, изменение внешнего облика, имитация ран*). [11]

Таким образом, анимация имеет весомое значение в кинематографе, являясь его частью в плане спецэффектов и обособленным жанром.

С появлением первых телевизоров возникла проблема гармоничной подачи информации. Первыми ТВ программами были записи концертов, а также выпуски новостей, который с первых дней начали оформляться анимационными заставками и различными элементами визуального повествования.

Анимация в телеиндустрии невероятно табуирована и её применение сводится зачастую к виду искусства, к техническому приему. Наиболее использу-

мые виды анимационного контента в телевидении это:

- Заставки выпусков новостей.
- Анимация выносок, как титульных, так и информативных в выпусках новостей.
- Анимация логотипа телеканала.
- Анимация заставок телеканала.
- Анимация заставок авторских программ телеканала.
- Анимация титров.
- Анимация бегущей строки.
- Анимация нативной рекламы телеканал.

В производстве данных анимации используют, как 2D, так и 3D графику. Изначально анимация для ТВ создавалась лишь в классической 2D технике. Метод её производства полностью копировал создание классических мультфильмов, с разницей лишь в сюжет и длину такой анимации. Так, например, для программы «В мире животных», была создана анимационная заставка, походившая на короткометражный мультфильм. Однако к жанру кино, такие анимации относить нельзя, так как их применение технично. В девяностых годах, 3D анимация набирала темп в применении на ТВ, каждый телеканал желал перейти на элементы визуального ряда в 3D. Данный период обусловлен новизной и дороговизной 3D анимации, ведь вычислительные мощности компьютеров девяностых, позволяли сделать достаточно мало от того, к чему мы привыкли сегодня. Так период «Господства 3D анимации» на телевидении продлился с 1995 по 2013 года, когда на смену скевоморфизму пришла плоская стилизация объектов.

Современный телевизионный видеоряд монтируется в компьютерных программах, которые позволяют в реальном времени накладывать анимационные вставки, логотипы, эффекты дополненной реальности поверх видео. Для этого используют такие программы как:

- Adobe Premiere Pro – позволяет монтировать видеосюжет, в предварительно, так в реальном времени. Имеет функцию захвата видео и аудио с камеры и микрофона.
- Adobe After Effects – позволяет создавать реалистичные эффекты и анимации, в 2D, так и 3D графике. В данной программе создают анимационные: заставки, титры, 3D тексты и многое другое.
- Autodesk 3ds Max – позволяет создавать 3D визуальные эффекты. Применяется в создании логотипов, выносок и различных элементов дизайна канала.
- Adobe Character Animator – позволяет в режиме реального времени добавлять в эфир анимационного персонажа, анимация для которого создается по технологии «Захват движения». Актер с чьего лица производится захват, также выступает в роли актера дубляжа, и это позволяет вести диалог анимационного персонажа с ведущим в прямом эфире. Данной технологией активно пользуются так каналы как: «CNN», «CBS», «1+1», «1 канал». Анимация в рекламе начала использоваться практически с момента её изобретения. Так, например, в 60 годах в сериале «Флинтстоуны», герои рекламировали табачные изделия. Анима-

ционная реклама как вид искусства зародилась лишь тогда, когда телевидение перешло от формата прямого эфира, к формату записи телепрограммы и создания из них сетки вещания. Тогда и начала появляться первая полноценная, коммерческая реклама. Зачастую она была игровой, однако без анимации тут тоже не обошлось. И только в девяностые года, прошлого века анимация в рекламе занимает весомое место. Широко применяется 3D визуализация.

Однако анимация в индустрии рекламы занимает несколько маргинальную роль. Когда речь заходит о детских товарах, то мультипликационные персонажи встречаются часто и как-то предсказуемо. «Где дети – там и мультики». Со взрослыми сложнее, ведь используемый прием – анимация – должен быть релевантен категории или бренду, тут риск «не попасть» довольно велик. Зато, когда «звезды сходятся», то получается действительно неплохо. Мультипликационные рекламные ролики появились достаточно давно, еще до начала Второй мировой войны. В то время в Германии создавалось много анимационной рекламы, причем, на самую разную тематику: от сахара и желатина до автомобилей. Реклама автозаправок Shell 1938 года вполне сравнима с любым детским мультфильмом: ожившие машины общаются друг с другом и выпутываются из разных неприятных ситуаций. Ролик длительностью более трех минут, скорее всего, демонстрировался в кинотеатрах перед сеансом для взрослых, хотя, с точки зрения содержания, он вполне мог быть присутствовать в детской программе. Впрочем, не очень понятно зачем – ведь дети не пользуются автозаправками.

Анимацию часто вводят в кадр, используя комбинированные съемки. Например, именно так в семидесятые года была выполнена реклама телевизора Sony Trinitron. Мы видим перед собой обычный телевизор, на экране – реалистичное изображение модели. А вот затем уже анимационный герой рассказывает нам об особенностях и преимуществах новой марки. Длительность этого ролика – 42 секунды – уже приближается к современному стандарту.

Анимированный персонаж тигр Честер присутствует на фоне обычной картинке почти во всех роликах чипсов. Это неудивительно, ведь он – «лицо» бренда. В одном из роликов Честер развлекается вместе со строителями и помогает им избавиться от прораба. [12]

Может показаться, что создание анимированной рекламы – это лишь удел «рабочих лошадей» индустрии. Но это не совсем так. В 1994 году к созданию ролика «Русский сахар» приложил руку такой выдающийся режиссер, как Юрий Норштейн. Скорее всего, на такой шаг он пошел от хорошей жизни, зато список анимированных рекламных роликов пополнился громким именем и интересной оригинальной работой. Производственной базой для создания анимационной рекламы являются такие программы как:

- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Animate
- Autodesk 3ds Max

Стоит отметить, с распространением интернета и интернет-маркетинга, анимационная реклама перебирается с телевидения в баннеры интернет-сайтов, а также в рекламные видеоролики на различных видеохостингах. Анимация и мультипликация в игровой индустрии

Игровая индустрия зародилась с изобретением ЭВМ с графическим интерфейсом. Первой игрой была «Pong», созданная в США в 1968 году. Однако анимация там использовалась косвенно. По-настоящему же анимация в играх начала появляться с восьмидесятых годов прошлого века, когда анимация стала незаменимым помощником в повествовании игры.

Первоначально в играх использовалась двумерная графика и двумерная перспектива. Написать такую игру мог любой программист, не имеющий диплома дизайнера. Одна расцвет игровой индустрии пришелся на девяностые года, когда графика в играх вышла на новый уровень, перейдя с двухмерности в трехмерные миры. Отныне все в игре было трехмерным, персонажи, фоны и элементы управления. Первой такой игрой была «Kvake», созданная в 1992 году.

Уже к двухтысячным, анимация в играх вышла на новый уровень, реалистичные трехмерные персонажи теперь обыденность. Внутри каждого движущегося объекта имеется скелет, который придает движениям персонажа должную реалистичность. Создание качественных скелетных 3D анимаций сегодня, пожалуй, самая востребованная и обговариваемая для разработчиков задача. Вероятно, поэтому так много игр в 3D, и так мало проектов в стилях пиксель арта или примитивизма, а также «Бродилок» без персонажей в кадре.

Кроме ручной кадровой анимации и захвата движения актера, существуют и интересные процедурные методы симуляции движений: эволюционное моделирование, нейронные сети, task based locomotion. Что интересно, на конференции SIGGRAPH 2016 этим непростым техникам уделяют много внимания. Получить качественные и разнообразные анимационные клипы – это только первая часть задачи.

Вторая часть заключается в том, чтобы корректно использовать полученные анимации при управлении персонажем. Для этого сначала нужно решить, как вообще сдвигать персонажа в сцене: на основании данных самой анимации, либо на основании каких-то иных соображений (*например, физики твердого тела*). То есть, либо анимация будет вычисляться исходя из произвольного (*физического*) движения объекта в пространстве, либо само смещение в пространстве будет исходить из записанной анимации, игнорируя иные вмешательства.

У обоих подходов есть достоинства и недостатки. В прежние времена, до массового использования захвата движений, вопрос об этом почти не стоял – персонажи двигались процедурно, на основании каких-то простых принципов, а анимационные клипы просто проигрывались для некоторого соответствия этому движению. Но чем лучше становилась анимация и графика в целом, тем заметнее становилось несоответствие движения ног и смещения персонажа, а также неестественность динамики движения.

Одним из ярких примеров может быть игра «Guild Wars 2» где анимация дви-

жений и графика уже достаточно хороши, но вот большой диапазон возможных скоростей и направлений движения персонажа не обеспечен столь же большим набором анимаций, и персонажи либо буксуют на месте, либо проскальзывают вперед по льду. [13]

На данный момент, технологии создания анимации в игровой индустрии имеют высокую поддержку среди инвесторов. Анимация в играх с каждым годом выходит на новый уровень, вычислительные способности игр растут, с ними и реализм. Что провоцирует к созданию более мощных процессоров, видеокарт и жестких дисков для ПК, в свою очередь вносит весомый вклад в развитие экономики. А ведь все это, за 50 лет развилось из простейшей компьютерной игры в пинг-понг, где анимация заняла свое место на долгие годы вперед.

Выводы

Анимация прошла длинный путь и претерпела довольно сильные изменения; обогатилась поджанрами и новыми техниками. Этот рост обусловлен эволюционными процессами человеческого общества, и его нельзя остановить.

На данный момент, анимация широко используется в различных областях культурной жизни общества, в том числе в кинематографе, телеиндустрии, рекламе и играх. Развитие анимации в данных областях практически всегда обусловлено развитием в сфере науки и новейшими изобретениями. Анимация тесно связана с научно-техническим прогрессом, а иногда и сами аниматоры выступают в роли изобретателей, как Уолт Дисней, который изобрел «Конвейерную анимацию», а также камеру глубины фона.

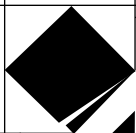
Критика анимации в различных сферах была распространена в средствах массовой информации и кино с момента ее создания. Многие проблемы культурной репрезентации, психологические последствия для детей были подняты вокруг индустрии анимации.

Анимация как искусство и индустрия продолжает процветать с середины 2010-х годов, потому что хорошо сделанные анимационные проекты могут найти аудиторию через границы во всех секторах.

Список литературы:

1. *Большая российская энциклопедия* [Электронный ресурс] Режимдоступа: – URL: https://bigenc.ru/theatre_and_cinema/text/4226108
2. *И. Вано*. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 1950. – 84 с.
3. Аниматоры: краткая история обучения профессии [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/page/animatory-kratkaya-istoriya-obucheniya-professii-georgiy-borodin>
4. *Александр Викторович Ширяев*. Автобиография [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <http://smult.ru/tolko-na-smulttru/smult-lichnost-sssr/aleksandr-viktorovich-shiryaev-1-1-1.html>
5. *Лотман Ю. М.* О языке мультипликационных фильмов// Лотман Ю. М. Об искусстве. – СПб.: Искусство – СПб, 1998. – С. 671–674. – 704 с.

6. *Александр Рангапорт. Жест и пространство в искусстве мультипликации// Проблема синтеза в художественной культуре/* Отв. ред. Б. В. Раушенбах – М.: Наука, 1985. Нестеренко, С. П. Указ. Соч. Том 1, № 14. С 36–40.
7. Анимационное кино в современной образовательной среде [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/animatsionnoe-kino-v-sovremennoy-obrazovatelnoy-srede>
8. *Волков А.А.* Мультипликационный фильм. М.: Знание, 1974. 40 с.
9. *Эйзенштейн С.М.* Психологические вопросы искусства. М.: Смысл, 2002. 336 с Пять эссе на темы этики/ Пер. с итал. Е. Костюкович. – СПб.: Симпозиум, 2005. – 160 с – ISBN 5–89091–210–0.
10. CGI графика [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <https://www.filmsite.org/visualeffects9.html>
11. Что такое VFX, SFX и CGI эффекты [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <http://video-sam.ru/vfx.html>
12. Анимационная реклама [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: http://www.top20brands.ru/ru/blog/2018/06/news_86.html
13. *Скелетная анимация в играх.* Обзор техник и ресурсов [Электронный ресурс] Режим доступа: – URL: <https://habr.com/ru/post/304042/>



УДК 94(059)

Эйваз Н., Мальцева Д. М.

ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КАЛЕНДАРЯ

Актуальность. Известно, что календарь не только полезный сувенир, но и источник актуальной информации. Календарь давно уже стал повседневной частью нашей жизни и помогает планировать дела и отдых, сообщает о праздниках, рекламирует какую либо компанию, служим прекрасным подарком, а также украшение квартиры или офиса

Анализ последних исследований и публикаций.

Первый годичный календарный круг придумали полукочевые племена скотоводов примерно 5 тыс. лет до н. э. проживавшие в Набта-Плая (*территория современного Египта*). По календарю можно было установить когдаждать начало и окончание сезона дождей. Примерно в это же время основой отсчета календаря являлось зимнее солнцестояние на территории современной Германии был создан:

«Гозекский круг».

В 25 году до н. э. был установлен Александрийский календарь, синхронизированный с юлианским календарём. Французским революционным календарём была заимствована структура египетского календаря. В 46 г. до н. э. был введен новый календарь Гаем Юлием Цезарем и в честь диктатора получил название «юлианский». Бывший римский календарь отличался с солнечным годом на 70 суток. Юлий Цезарь пригласил александрийских астрономов, возглавляемых Созигеном, чтобы исправить создававшуюся ситуацию с календарем. Созиген предложил заменить лунный календарь на календарь солнечный. Решили использовать тропический (*солнечный*) год, длина которого составляла 365,25 суток. Месяцы Созиген предложил сделать привязанными к сезонам. Известно, что год календарный может состоять только из целого числа суток, выходом из данной ситуации было использовать интеркаляцию. То есть три года имели продолжительность 365 суток, а четвертый – 366 Четвертый год стали называть. «високосным». Парфияне, вифиняне и селевкиды вели отсчёт лет от вступления на тронпервого царя, египтяне – с начала правления каждой следующей династии. Свой календарь основывала каждая мировая религия: согласно византийскому календарю, с 14 сентября 2018 года по григорианскому календарю идёт 7527 год «от сотворения мира», в исламском календаре – 1440 год Хиджры (*с 11 сентября 2018 года*), по буддийскому календарю идёт 2561 год эры Нирвана, по календарю бахаи – 174 год.

С развитием юлианского календаря появился григорианский календарь (*новый стиль*), который ввел папа римский Григорий XIII 15 октября

1582 года вместо юлианского (*старый стиль*). Большинство католических стран признали реформу, которую ввел Григорий XIII. Разница между старым и новым стилями составляла в XVI–XVII веках 10 суток, XVIII веке – 11 суток, в XIX веке – 12 суток, в XX–XXI веках составляет 13 суток. С 15 марта 2100 года она составит 14 суток.

В Древней Руси счет времени велся по четырем сезона и лунно-солнечный календарь, в котором каждые 19 лет включали семь дополнительных месяцев. Неделя называлась седмицей та как входило 7 дней.

После того Русь приняла христианство установили византийский календарь с отклонениями. В Византии год начинался 1 сентября. Началом года считали весну и год начинали с 1 марта на Руси, по древней традиции.

Во времена Ивана III в 1492 году начало года начиналось в сентябре. В России первый отпечатанный церковный календарь был изготовлен 5 мая 1581 года Иваном Фёдоровым. Пётр I с 1 января 1700 года заменил на летоисчисление о «сотворения мира». выпущен первый гражданский календарь был издан 28 декабря 1708 г. Разница между двумя системами летоисчисления, для периода времени с 1492 года по 1700 год, составляет 5508 лет, для периода с 1 января по 31 августа, а с 1 сентября по 31 декабря – 5509 лет. Новый год по старому летоисчислению наступал с сентября от «сотворения мира» (*Рождества Христова*). В Советской России с 14 февраля 1918 года был введен Григорианский календарь. Советский революционный календарь применялся с 1930 по 1940 год.

Религиозный еврейский календарь относится солнечно-лунным календарям. Согласно иудаизму годы еврейского календаря исчисляются с начала создания Вселенной. Отсчёт времени идет по фазам Луны, поэтому продолжительность месяцев является 29 или 30 дней. На каждый 2-й или 3-й год добавляется 13-й месяц, так как 12 лунных месяцев отстают от солнечного года на 11 дней,

У китайского календаря есть 2 типа: солнечно-лунный и солнечный.

Солнечно-лунный циклический календарь был составлен с середине третьего тысячелетия до нашей эры

В китайском календаре используется шестидесятилетний цикл. По 10 лет (*«небесные стволы»*) и по 12 лет (*«земные ветви»*) является комбинацией циклов. календарный цикл повторяется через 60 лет. Двумя иероглифами, «небесный ствол» «земная ветвь» обозначается год в цикле. только «земную ветвь» указывают иногда. От астрономического явления (*новолуния*), а не от даты в григорианском календаре зависит начало года. Из-за протяжённости территории, на которой использовался календарь, в разные дни григорианского календаря Новый год могли отмечать в разных местах. календарь используется несколько тысяч лет в Вьетнаме, Камбодже, Китае, Корее, Монголии, Японии и в некоторых других странах Азии.

В иврите и исламских календарях дни идут от заката до заката. В субботу после захода солнца начинается первый день недели и продолжается до захода солнца в воскресенье.

Ново-юлианский календарь появился благодаря разработкам сербским астрономом, профессором математики и небесной механики Милутином Миланковичем

из Белградского университета.

Единицы используемые в календаре:

Сутки

Сутки – единица измерения времени, приблизительно равная периоду обращения Земли вокруг своей оси.

Обычно под сутками подразумевают астрономическое понятие солнечные сутки. В обиходе сутки часто называют днём. Они делятся 24 часа.

Календарные сутки составляют недели, месяцы, годы.

Неделя

Неделя – единица времени, большая, чем день, и меньшая месяца. Семидневная неделя не является константой: так, ритуальная неделя в Китае эпохи Шан состояла из 10 дней.

Семидневная неделя впервые вошла в употребление на Древнем Востоке (*в Вавилоне*). В I веке ею стали пользоваться в Риме, откуда она распространилась по всей Западной Европе.

В большинстве современных календарей, включая Григорианский календарь и те, которые не основаны на иудео-христианском счислении времени, неделя включает 7 дней, что делает её самой большой общепринятой единицей времени, содержащей точное количество дней. Неделя не имеет прямой астрономической основы, она широко используется как единица времени.

Древние египтяне использовали десятидневные недели (*декады*).

У древних майя неделя состояла из 13 дней; ими применялась и 20-дневная неделя (*обе в календаре Цолькин*).

Благодаря европейской колонизации и последующей глобализации, 7-дневная неделя стала применяться повсеместно, даже в тех культурах, у которых ранее не было такой единицы времени.

Существуют календари, разработанные так, чтобы каждая дата всегда попадала на один и тот же день недели каждый год. Этого можно добиться, если сделать неделю зависимой от года, при этом несколько дней в году не относятся ни к одной неделе. Так, например, проекты постоянного календаря содержат 52 недели плюс 1 или 2 дня, а Французский революционный календарь состоит из 36 недель по 10 дней и 5 или 6 дополнительных дней. Год также может зависеть от недели, так, в бывшем Исландском календаре было 52 или 53 недели. Классические дни недели: понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье.

Месяц

Месяц – единица измерения времени, связанная с обращением Луны вокруг Земли.

Лунные месяцы являются основой многих календарей. В результате раскопок исследователи заключили, что люди считают дни в соответствии с фазами Луны, как минимум, с палеолита.

Поскольку удобство счёта требует целого числа дней в месяце, а различные периоды обращения луны составляют 27,2–29,6 суток и в целых сутках исчислены быть не могут, календари издавна стремились компенсировать неточность пере-

менной продолжительностью месяцев и/или введением дополнительных дней.

В лунных и лунно-солнечных календарях, используемых евреями, мусульманами, китайцами, индусами и другими, длительность месяца 29 или 30 дней. В одних календарях начало месяца приходится на день фактического астрономического новолуния, в других начало месяца определяется непосредственно при помощи наблюдений.

В григорианском и юлианском календаре используется фиксированная длина месяца, не связанная со сменой фаз Луны.

Год

Год – условная единица измерения времени, которая исторически означала однократный цикл сезонов (*весна, лето, осень, зима*). В большинстве стран календарная продолжительность года равна 365 или 366 дням. В настоящее время год употребляется также в качестве временной характеристики обращения планет вокруг звёзд в планетарных системах, в частности Земли вокруг Солнца.

Календарный год в григорианском и юлианском календарях равен 365 суток в невисокосные годы, и 366 суток в високосные годы. Средняя же продолжительность года составляет 365,2425 суток для григорианского и 365,25 суток для юлианского календарей.

Календарный год в исламском календаре содержит 353, 354 или 355 суток – 12 лунных месяцев. Средняя продолжительность года – 354,37 суток, что меньше тропического года и поэтому мусульманские праздники «кочуют» по временам года.

Календарный год в еврейском календаре содержит 353, 354 или 355 суток в простом году и 383, 384 или 385 суток в високосном году. Средняя продолжительность года – 365,2468 суток, что близко к тропическому году.

Век

Век – единица измерения времени, равная 100 годам. Десять веков составляют тысячелетие.

Согласно григорианскому календарю, I век н.э. начался 1 января 1 года и закончился 31 декабря 100 года. II век начался в 101 году, III век – в 201 году и т.д. Последний год века начинается с номера этого века (*например, 2000 год – последний год XX века*). В григорианском календаре нет «нулевого века»: после I века до н.э. начался I век н.э.

Високосный год

Високосный год – в юлианском и григорианском календарях год, продолжительность которого равна 366 дням – на одни сутки больше продолжительности обычного, невисокосного года.

В римском календаре дни считались по отношению к последующим календам (*первый день месяца*), нонам (*5-й или 7-й день*) и идам (*13-й или 15-й день месяца*). Так, день 24 февраля обозначался как *ante diem sextum calendas martii* («*шестой день перед мартовскими календами*»). Цезарь постановил добавлять к февралю второй шестой (*bis sextus*) день перед мартовскими календами, то есть второй день 24 февраля. Февраль был выбран как последний месяц римского года. Первым високосным годом стал 45 до н.э. По истечении столетий было замечено смещение

дня весеннего равноденствия, с которым связаны церковные праздники. К XVI веку весеннее равноденствие наступало примерно на 10 суток раньше 21 марта, используемого для определения дня Пасхи.

Для компенсации накопившейся ошибки и чтобы избежать подобного смещения в будущем, в 1582 году римский папа Григорий XIII провёл реформу календаря. Чтобы средний календарный год лучше соответствовал солнечному, было решено изменить правило високосных лет. По-прежнему високосным оставался год, номер которого кратен четырём, но исключение делалось для тех, которые были кратны 100. Отныне такие годы были високосными только тогда, когда делились ещё и на 400. В високосные годы вводится дополнительный день – 29 февраля.

В еврейском календаре високосным годом называют год, к которому добавляют месяц, а не день. Еврейский календарь основывается на лунном месяце, и поэтому год из двенадцати месяцев отстаёт от астрономического солнечного года примерно на 11 дней. Для приравнивания лунных лет к солнечному году введён високосный год из тринадцати месяцев. В 19-летний цикл входят 12 простых и 7 високосных лет.

Сегодня наш календарь с астрономической точки зрения является достаточно точным и, по существу, не требует никаких изменений. и все же о реформе его говорят уже десятилетиями. При этом имеют в виду не изменение типа календаря, не введение новых приемов счета високосных годов. Нет, речь идет исключительно о перегруппировании дней в году с тем, чтобы уравнивать длину месяцев, кварталов, полугодий, ввести такой порядок счета дней в году, при котором новый год приходился бы на один и тот же день недели, например, на воскресенье.

В самом деле, наши календарные месяцы имеют продолжительность в 28,29,30 и 31 день, длина квартала меняется от 90 до 92 дней, а первое полугодие на три-четыре дня короче второго. Неудобным является и то, что неделя начинается в одном месяце или квартале, а заканчивается в другом. Поскольку же год содержит 365 дней, то он заканчивается тем же днем, с которого он начался, а каждый новый год начинается с другого дня.

Цель исследования. теоретически обосновать разработку дизайн календарей «Знаки зодиака» и разработать и внедрить авторскую модель кабинетного и плакатного календаря.

Результаты исследования. Большинство современных календарей не основанные на иудео-христианском исчислении, а также включая Григорианский календарь в неделю входит 7 дней, что делает самой общепринятой единицей времени

Неделя не имеет прямой астрономической основы, она широко используется как единица времени. I век н.э. начался 1 января 1 года и закончился 31 декабря 100 года Последний год века начинается с номера этого века (*например, 2000 год – последний год XX века*) согласно григорианскому календарю, «Нулевого века» григорианском календаре нет: после I века до н.э. начался I век н.э.

Большинство современных календарей не основанные на иудео-христианском исчислении, а также включая Григорианский календарь в неделю входит 7 дней, что делает самой общепринятой единицей времени

Выводы:

Григорианский календарь является системой исчисления времени, основанная на циклическом обращении Земли вокруг Солнца; средняя продолжительность года равна 365,2425 суток; содержит 97 високосных лет на 400 лет. Календарь – это традиционный корпоративный подарок, который в течение целого года будет ненавязчиво напоминать о компании клиентам, партнёрам и коллегам. Квартальный календарь является наиболее популярным видом печатной продукции, т.е. содержащий на развороте сразу три месяца – прошлый, текущий и следующий. Обычно используется в офисах и учреждениях как очень практичный способ планирования мероприятий, переговоров и т.д. Также удобна возможность делать пометки на достаточно большом поле, выделяемом для числа, что стало причиной преобладания данного вида календарей в сфере бизнеса.

Список литературы:

1. [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki>
2. Зачем нужны календари [Электронный ресурс] Неофициальный сайт для студентов - Режим доступа : <http://nnki.ru/review/zachem-nuzhny-kalendari.html>
3. [Электронный ресурс] Режим доступа : <https://kopirka.ru/blog/izgotovlenie-karmannykh-kalendarey/>
4. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://www.business-gazeta.ru/article/320895>.
5. [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://www.abc-people.com/typework/history/hist13.htm> 2 с.

**ТВОРЧЕСКИЕ ДОСТИЖЕНИЯ
СТУДЕНТОВ
И ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ**



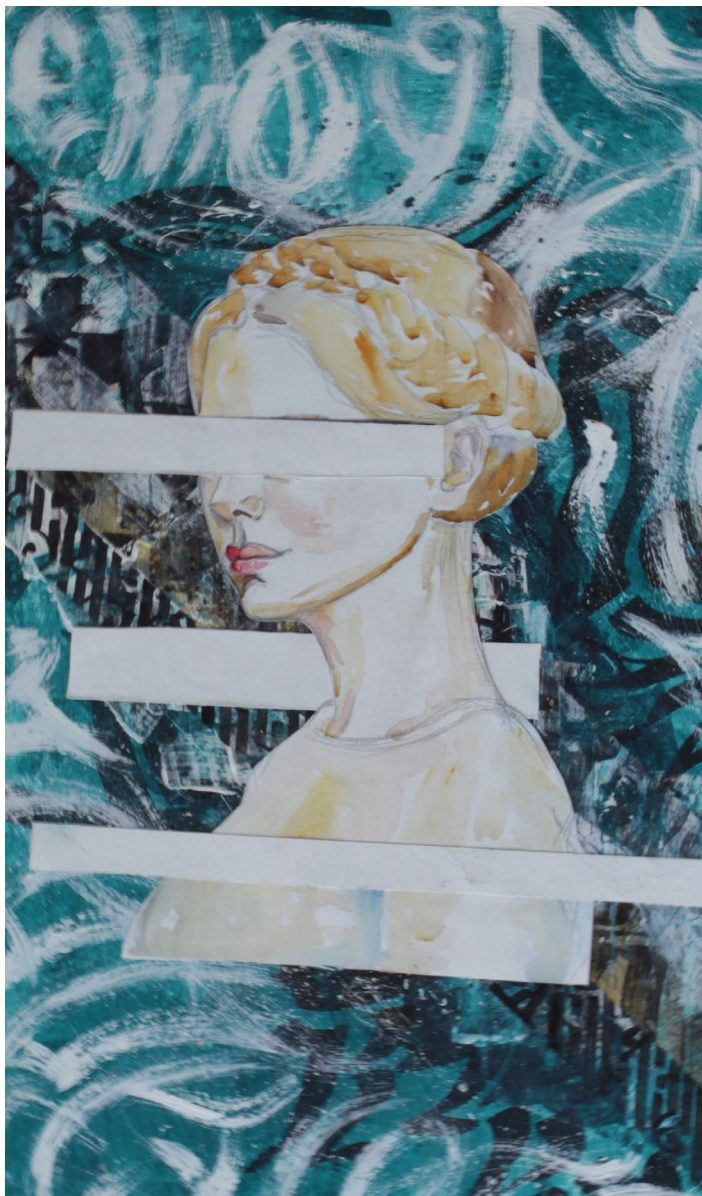
Сазонова Альбина
«Натюрморт» » гравюра



Тимошук Денис
«Скованность» Смешанная техника



Тимошук Денис
«История одного пламени» Смешанная техника



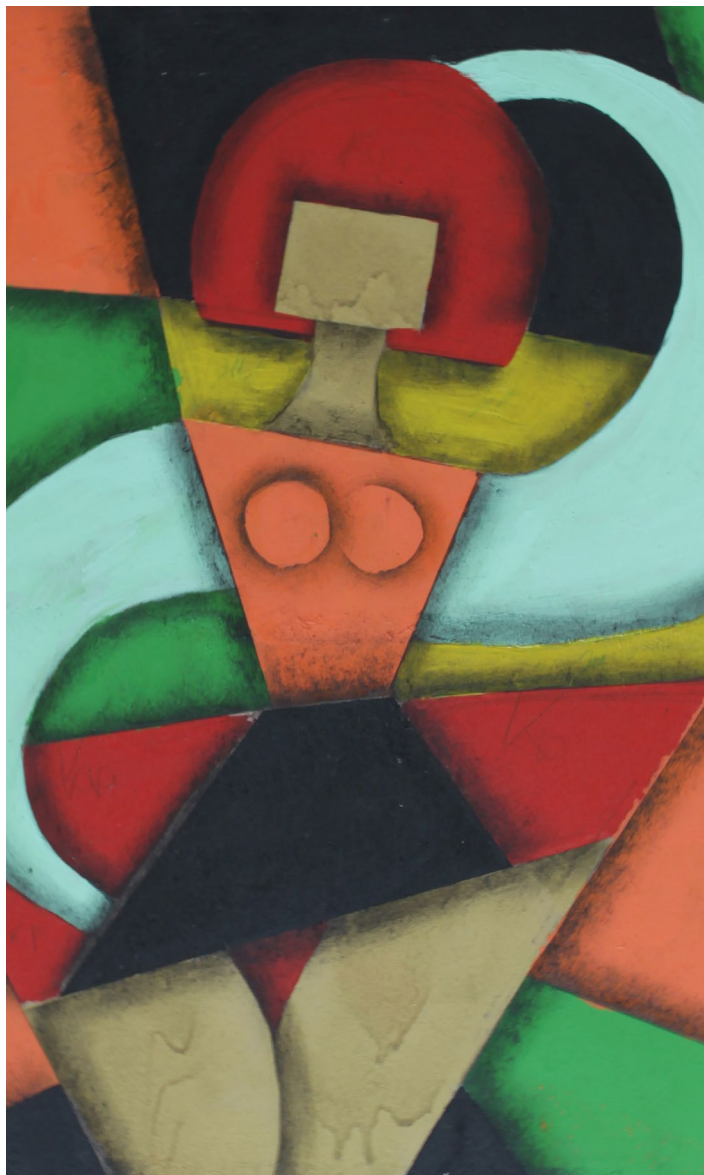
Тимошук Денис
«Невинность» Смешанная техника



Денис Тимошук
«Покорность» Смешанная техника



Малая Анастасия
«Фантазия» Смешанная техника





Кондрашова Анастасия
«Donetsk: coal&rose» Векторная иллюстрация



Сазонова Альбина
«Натюрморт» Гуашь



Сапрыкина Полина
«Осенний натюрморт» Смешанная техника



Иванова Наталия
«Образ» Смешанная техника



Иванова Наталия
«Чтение» Смешанная техника



Сазонова Альбина
«Натюрморт» графика



Иванова Наталия
«Композиция» Смешанная техника



Иванова Наталия
«Созерцание» Смешанная техника



Иванова Наталия
«Без названия» Смешанная техника



Положенцева Алина
«Размышляю» Смешанная техника



Положенцева Алина
«Неспетая песня» Смешанная техника



Павленко Полина
«Без названия» Смешанная техника



Пантелеева Анна
«Натюрморт» Смешанная техника



Ковалевская София
«Натюрморт» Смешанная техника



Сапрыкина Полина
«Портрет» Смешанная техника



Скотарь Ангелина
«Натюрморт» Смешанная техника



Павленко Полина
«Натюрморт» графика



Павленко Полина
«Натюрморт» графика



Белякова Анастасия
«Молчание» гуашь



Белякова Анастасия
«Натура» сангина



**Троянов А.Г. старший преподаватель кафедры дизайна и
art-менеджмента**
«Праздничный букет» Холст, масло 60х80



**Троянов Г.А. старший преподаватель кафедры дизайна и
art-менеджмента**
«Дары приазовья» Холст, масло 65х90



Трошкина Ю.Ю. кандидат педагогических наук, доцент,
кафедры дизайна и art-менеджмента
«Символы Донецка» Диптих Бумага, акрил 70х30



**Гринько В.В. старший преподаватель кафедры дизайна и
art-менеджмента**

«Донецкая зима» СГ гравюры

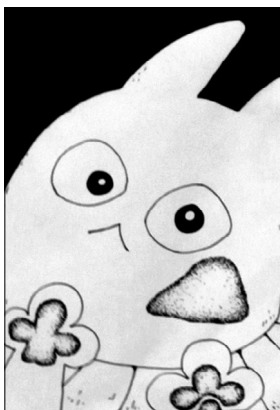
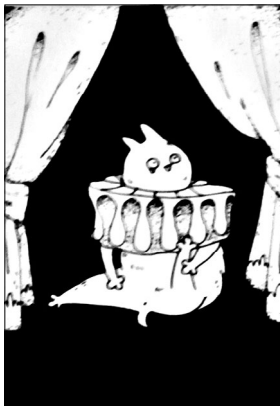


**Трошкин А.В. - кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой
дизайна и art-менеджмента
«Степь-1» Бумага, тушь 99x40,5**

Юрченкова Дарья
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Контр знак»,
«Преобразование 1»,
«Контраст 1»,
«Взаимодействие 2»,
«Изменение структуры
2»
тушь,

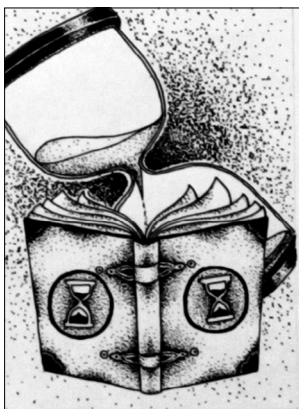
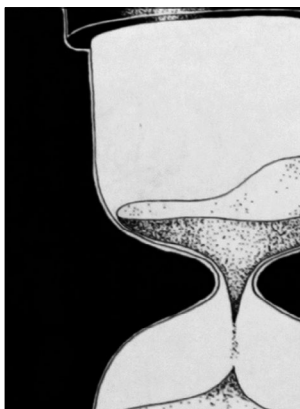
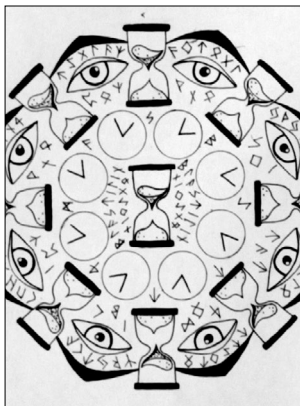
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. - к.п.н.,
доцент кафедры дизайн
и арт- менеджмент



Сапунова Антонина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Отрицательное
положительное»,
«Диссимметрия»,
«Розетка»,
«Взаимосвязь 1»,
«Увеличение»,
«Взаимосвязь 2»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Хазинов Богдан
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Изменение струк-
туры»,
«Ассиметрия»,
«Статика»,
«Акцент»,
«Контраст по раз-
меру»
тушь,

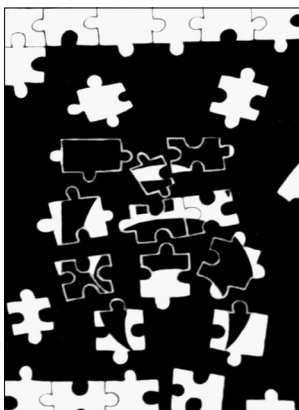
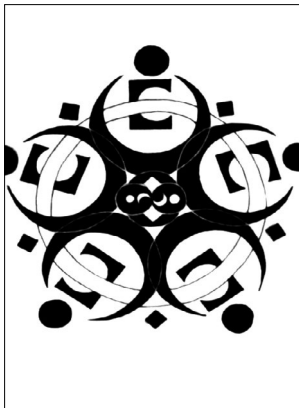
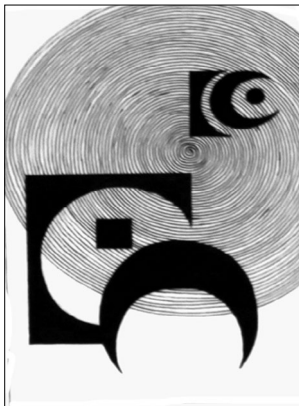
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Мельник Татьяна
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Конр Знак »,
«Взаимосвязь 2»,
«Знак»,
«Розетка»,
«Контраст»,
«Изменение структуры»
тушь,

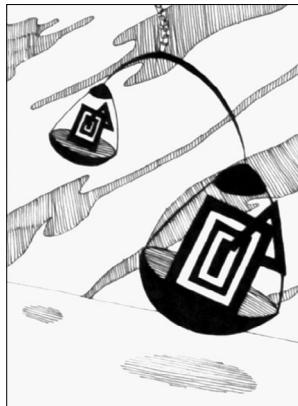
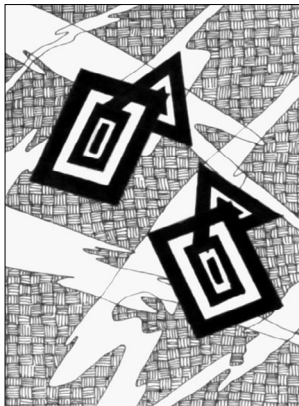
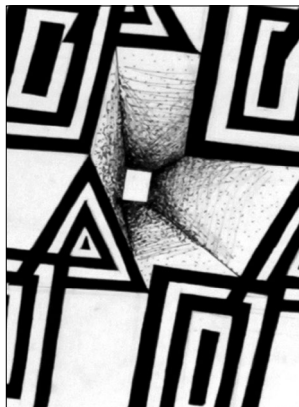
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Ткачёва Екатерина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Отрицательное
и положительное»,
«Знак»,
«Изменение структу-
ры 2»,
«Изменение структу-
ры 1»,
«Ассиметрия»,
«Контраст по раз-
меру»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Беленцова Ольга
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Конр Знак»,
«Знак»,
«Контр Знак»,
«Положительно отри-
цательное простран-
ство»,
«Контраст масшта-
бов»,
«Превращение
знака(увеличении)»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Гафурова Майя
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Акцент»,
«Взаимодействие2»,
«Динамика»,
«Неравномерное
распределение»,
«Взаимодействие 1»
тушь,

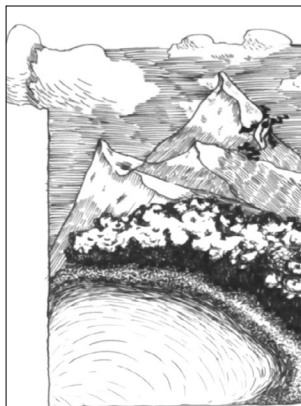
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Пляцун Давид
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Акцент»,
«Ритм»,
«Уменьшение»,
«Знак»,
«Динамика»,
«Изменение структуры»
тушь,

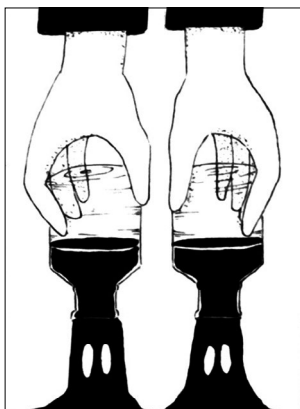
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Гречаная Анастасия
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Паттерн»,
«Ассиметрия»,
«Диссимметрия»,
«Ритм 2»,
«Симметрия»
«Отрицательное
положительное»
тушь,

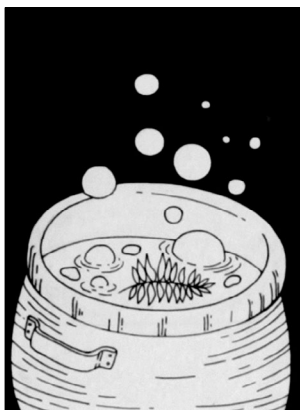
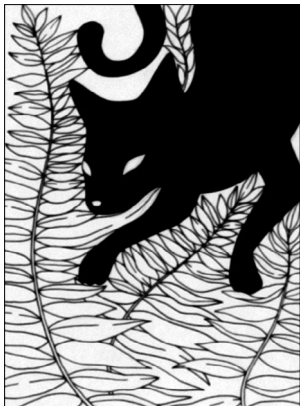
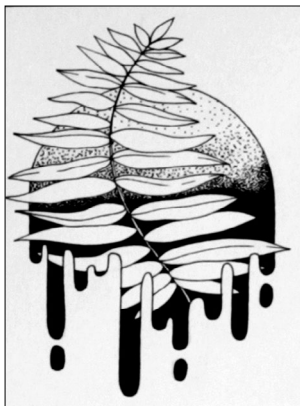
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Киреева Александра
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Элемент»,
«Преобразование уве-
личение»,
«Изменение структуры
равномерное»,
«Положительное
и отрицательное про-
странство»,
«Контраст по разме-
ру»,
«Акцент»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Остахова Александра
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Контраст по раз-
меру»,
«Диссимметрия»,
«Положительное
и отрицательное»,
«Розетка»
«Взаимосвязь по
плановости»
тушь,



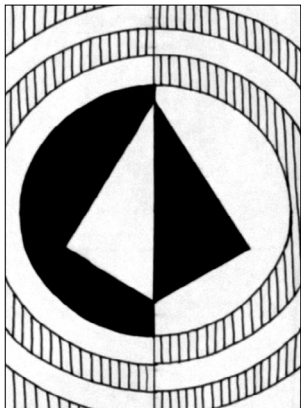
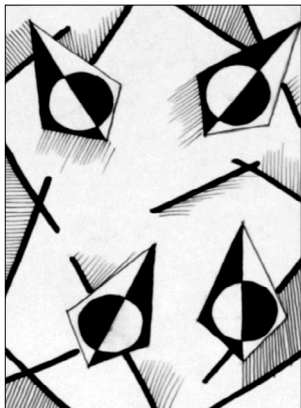
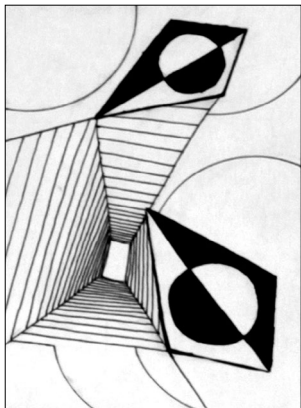
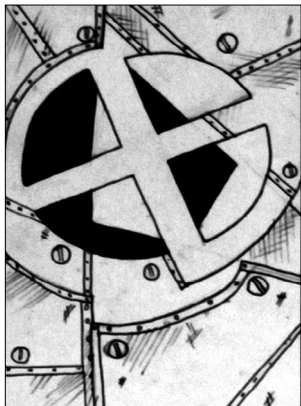
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Кувшинов Егор
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Ритм 1»,
«Преобразование уве-
личение»,
«Изменение структуры
равномерное»,
«Изменение структуры
неравномерное»,
«Отрицательное
и положительное
пространство»,
«Ассиметрия»,
«Элемент»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Ясько Валерия
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Взаимосвязь 2»,
«Ритм 2»,
«Симметрия»,
«Знак»,
«Динамика»
«Акцент»
тушь,

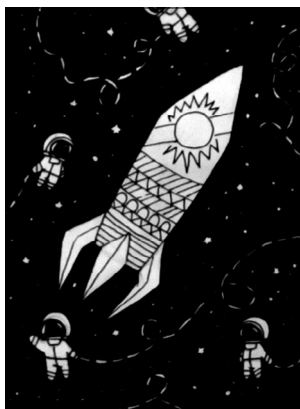
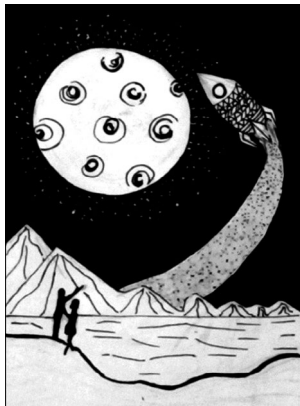
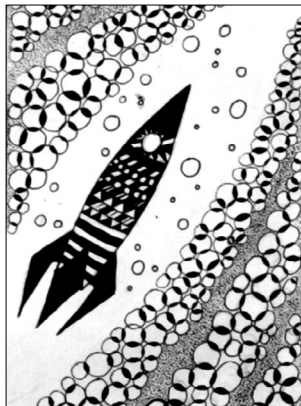
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Сабуняк Эльвира
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Ассиметрия»,
«Розетка»,
«Динамика»,
«Ритм»,
«Контраст»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Молотков Владислав
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Уменьшение»,
«Контраст по силу-
эту»,
«Увеличение»,
«Контраст по раз-
меру»
«Ритм 1»
тушь,

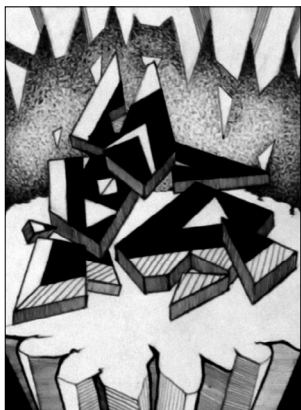
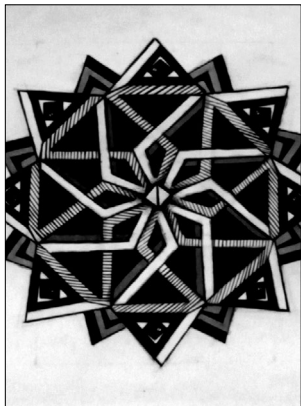
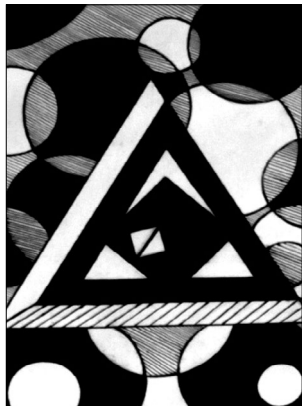
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Лещенко Богдан
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Розетка»,
«Ритм 1»,
«Взаимосвязь по
силуэту»,
«Взаимосвязь по плав-
ности»,
«Неравномерное из-
менение структуры»
тушь,

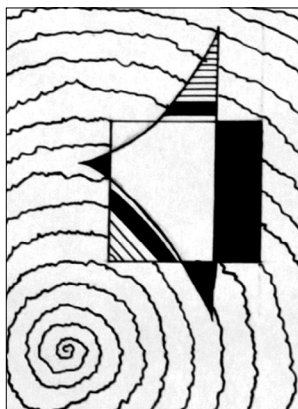
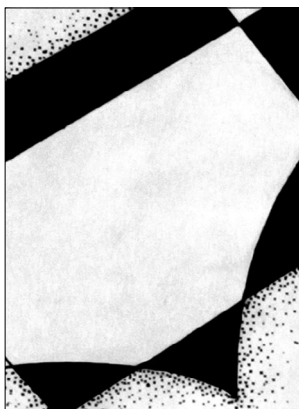
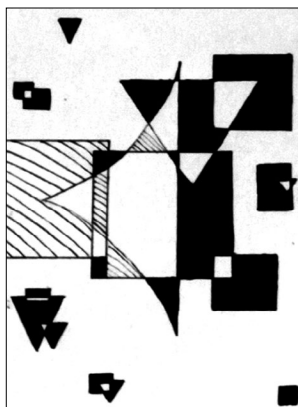
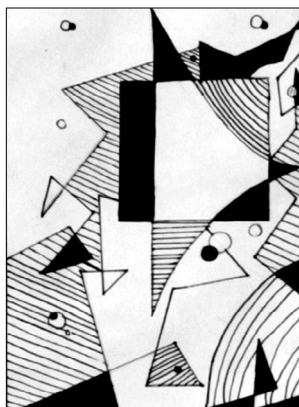
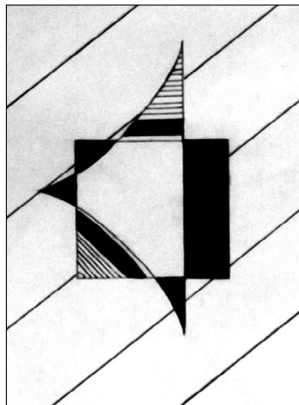
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Прокопенко Марина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Паттерн»,
«Ассимметрия»,
«Контраст размеров»,
«Контраст силуэтов»
«Контраст фактуры»
тушь,

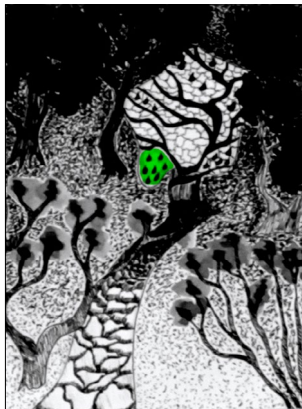
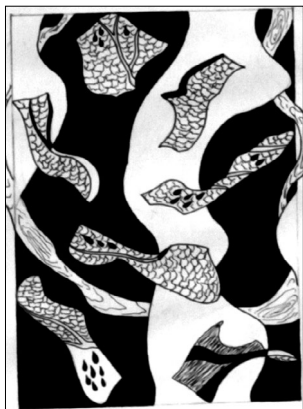
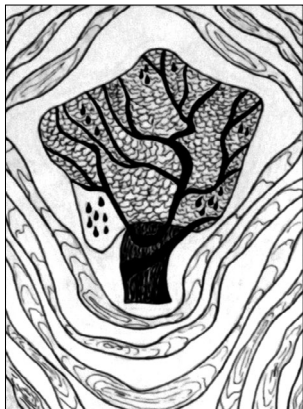
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Стогний Дарина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Контр Знак»,
«Изменение структуры
равномерно»,
«Акцент»,
«Ассиметрия»,
«Розетка»
тушь,

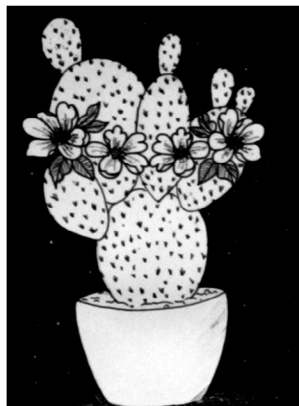
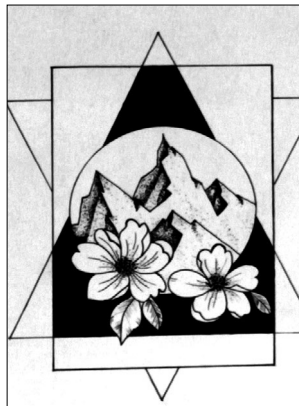
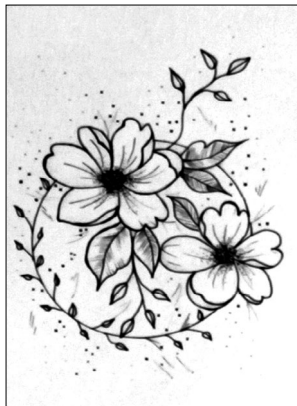
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Симонова Екатерина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Взаимосвязь силу-
этов»,
«Отрицательное
и положительное»,
«Симметрия»,
«Контраст силуэтов»
«Увеличение»
тушь,

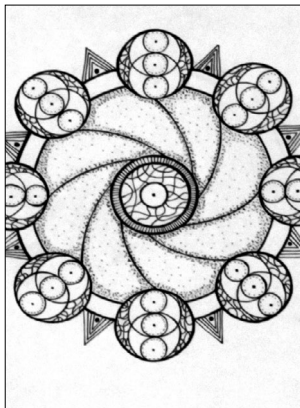
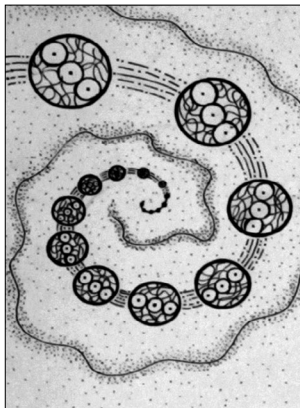
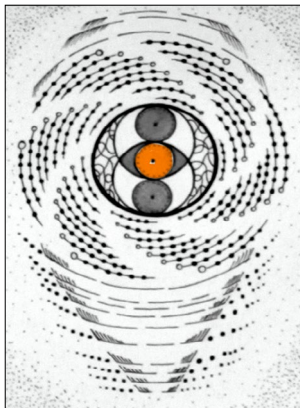
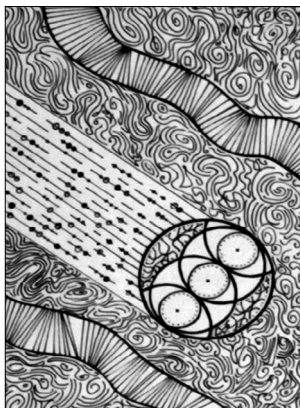
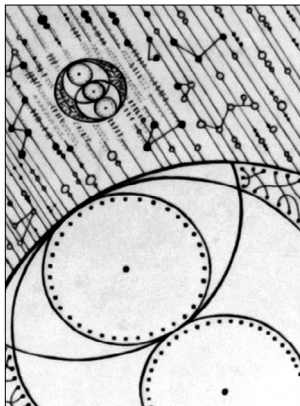
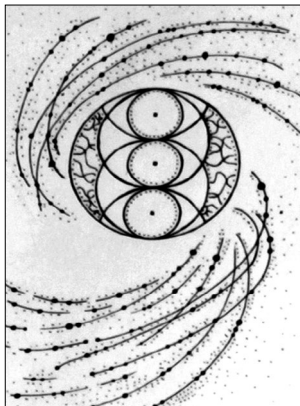
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Черепьяная Екатерина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

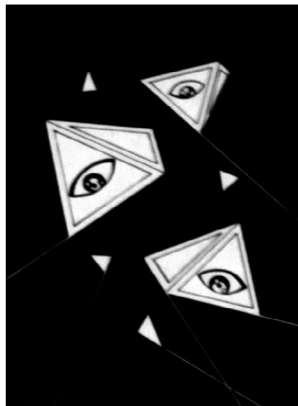
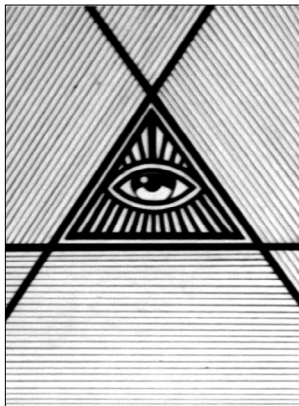
«Знак»,
«Контраст размеров»,
«Контраст фактур»,
«Акцент»,
«Ритм»,
«Розетка»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент

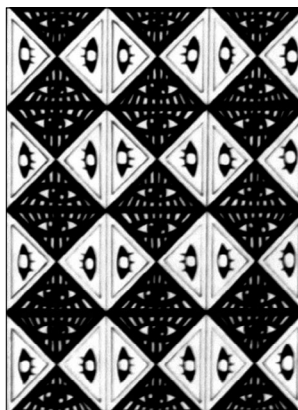
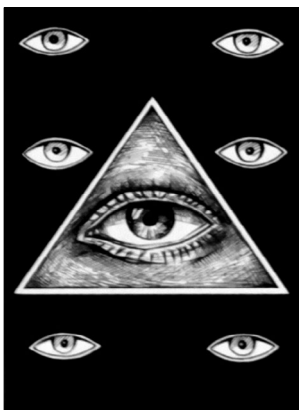
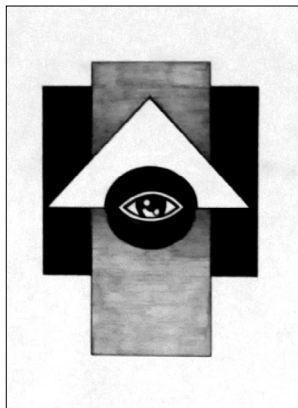


Хомякова Дарья
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Динамика»,
«Контраст по раз-
меру»,
«Динамика»,
«Контраст по фак-
туре»
«Отрицательное
и положительное»
тушь,



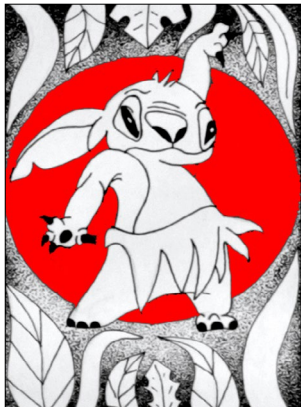
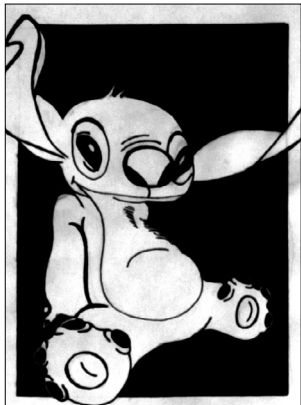
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



Тишкина Карина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Контр Знак»,
«Уменьшение»,
«Акцент»,
«Контраст размеров»,
«Динамика»
тушь,

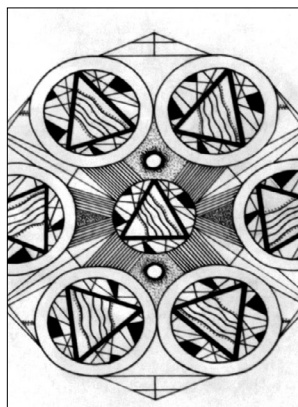
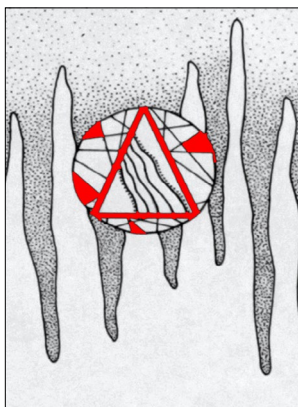
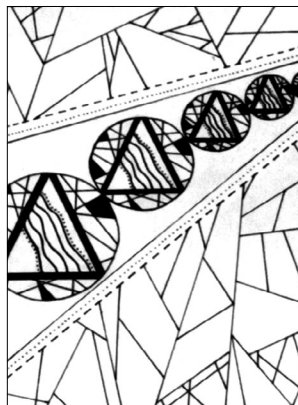
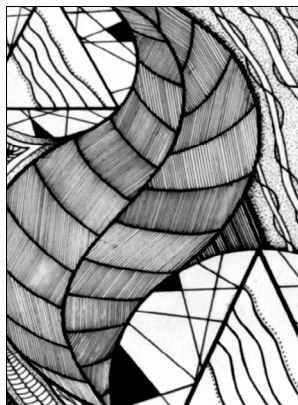
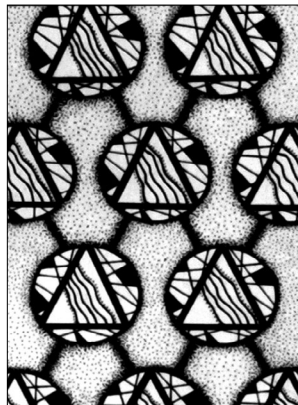
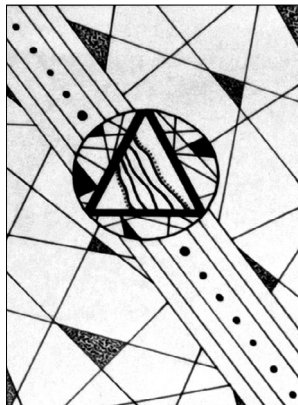
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Шевченко Алина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Знак»,
«Паттерн»,
«Отрицательное
и положительное»,
«Ритм»,
«Акцент»,
«Розетка»
тушь,

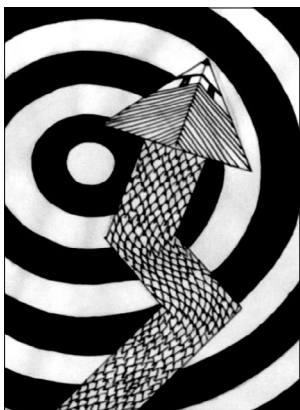
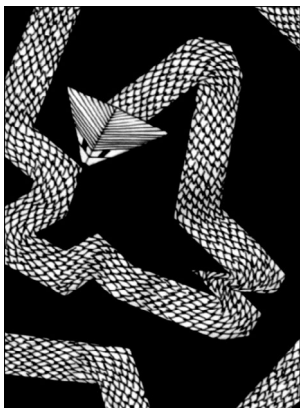
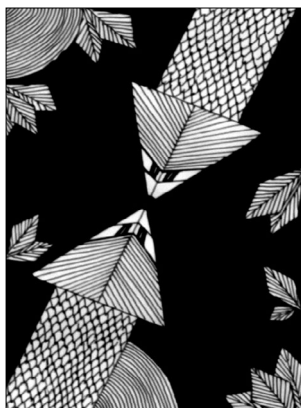
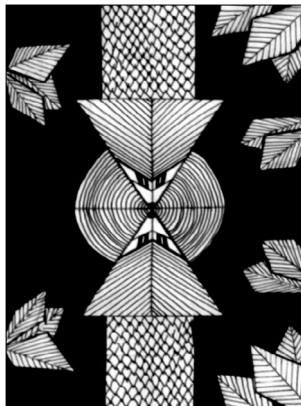
руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и арт- менеджмент



Яворская Полина
бакалавр 1 курс,
г. Донецк,

«Симметрия»,
«Знак»,
«Дисимметрия»,
«Отрицательное
и положительное»,
«Взаимосвязь»,
«Контраст»
тушь,

руководитель:
Трошкина Ю.Ю. -
к.п.н.,
доцент кафедры
дизайн
и art- менеджмент



СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Преподаватели

1. Трошкин А.В. – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
2. Петрушкин Ю.Ф. – заслуженный художник Украины, доцент кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
3. Тышкевич Г.А. – народный художник Украины, профессор кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
4. Мальцева Д.М. – кандидат педагогических наук, доцент кафедры дизайна и арт-менеджмента ДонНУ
5. Гринько В.В. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента
7. Трошкина Ю.Ю. – кандидат педагогических наук, доцент, кафедры дизайна и арт-менеджмента
8. Гурова Н.А. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента
9. Данильян Л.В. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента
10. Испанова Н.В. – старший преподаватель кафедры дизайна и арт-менеджмента

Студенты

1. Бычкова В.Г. – студентка 1 курса «Магистратура»
2. Глушакова Н. – студентка 3 курса «Бакалавры»
3. Гондарь М. – студентка 3 курса «Бакалавры»
4. Деркач О. – студентка 3 курса «Бакалавры»
5. Кива Ю. – студентка 3 ус. курса «Бакалавры»
6. Коваленко А. – студентка 1 курса «Магистратура»
7. Комарова В. – студентка 1 курса «Магистратура»
8. Крикун А. – студентка 3 ус. курса «Бакалавры»
9. Лоптев А. – студентка 3 ус. курса «Бакалавры»
10. Лысенко А. – студентка 3 ус.з\о курса «Бакалавры»
11. Малиновская С. – студентка 1 курса «Магистратура»
12. Петруша Д. – студентка 3 ус.з\о курса «Бакалавры»
13. Пильгаева А. – студентка 3 ус.з\о курса «Бакалавры»
14. Принцовская Е. – студентка 3 ус.з\о курса «Бакалавры»
15. Сенкевич А. – студентка 3 ус.з\о курса «Бакалавры»
16. Татаринова В. – студентка 3 ус. курса «Бакалавры»
17. Толчинская А. – студентка 3 курса «Бакалавры»
18. Чертушкин Ф. – студентка 1 курса «Магистратура»
19. Эйваз Н. – студентка 1 курса «Магистратура»

ВЕСТНИК ДИЗАЙНЕРСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
материалы XI научно-практической интернет-конференции
«Формирование целостной готовности будущих
дизайнеров к профессиональной деятельности».

Творческие достижения студентов
по специальности «Дизайн»

Редактор
Трошкин А.В.

Дизайн
Гринько В.В.

Подписано в печать 2020 г. Формат 60х84 1/16
Печать лазерная Заказ № Тир. 20 шт