ПРОМТЕХДИЗАЙН

ДИЗАЙН
ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ
И ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна»

ПРОМТЕХДИЗАЙН

Дизайн, искусствоведение и филологические науки

Сборник статей всероссийской научной конференции
молодых ученых с международным участием

Часть 3

Санкт-Петербург
2026

УДК 009+67/68(063)
ББК 6/8+37.2я43
П40

П40 ПРОМТЕХДИЗАЙН. Дизайн, искусствоведение и филологические науки. Сборник статей всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием. Часть 3 / Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна. – Санкт-Петербург: ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2026. – 498 с.

ISBN 978-5-7937-3022-8
ISBN 978-5-7937-3009-9

Научно-технические конференции институтов, высших школ и факультетов – сроки проведения уточняются редакцией.

Оргкомитет:
Макаров А.Г. – д.т.н., профессор, председатель
Шванкин А.М. – к.т.н., ответственный секретарь
Вагнер В.И. – к.т.н., доцент
Ванькович С.М. – к.искусств., доцент
Ветрова Ю.Н. – к.т.н., доцент
Гамаюнов П.П. – профессор
Жукова Л.Т. – д.т.н., профессор
Иванов К.Г. – д.ф.-м.н., профессор
Иванов О.М. – д.т.н., профессор
Иванова С.Ю. – к.т.н., доцент
Киселев А.М. – д.т.н., профессор
Куров В.С. – д.т.н., профессор
Лебедева Г.Г. – к.т.н., доцент
Лезунова Н.Б. – к.филолог.н., доцент
Мамонова В.А. – к.культур.
Марковец А.В. – д.т.н., профессор
Переборова Н.В. – д.т.н., профессор
Рожков Н.Н. – д.т.н., доцент
Сухарева А.М. – к.т.н., доцент
Энтин В.Я. – д.т.н., профессор

ISBN 978-5-7937-3022-8
ISBN 978-5-7937-3009-9
УДК 009+67/68(063)
ББК 6/8+37.2я43
© ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

Е. С. Филиппова, А.Ю. Сапрыкина
ЭСТЕТИКА НЕСОВЕРШЕНСТВА: ВТОРИЧНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕБЕЛИ БЕЗ РЕСТАВРАЦИИ КАК ОСОЗНАННЫЙ ДИЗАЙНЕРСКИЙ ПРИЁМ В ИНТЕРЬЕРАХ ВЛАДИМИРА 9

Сидорова А.Д., Киселева А.А.
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТИЛЬ ЭПОХИ АР-ДЕКО В КОНТЕКСТЕ ИСКУССТВА XX ВЕКА 16

А.Д. Сидорова, А.А. Киселева
ДИЗАЙН КОВОРКИНГОВ: ФОРМИРОВАНИЕ КОМФОРТНОЙ РАБОЧЕЙ СРЕДЫ 24

Стецюк А. Е., Шаманова С.А.
ПАРКОВКИ БУДУЩЕГО: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ ГОРОДСКОГО ПРОСТРАНСТВА 28

А. И. Терземан, А.А. Киселева, Р.Й. Швабаускас
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ЖИЛАЯ СРЕДА ДЛЯ ЛЮДЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ 35

А. И. Терземан, Лобанов Е Ю.
ЧЕЛОВЕКОЦЕНТРИЧНАЯ АРХИТЕКТУРА И ЦИФРОВАЯ СРЕДА КЛИНИКИ БУДУЩЕГО 41

А. И. Терземан, Павлова Т. Б.
ПРОБЛЕМЫ АДАПТАЦИИ ИСТОРИЧЕСКИХ ИНТЕРЬЕРОВ К СОВРЕМЕННЫМ РЕАЛИЯМ 47

А. И. Терземан
СОЦИАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН КАК ЗНАЧИМАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА 56

Тетцоева М.А., Семенова М.Н.
А.М. КАССАНДР: АРХИТЕКТОР ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА XX ВЕКА 61

Харин В.А.
ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЗДАНИЙ СОВЕТСКИХ КИНОТЕАТРОВ В ОБЪЕКТЫ КУЛЬТУРНО-КОСУГОВОГО НАЗНАЧЕНИЯ 68

Хуан Сян, Петров Е.Н.
АЛЮМИНИЙ – НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ В ОТДЕЛОЧНЫХ РАБОТАХ 73

Хуан Сян (), Шаманова С.А.
ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИНТЕРВЕНЦИЯ КАК СТРАТЕГИЯ УСТОЙЧИВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГОСТИНИЧНЫХ КОМПЛЕКСОВ В АРКТИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ 78

А.Ю. Шебаршова, Е.Ю. Лобанов
ЭВОЛЮЦИЯ ИНКЛЮЗИВНОГО ДИЗАЙНА: ОТ ИДЕЙ ВИКТОРА ПАПАНЕКА К СОВРЕМЕННОСТИ 87

Д.А. Шевцова
САДЫ ЭТРЕТА КАК МОДЕЛЬ СОВРЕМЕННОГО РЕГУЛЯРНОГО САДА 93

А.А. Яковенко
ГАРМОНИЯ ПРОСТРАНСТВА: СИНТЕЗ ЭСТЕТИКИ И ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ КВАРТИР-СТУДИЙ 100

С.С.Кротова
ФОЛЬКЛОРНЫЕ МОТИВЫ В МОНУМЕНТАЛЬНОЙ МОЗАИКЕ СССР 1920-1980Х гг 106

ОГЛАВЛЕНИЕ

В. М. Наумова
РАЗВИТИЕ ЭМАЛИ В ПЕРИОД АР ДЕКО 1920-1930 ГГ 112

Снегирева Д. К.
Название не определено 117

Д.А. Стыденко, И.А. Прохорова
ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ В ГОБЕЛЕНОВОМ ТКАЧЕСТВЕ XX–XXI ВЕКОВ: ОТ ДЕКОРАТИВНОСТИ К ЭНВАЙРОНМЕНТУ 121

М.А. Полухина, Е.Ю. Бахтина
ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ СТИЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ ОДЕЖДЫ С АРХИТЕКТУРНЫМ ОБРАЗОВАНИЕМ 127

В.Н. Алпатова
Название не определено 132

А. Г. Гаврилова
ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ В АНИМАЦИИ: СОВРЕМЕННЫЕ ТРЕНДЫ И ИХ ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ 140

Е. В. Лашманова
РОЛЬ И ВИДЫ ИСТОРИЧЕСКОЙ ДОСТОВЕРНОСТИ В ВИДЕОИГРАХ 147

Ю.С. Тихонова, А.Д. Габибова
ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН 156

А.В. Сасина
ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ДРАМАТУРГИЯ В АНИМАЦИИ: КАК КОМПОЗИЦИЯ КАДРА ФОРМИРУЕТ ВОСПРИЯТИЕ ИСТОРИИ 162

Е.Д. Солонская
ОБРАЗНЫЙ АНАЛИЗ МУЛЬТФИЛЬМА "МУХА-ЦОКОТУХА" 1976 Г. ВЛИЯНИЕ В.СТАРЕВИЧА 171

Е.Р. Аверина, Е.А. Сотникова
КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ НАРОДОВ РОССИИ КАК ИСТОЧНИК ВИЗУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ В АНИМАЦИИ 176

В. Н. Горохова
РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ КУЛЬТУРЫ МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ В ВИДЕОИГРАХ 182

М.А. Гречухина
ЭСТЕТИКА УЮТА: ВИЗУАЛЬНЫЕ И ГЕЙМДИЗАЙНЕРСКИЕ ОСОБЕННОСТИ COZY-ИГР 190

В. А. Резниченко
РАЗВИТИЕ ЭМПАТИИ ЧЕРЕЗ ИСКУССТВО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ 196

А. А. Рябова
ОТ ЭТНОСА К ТРЕНДУ: МЕХАНИЗМЫ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ГЛОБАЛЬНЫЙ БРЕНДИНГ 203

А. А. Стрельцова, П. П. Гамаюнов
РУССКИЙ ИМПРЕССИОНИЗМ 209

ОГЛАВЛЕНИЕ

А,М. Диниуллова, П.П. Гамаюнов
ЛЕОН БАКСТ: ИСКУССТВО, КОТОРОЕ ПРЕОБРАЗОВАЛО МОДУ 20 ВЕКА 213

С. О. Пысина, В. Е. Шкуратова
ГЕНЕЗИС ГРАВЮРЫ ОТ ОТТИСКА К ПОДИУМУ 219

Вань Байлуань
ТРАДИЦИОННАЯ КИТАЙСКАЯ СИМВОЛИКА В ДИЗАЙНЕ ТУРИСТСКИХ ПЛАКАТОВ 225

В.А. Лебедева
ПОДГОТОВКА ШАБЛОНОВ ОТВЕТОВ КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ СНИЖЕНИЯ НАГРУЗКИ НА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ: ОПЫТ РАБОТЫ ОТДЕЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОКУМЕНТОВ ПО ИСПОЛНЕНИЮ ЗАПРОСОВ ЦЕНТРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО АРХИВА САНКТ- ПЕТЕРБУРГА 231

П. В. Гриц
ПРОФЕССИЯ ДИЗАЙНЕРА: ОТ КИСТИ К КОНТРАКТУ 237

Д. А. Тырышкина
СПЕЦИФИКА СОЗДАНИЯ И ОСОБЕННОСТИ ТИПОГРАФИКИ LIVRE D’ARTISTE 243

Е.О. Фомин
Название не определено 248

Е.И. Петрова, В.В. Романова
ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОДЕЖДЫ ДЛЯ ЛЮДЕЙ «СЕРЕБРЯНОГО ВОЗРАСТА» 253

концепции "смерти автора" Р. Барта, типологии знаков Ч.С. Пирса и учения Ф. де Соссюра о
Е.А. КОСТЮЧЕНКО 261

Д.С. Медная
АНАЛИТИЧЕСКИЙ МЕТОД В КАРТИНЕ П.Н. ФИЛОНОВА «ЧЕЛОВЕК В МИРЕ» 268

К.К. Николаева
РОЛЬ ВРЕМЕНИ В ИСТОРИИ МАРИНЫ АБРАМОВИЧ И УЛАЯ: ОТ ЗАМЫСЛА ДО ПРИМИРЕНИЯ 274

П.М. Магомедова, Н.Я. Шкандрий
СИМВОЛИЗМ И НАРРАТИВ В ТЕКСТИЛЬНЫХ УЗОРАХ 279

К.С. Бородина, Ацбеха Н.Т.
РАЗВИТИЕ ЖАНРОВ ЖИВОПИСИ ГОЛЛАНДСКИХ ХУДОЖНИКОВ КОНЦА XVI - НАЧАЛА XVII ВЕКОВ 283

А.А. Шушурихина, Н.Т. Ацбеха
КАК ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ ПОВЛИЯЛА НА РАЗВИТИЕ ИСКУССТВА 288

Ю.С. Тихонова, А.Д. Габибова
ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН 295

А. В. Хусаева
БУРЯТСКИЙ АНДЕРГРАУНД: МЕХАНИЗМЫ ВОВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ В ЭТНОКУЛЬТУРНОЕ ПРОСТРАНСТВО ЧЕРЕЗ СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО 301

ОГЛАВЛЕНИЕ

Е.А. Викулина, П.В. Дурандина
НАИВНАЯ ГРАФИКА КАК ИНСТРУМЕНТ ИНКЛЮЗИВНОСТИ 305

А. М. Бикинова
ОБЛОЖКИ «NIPPON»: ВЛИЯНИЕ ЕВРОПЕЙСКОГО МОДЕРНИЗМА 309

С. В. Баженова
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В МУЗЫКАЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ: ОБЛОЖКА АЛЬБОМА КАК ТОЧКА ВХОДА В ТВОРЧЕСТВО ХУДОЖНИКА 315

В.Д. Воронкова
ЭФФЕКТ ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ: ОТ ОДИЛОНА РЕДОНА ДО НАШИХ ДНЕЙ 322

Д.А. Грубе
ФИГУРАТИВНЫЕ ОБРАЗЫ В КОРПОРАТИВНОЙ ИНФОГРАФИКЕ 328

А. В. Жидкова
ТРАДИЦИОННЫЙ КОСТЮМ КЫРГЫЗОВ КАК ИСТОЧНИК СОЗДАНИЯ АУТЕНТИЧНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА 339

А.Е. Злобина
ИСКУССТВО И РЕЛИГИЯ: СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО В ЛЮТЕРАНСКОЙ ЦЕРКВИ 341

Иванова И.А.
ТРАНСПАРЕНТНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ 345

А. Д. Кодатенко, И. П. Кузнецова
ГРАФИЧЕСКИЙ СИМВОЛ ПРОПАГАНДЫ: ЛОГОТИП ЖУРНАЛА «СССР НА СТРОЙКЕ» 352

М.В. Крюкова
ВИДЫ НАВИГАЦИИ В ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВАХ ТРАНСПОРТНОЙ СИСТЕМЫ: АЭРОПОРТ, ВОКЗАЛ 360

П.А. Кутявина
ВЛИЯНИЕ МИНИМАЛИЗМА НА ДИЗАЙН РЕКЛАМЫ 368

Д.Е. Малова
ЖАН-МИШЕЛЬ БАСКИЯ: КАК МЫ СТАЛИ СМОТРЕТЬ НА СТЕНЫ УЛИЦ ЧЕРЕЗ ВЫСТАВОЧНЫЕ ВИТРИНЫ 372

А.А. Михеева
КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВИЗУАЛЬНОЙ АЙДЕНТИКИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ МУЗЕЕВ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА 378

А.И. Никулина
РЕКЛАМНЫЕ КАМПАНИИ БРЕНДОВ МОДНОЙ ИНДУСТРИИ: ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН КАК СРЕДСТВО КОММУНИКАЦИИ 387

А. А. Рябова
ОТ ЭТНОСА К ТРЕНДУ: МЕХАНИЗМЫ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ГЛОБАЛЬНЫЙ БРЕНДИНГ 392

В.В. Сафонова
ИСТОРИЯ И ЭВОЛЮЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ В РЕКЛАМНЫХ КАМПАНИЯХ 398

ОГЛАВЛЕНИЕ

Д.Е. Седова
КОНЕЦ ТИШИНЫ: КАК МАКСИМАЛИЗМ ВЕРНУЛ ЭМОЦИИ В ДИЗАЙН 407

Т. Чжао
КОНСТРУКЦИЯ ПУСТОТЫ: ОТ ФИЛОСОФСКОЙ КОНЦЕПЦИИ К СТРУКТУРЕ ОДЕЖДЫ. О ТРАНСЛЯЦИИ И ГЕНЕРАЦИИ «ПУСТОТЫ» В СОВРЕМЕННОЙ КИТАЙСКОЙ МОДЕ 412

С.С.Кротова
ФОЛЬКЛОРНЫЕ МОТИВЫ В МОНУМЕНТАЛЬНОЙ МОЗАИКЕ СССР 1920-1980Х гг 418

С.В. Левшова
ЭВОЛЮЦИЯ АНИМАЛИСТИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ ОТ КАТАКОМБНОГО ИСКУССТВА ДО РУССКОЙ ИКОНЫ 17 ВЕКА 424

В. М. Наумова
РАЗВИТИЕ ЭМАЛИ В ПЕРИОД АР ДЕКО 1920-1930 ГГ 428

С.А.Орлёнок
ПАРСУНА 17 ВЕКА: РАСТЕРЯННОСТЬ МЕЖДУ ИКОНОЙ И ПОРТРЕТОМ 433

Снегирева Д. К.
Название не определено 438

Ахметова К. Л., Шмидт И. О.
ЗНАЧЕНИЕ МОЗАИЧНЫХ ПАННО СОВЕТСКОГО ПЕРИОДА В ФОРМИРОВАНИИ ОБЛИКА БАШКОРТОСТАНА 442

дизайна
ИССЛЕДОВАНИЕ ИКОНОГРАФИИ НАТЕЛЬНЫХ КРЕСТОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОЛЛЕКЦИИ КЕРАМИЧЕСКИХ И ФАРФОРОВЫХ КРЕСТОВ ДЛЯ БРЕНДА ПРАВОСЛАВНЫХ УКРАШЕНИЙ EULOGIA. ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ 447

Белослудцева А.А., Шмидт И. О.
ЭВОЛЮЦИЯ ЖЕНСКОГО ОБРАЗА В МОЗАИКЕ: ОТ АНТИЧНОСТИ ДО XX ВЕКА 454

Котлякова Е. П., Шмидт И. О.
РОЛЬ ТРАДИЦИОННОГО ЖЕНСКОГО ЗАНЯТИЯ – ТКАЧЕСТВА В СОХРАНЕНИИ УДМУРТСКОЙ САМОБЫТНОСТИ И ЕГО ОТРАЖЕНИЕ В СОВРЕМЕННЫХ ИЗДЕЛИЯХ ДПИ 460

А.А.Кудрявцева
ОБУЧЕНИЕ КЛИЕНТОВ САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ФОРМИРОВАНИЮ БАЗОВОГО ГАРДЕРОБА И ПЕРСОНАЛЬНОГО СТИЛЯ КАК КЛЮЧЕВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОГО СТИЛИСТА 468

Л. К. Пичугина
СОЗДАНИЕ ИМИДЖА СПИКЕРА В ОНЛАЙН-ПРОСТРАНСТВЕ 473

В. В. Володченко
ОБУЧЕНИЕ ИМИДЖЕВЫХ ДИЗАЙНЕРОВ РАЗРАБОТКЕ КАПСУЛЬНОГО ГАРДЕРОБА В СТИЛЕ «БОХО» 483

Д.Д.Забарская
ТРЕНИНГ ПО ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТУ КАК ФАКТОР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ СОТРУДНИКОВ НАЛОГОВОЙ СЛУЖБЫ 490

А.Р. Крупина
ВЛИЯНИЕ РУССКОГО АВАНГАРДА ПЕРВОЙ ТРЕТИ XX ВЕКА НА СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН 494

УДК 747.012

Е. С. Филиппова, А.Ю. Сапрыкина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭСТЕТИКА НЕСОВЕРШЕНСТВА: ВТОРИЧНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕБЕЛИ БЕЗ РЕСТАВРАЦИИ КАК ОСОЗНАННЫЙ ДИЗАЙНЕРСКИЙ ПРИЁМ В ИНТЕРЬЕРАХ ВЛАДИМИРА

© Е. С. Филиппова, А.Ю. Сапрыкина, 2026

Статья посвящена исследованию генезиса эстетики «честного старения» в современном интерьере, возникшей на стыке глобальной эко-философии «нулевого вмешательства» и локального культурного контекста города Владимира. На основе сравнительного анализа предметной среды автором реконструирован процесс трансформации старой мебели из категории «бытового мусора» в категорию дизайнерского артефакта, не требующего реставрационного вмешательства. Выявлены ключевые визуальные параллели между патиной времени и принципами концепции Ваби-саби, адаптированными к материальному наследию Владимирского региона. Результаты исследования демонстрируют, что сохранение аутентичных дефектов мебели становится уникальным инструментом формирования локальной идентичности в интерьере.

Ключевые слова: экологичный дизайн, осознанное потребление, патина, вторичное использование, реставрация, ваби-саби

Filippova E.S., Saprykina A.Y.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE AESTHETICS OF IMPERFECTION: SECOND-HAND FURNITURE WITHOUT RESTORATION AS A CONSCIOUS DESIGN TECHNIQUE IN VLADIMIR'S INTERIORS

The article explores the genesis of the "honest aging" aesthetic in modern interiors, emerging at the intersection of the global "zero-intervention" eco-philosophy and the local cultural context of the city of Vladimir. Based on a comparative analysis of the material environment, the author reconstructs the transformation of old furniture from the category of "household waste" into a design artifact that requires no restorative intervention. Key visual parallels are identified between the patina of time and the principles of the Wabi-sabi concept, adapted to the material heritage of the Vladimir region. The research findings demonstrate that preserving authentic furniture defects becomes a unique tool for shaping local identity within an interior.

Keywords: eco-friendly design, conscious consumption, patina, repurposing, restoration, wabi-sabi

Современный интерьер города Владимира сегодня находится в точке культурного излома. Стремительная застройка новыми жилыми комплексами с их тяготением к стерильному минимализму и типовым решениям масс-маркета с одной стороны, а с другой богатейший пласт материальной культуры, скрытый в старых кварталах у Золотых ворот, в застройке сталинского ампира на улице Горького и в дачных массивах поймы Клязьмы. В этой дихотомии рождается новый дизайнерский метод: использование мебели с историческим износом без реставрационного вмешательства. Центральным объектом данного исследования является феномен «честного старения», использование предметов мебели с выраженными следами старения (патина, сколы, кракелюр, слои старой краски). Этот метод, мы определяем как термин «нулевого вмешательства» (Zero-Intervention Design), он базируется на стыке глобальной эко-философии и берёт часть из восточной концепции Ваби-саби, провозглашающей красоту в несовершенстве и мимолётности.

1. Философский фундамент: от японского Ваби-саби к российской «честной старости»

Переосмысление старой мебели как полноценного дизайнерского артефакта невозможно без глубокого понимания эстетических концепций, которые утверждают несовершенство. В основе современного тренда на вторичное использование без реставрации лежит японское мировоззрение Ваби-саби - искусство находить красоту в вещах скромных, надломленных и отмеченных печатью времени. В классическом западном понимании, долгое время доминировавшем и в России, мебельное изделие оценивалось по степени его «новизны» или «идеальной сохранности». Любая царапина, скол или стёртый слой лака воспринимались как дефект, обесценивающий предмет. Мировоззрение Ваби-саби

предполагает, что следы времени подчёркивают уникальность каждой вещи. С этой точки зрения, старый дубовый стол из коммунальной квартиры на Большой Московской улице во Владимире обладает большей эстетической энергией, чем безупречная копия из МДФ, именно благодаря своему несовершенству.

Адаптация концепции к российскому менталитету проходит через преодоление сложного психологического барьера. В отечественном контексте старая, нереставрированная мебель десятилетиями ассоциировалась с бедностью, дефицитом и вынужденным бытом советских «хрущёвок». Понятие «новое» было синонимом успеха и чистоты. Однако сегодня, в эпоху цифровой стерильности и переизбытка пластика, происходит смена ориентиров. Предмет без реставрации сохраняет запахи, тактильные ощущения и слои краски, которые связывают владельца с его личной историей или историей города [1].

Эстетика патины в интерьере города Владимира приобретает специфический индустриально-краеведческий оттенок. Если японское Ваби-саби воспевает природные материалы, то в городе объектом восхищения становится антропогенный износ. Психологи отмечают, что стерильные, идеально гладкие поверхности современных полимеров вызывают у человека подсознательную дистанцию [1]. Потёртости, микротрещины и выцветшие краски не портят вещь, а, напротив, наполняют пространство особым уютом**.** Это свидетельство того, что предмет уже был успешно интегрирован в человеческую жизнь. Семантика повреждения напрямую связана с подлинностью. Кракелюр (сетка трещин) на старом лаке или многослойные сколы краски на венском стуле создают уникальный микро-рисунок, который невозможно имитировать промышленным путём. Это превращает предмет мебели в подобие абстрактной живописи, где автором выступает само время.

Для жителя Владимира семантика износа глубоко локальна. Дефекты на старых предметах интерьера, такие как трещины в древесине лиственницы или механические повреждения антикварной мебели, следует интерпретировать не как признаки отсутствия ухода, а как материальную репрезентацию исторической памяти. Подобные следы эксплуатации выступают в качестве вещественных свидетельств повседневной биографии владельцев, фиксируя в своей структуре длительную социально-бытовую преемственность поколений. Включение подобного элемента в современный интерьер без восстановления помогает сохранить «память о прошлом» в первозданном виде [3].

Таким образом, возводя дефект поверхности (в частности, «царапину») в статус эстетической категории, проектировщик переходит от декоративно-прикладного оформления среды к сценарному моделированию ее семантики. В данной концепции артефакт, обладающий выраженной временной преемственностью, выступает в роли композиционного центра, определяющий структурно-смысловую организацию интерьерного пространства. Предмет с историей становиться главным героем интерьера, вокруг которого выстраивается композиция.

2. Экологический манифест «Нулевого вмешательства»: дизайн вне химии и избыточности.

Отказ от реставрации мебели в пользу её естественного старения — это прямой экологический манифест. В эпоху, когда индустрия интерьерного дизайна признана одним из крупнейших потребителей первичных ресурсов и источников загрязнения, отказ от активного вмешательства в структуру старого предмета становится высшей формой ответственности дизайнера и заказчика. Классический метод реставрации, ориентированный на восстановление первоначальных визуальных характеристик объекта, предполагает применение высокотоксичных химических реагентов. Процедура восстановления изношенных лакокрасочных покрытий с использованием составов на основе дихлорметана, а также последующая колористическая обработка и полимеризация защитных слоев, сопряжены с существенной нагрузкой на экосистему и нарушением норм экологической безопасности.

В условиях стандартного жилого фонда города Владимира реализация классических реставрационных циклов зачастую вступает в противоречие с регламентами безопасности. Впитавшие в поры дерева химикаты постепенно испаряются обратно, надолго ухудшая экологическое состояние окружающей среды. Принятие стратегии «минимального вмешательства» позволяет полностью устранить данные риски. Аутентичное покрытие, которое уже давно перестало выделять токсичные вещества становиться безопасным слоем, который естественным образом сохраняет покрытие предмета и не портит воздух.

«Ноль отходов» как локальная стратегия Владимира. Принципы «Ноль отходов» базируются на переходе от линейного потребления к циклическому. Главная задача - максимально сократить объем мусора, подлежащего захоронению или сжиганию, за счёт переработки, осознанного отказа от избыточных благ и продления жизненного цикла вещей через их многократное использование [3]. Для Владимирского региона такая концепция в интерьере приобретает практический смысл. Городская инфраструктура по переработке крупногабаритных отходов мебели развита недостаточно, и большая часть старого фонда ежегодно оказывается на мусорных полигонах. Использование предметов мебели в их первозданном, нереставрированном виде позволяет дизайнеру превратить утилитарные отходы в ценный функциональный ресурс.

В качестве примера **п**рямой рециркуляции можно привести трансформацию верстачной доски в интерьерную консоль (Рис.1,2), объект сохраняет свою аутентичную фактуру, меняя лишь назначение. В данной методике акцент смещается с реставрации на санитарно-гигиеническую подготовку. Применение термической обработки, пароочистки и натуральных восков обеспечивает биологическую безопасность изделия для жилой среды, консервируя при этом его историческую эстетику [2]**.**

Рис.1 Трансформация станка

Рис.2 Трансформация верстака

3. Этический аспект: право на старение.

Дизайн нулевого вмешательства провозглашает новую этику - уважение к материалу**.** Попытка скрыть возраст предмета за слоем свежей эмали в контексте современной эко-философии выглядит как форма «зеленого камуфляжа». Сохранение естественной фактуры древесины в контексте современной застройки Владимира становится визуальным воплощением принципов осознанного потребления. Подобный подход демонстрирует приоритет сохранения существующих ресурсов над созданием новых, подчёркивая отказ от избыточной эксплуатации природы ради достижения временного декоративного эффекта.

Для того чтобы метод «нулевого вмешательства» не превратился в хаотичное накопление старых вещей, дизайнер должен обладать навыками предметного краеведения. Дизайнеру необходимо дифференцировать серийную продукцию локальных предприятий и уникальные артефакты, интерпретируя их не как пережиток прошлого, а как элементы региональной идентичности. Понимание социокультурного контекста позволяет выстроить диалог между лаконичной эстетикой советского модернизма жилой среды 1960-х годов и брутальной фактурой индустриального наследия города.

Таким образом, опора на локальную историю превращает экспертный отбор предметов в инструмент формирования смысловых доминант интерьера, предотвращая превращение пространства в бессистемное скопление случайных вещей. Предметно-пространственная среда современного интерьерного дизайна Владимирской области формируется на стыке трёх источников.

Дореволюционный «мещанский» пласт. Это массивная дубовая или сосновая мебель (Рис.3), сохранившаяся в старом жилом секторе. Специфическая деструкция материалов в данном случае проявляется через разрушение структуры древесины, состаривания восковых покрытий и окисление медных сплавов фурнитуры. Введение подобных объектов в пространство современного жилого комплекса без предварительной реставрации позволяет достичь выраженного эффекта конфликта времён, подчёркивающего историческую преемственность в контексте актуальной застройки.

Рис.3 Деревянный антикварный буфет

Индустриальное наследие: мебель, выпускавшаяся для нужд работников заводов «Точмаш», «Автоприбор» и Химзавода. Данная группа объектов представлена минималистичными стеллажными системами, столярными изделиями на конусовидных опорах и креслами с открытыми деревянными подлокотниками (Рис.4,5). Эстетической ценностью их естественной деградации является истирание лакокрасочного слоя и потеря пигмента шпона. Сегодня такая фурнитура определяется визуальным маркером аутентичности стиля мидсенчури.

Рис.4 Кресло из тикового дерева с обивкой из шерсти

Рис.5 Дубовый стеллаж

Кустарный и «гаражный» примитивизм. Особую категорию составляют объекты утилитарного дизайна, созданные в рамках самодеятельного творчества в пригородных садовых товариществах (в частности, в пойме реки Клязьмы). Данная группа предметов, включающая массивные скамьи, стеллажные системы и верстаки кустарного производства (Рис.6,7), характеризуется архаичной эстетикой. Их художественная значимость обусловлена первозданной фактурой необработанной древесины, которая, несмотря на выраженные биоповреждения и следы внешнего воздействия, сохраняет свою конструктивную целостность [3].

Рис.6 Антикварная скамья из сосны

Рис.7 Прикроватная тумба из массива дуба

4. Конфликт с искусственными материалами

Наиболее распространённая ошибка в организации интерьерных пространств Владимирской области:

- Некорректная экспозиция нереставрированных объектов. Размещение предметов из массива (например, соснового комода) рядом с низкокачественными имитациями (ПВХ-плинтусами, глянцевыми ПВХ-потолками, ламинированными покрытиями) лишает естественные следы старения статуса артефакта - они воспринимаются как признак бюджетных ограничений.
- Избыточность и отсутствие «воздуха». Бессистемное наполнение интерьера предметами (в т. ч. с локальных рынков) приводит к потере их индивидуальной ценности. Высокая концентрация вещей в ограниченном пространстве (например, в малогабаритной квартире) создаёт визуальный шум.
- Игнорирование гигиенического аспекта. Интеграция загрязнённой мебели (с пылью, запахами, следами насекомых) нейтрализует эстетику ваби-саби.
- Не всякая старая вещь подходит для концепции «нулевого вмешательства». Мебель из низкокачественного ДСП 90-х с отслоившейся кромкой не станет арт-объектом [5].
- Использование единственного центрального источника света поглощает пластику объекта: дефекты покрытия выглядят как неопрятные пятна, а не как фактура кракелюра.

Чтобы предметы с историей стали эстетически значимыми элементами интерьера, важно грамотно их интегрировать: сочетать с качественными материалами вместо дешёвых имитаций (например, избегать соседства массива дерева с ПВХ-плинтусами или глянцевыми ПВХ-потолками), оставлять достаточно свободного пространства - высокая концентрация объектов создаёт визуальный шум, а одиночный предмет с характерными следами времени на нейтральном фоне воспринимается как художественный экспонат. Необходимо обеспечивать гигиеническую безопасность таких предметов: перед использованием проводить глубокую дезинфекцию, а для сохранности фактуры применять матовое вощение либо закреплять стёртый красочный слой специализированными лаками - так поверхность будет вызывать желание прикоснуться, не порождая гигиенических опасений. Отбирать объекты нужно тщательно: приоритет - вещам с «красивым износом», выраженной конструктивной логикой и натуральной основой (массив, фанера, металл), а мебель из низкокачественного ДСП с отслоившейся кромкой для этой задачи не подходит. Наконец, критически важен продуманный световой сценарий: вместо плоского освещения использовать акцентные решения — скользящий свет подчеркнёт микрорельеф (трещины превратятся в графичный узор), контражур создаст «нимб» вокруг силуэта, а контурный свет акцентирует форму, нивелируя потёртости. Такой комплексный подход раскроет эстетический потенциал предметов с историей и превратит следы времени в выразительный декоративный рельеф [4].

Таким образом, грамотное сочетание качественных материалов, продуманная композиция с достаточным «воздухом», гигиеническая подготовка, строгий отбор предметов с благородным износом и продуманная световая режиссура позволяют раскрыть эстетический потенциал нереставрированной мебели, превращая следы времени в выразительный декоративный рельеф и сохраняя историко-культурную ценность владимирских предметов интерьера.

5. Анализ кейсов и экономика вопроса: от владимирских барахолок до интерьерных стратегий

Заключительный раздел исследования демонстрирует, как теоретические принципы концепции «минимального вмешательства» воплощаются на практике в условиях современного Владимира, и оценивает финансовую выгоду такого подхода для частных и коммерческих заказчиков. Один из наиболее ярких примеров использования нереставрированной мебели - общественные пространства в историческом центре города Большой Московской и Спасской улиц (Рис.8,9).

Рис.8 Интерьер ресторана ул.Большая Московская

Рис.9 Кофейня ул. Спасская

Старые верстаки и элементы отделки с закрытых цехов местных предприятий.

Решение: Предметы были очищены от масляных загрязнений, дезинфицированы и покрыты матовым защитным составом, сохранившим все слои старой «цеховой» краски и глубокие вмятины на столешницах.

Результат: В сочетании с кирпичной кладкой XIX века и современным трековым освещением эти объекты стали главными визуальными акцентами. Вместо покупки дорогостоящей дизайнерской мебели в стиле «лофт», владельцы использовали аутентичный локальный ресурс, создав интерьер с уникальной «владимирской биографией».

Еще один пример интеграции советского «mid-century» в новостройку в микрорайоне Доброе. Пример частного интерьера в типовой панельной новостройке (Рис.10).

Рис.10 Интерьер новостройки микрорайон Доброе

Объект: Кресла и стол Владимирской мебельной фабрики

Решение: Отказ от перекраски деревянных подлокотников с характерными потёртостями лака. Была произведена лишь дезинфицирующая обработка поверхности, при этом деревянный каркас остался нетронутым.

Результат: Соседство ультрасовременной минималистичной отделки стен и «уставшего», но благородного дерева создало глубокий тактильный и временной контраст. Предметы перестали быть «старьем» и приобрели статус семейных артефактов.

Принято считать, что использование винтажных объектов — это стратегия предельной экономии средств. Однако детальный финансовый анализ выявляет специфическую закономерность. На региональных онлайн-площадках (Avito, Юла) объекты с потенциалом «естественного старения» зачастую имеют символическую стоимость или вовсе отдаются даром на условиях самовывоза. В то же время рыночная стоимость новых аналогов из массива древесины требует значительных

капитальных вложений, сопоставимых с полноценным бюджетом на отделку комнаты. Низкая стоимость приобретения позволяет перераспределить бюджет в пользу высококачественных сопутствующих материалов (краски, воска) или профессионального светового оборудования.

Концепция «минимального вмешательства» экономически оправдана и перспективна как для частных, так и для коммерческих проектов во Владимире. Она сочетает эстетические преимущества аутентичных предметов с рациональным распределением бюджета, повышая ценность пространства за счёт уникальности и историко-культурной связи с городом.

Подводя итог исследованию эстетики «честного старения» в интерьере Владимира, отметим: отказ от радикальной реставрации в пользу консервации естественного износа — важный сдвиг в культуре потребления. Использование предметов с патиной времени решает три ключевые задачи:

1. Формирование локальной идентичности — интеграция старых предметов связывает типовую застройку с историческим контекстом города, превращая жильё в пространство памяти.

2. Экологическая ответственность — стратегия «минимального вмешательства» снижает углеродный след: исключается применение токсичных лакокрасочных составов, сокращаются объёмы потребления новых материалов и количество отходов, что соответствует принципам «Нулевого вмешательства» и устойчивого развития.

3. Создание уникального интерьера — предметы с естественным износом (следами времени, патиной, микротрещинами) невозможно воспроизвести массово. Они формируют неповторимую эстетику, придают пространству глубину и характер.

Таким образом, эстетика «честного старения» позволяет создавать осмысленные, экологичные и культурно насыщенные интерьеры, подчёркивающие связь с историей Владимира. Предметы фурнитуры, которые невозможно воспроизвести методами массового производства формируют аутентичную эстетику, создавая уникальное пространство.

Список литературы

1. *Кемптон, Б.* Wabi Sabi. Японские секреты истинного счастья в неидеальном мире / Б. Кемптон. — М. : Эксмо, 2019. — 238 с.

2. *Усанова, А. Л.* Интерьер как художественно-эстетическая концепция: статья о влиянии эстетических взглядов на организацию жилого пространства / А. Л. Усанова. — 306 с.

3. *Усанова, А. Л.* Предметный мир в жилом интерьере России: традиции и современность / А. Л. Усанова. — 400 с.

4. Бодрийяр, Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. — 2001. — 425 с.

5. Григорьев, С. А. Методика реставрации мебели / С. А. Григорьев. — 1990. — 205 с.

References

1. Kampton, B. *Wabi Sabi: Yaponskie sekrety istinnogo schastiya v neideal’nom mire* [Wabi Sabi: Japanese Secrets of True Happiness in an Imperfect World]. Moscow: Eksmo. 238 pp. (in Rus.).

2. Usanova, A. L. (n.d.). *Inter’er kak khudozhestvenno-esteticheskaya kontseptsiya: stat’ya o vliyanii esteticheskikh vzglyadov na organizatsiyu zhilogo prostranstva* [Interior as an Artistic and Aesthetic Concept: An Article on the Influence of Aesthetic Views on the Organization of Living Space]. 306 pp. (in Rus.).

3. Usanova, A. L. (n.d.). *Predmetnyi mir v zhilom inter’ere Rossii: traditsii i sovremennost’* [The Object World in Russian Residential Interiors: Traditions and Modernity]. 400 pp. (in Rus.).

4. Bodriyar, J. (2001). *Sistema veshchey* [The System of Objects]. 425 pp. (in Rus.).

5. Grigoriev, S. A. (1990). *Metodika restavratsii mebeli* [Furniture Restoration Techniques]. 205 pp. (in Rus.).

УДК 747

Сидорова А.Д., Киселева А.А.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТИЛЬ ЭПОХИ АР-ДЕКО В КОНТЕКСТЕ ИСКУССТВА XX ВЕКА

© Сидорова А.Д., Киселева А.А., 2026

Аннотация. Статья посвящена художественному текстилю эпохи ар деко — явлению, занимающему ключевое место в истории декоративно-прикладного искусства первой трети XX века. В работе анализируются истоки стиля, его разрыв с эстетикой модерна и формирование нового орнаментального языка, основанного на геометризации, динамике и синтезе различных культурных влияний: кубизма, футуризма, архаических культур (египетской, африканской) и индустриальной эстетики. Рассматривается деятельность ведущих мануфактур (Bianchini-Férier, Wiener Werkstätte) и художников (Рауль Дюфи, Соня Делоне, Иван да Силва Брунс, Любовь Попова). Особое внимание уделяется технологическим инновациям — переходу к синтетическим красителям, совершенствованию набивного и жаккардового производства, а также эволюции цветовой палитры от контрастных сочетаний раннего периода к более сдержанным тонам 1930-х годов. В статье прослеживаются региональные версии стиля: французский элитарный текстиль, шведское ковроткачество, советский конструктивистский ситец и американский «стримлайн». На основе междисциплинарного подхода делается вывод о том, что текстиль ар деко выступал не просто фоном, но активным структурообразующим элементом интерьера и костюма, а его художественные принципы сохраняют актуальность для современного дизайна.

Ключевые слова: ар деко, художественный текстиль, орнамент, геометрический узор, шелк, жаккард, набивная ткань, Рауль Дюфи, эстетика индустриализма, декоративно-прикладное искусство.

Sidorova A.D., Kiseleva A.A.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ART TEXTILES OF THE ART DECO ERA IN THE CONTEXT OF 20TH CENTURY ART

Abstract. The article examines the artistic textiles of the Art Deco era, a phenomenon that occupies a pivotal place in the history of decorative arts in the first third of the twentieth century. The study analyzes the origins of the style, its break with the aesthetics of Art Nouveau, and the formation of a new ornamental language based on geometrization, dynamism, and the synthesis of various cultural influences: Cubism, Futurism, archaic cultures (Egyptian, African), and industrial aesthetics. It reviews the work of leading manufactories (Bianchini-Férier, Wiener Werkstätte) and artists (Raoul Dufy, Sonia Delaunay, Ivan da Silva Bruhns, Lyubov Popova). Special attention is paid to technological innovations — the shift to synthetic dyes, the improvement of printing and jacquard weaving, as well as the evolution of color palettes from the contrasting combinations of the early period to the more restrained tones of the 1930s. Regional versions of the style are traced: French elite textiles, Swedish carpet weaving, Soviet constructivist printed cotton, and American Streamline Moderne. Drawing on an interdisciplinary approach, the article concludes that Art Deco textiles were not merely a backdrop but an active structural element of interiors and costume, and their artistic principles remain relevant for contemporary design.
Keywords: Art Deco, artistic textiles, ornament, geometric pattern, silk, jacquard, printed fabric, Raoul Dufy, industrial aesthetics, decorative arts.

Настоящее исследование посвящено художественному текстилю эпохи ар деко — явлению, которое до недавнего времени оставалось на периферии академического искусствознания, уступая место живописи, скульптуре и архитектуре. Стиль ар деко, «появившийся в 1920-х годах и бывший влиятельным в Европе и Америке до середины 1940-х годов, является стилем, который распространился по всему миру, особенно между Первой и Второй мировыми войнами» . Своё название он получил в 1925 году от Международной выставки современных декоративных и промышленных искусств (Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes), проходившей в Париже. «Ар деко привлекает своей роскошью и утонченностью, в нем гармонично сочетаются лаконичные простые силуэты одежды со

сложными драпировками, геометрические линии с изысканными украшениями: вышивкой, аппликацией, декоративной отделкой».

Актуальность обращения к текстильной составляющей ар деко продиктована несколькими обстоятельствами. Во-первых, именно в текстиле, в отличие от архитектуры или скульптуры, стиль сохранил свою жизнеспособность дольше всего, просуществовав вплоть до начала Второй мировой войны, а в некоторых регионах — и до 1950-х годов. Во-вторых, современная мода и дизайн интерьера вновь демонстрируют устойчивый интерес к эстетике этого периода. Как отмечают исследователи, «яркий, претенциозный стиль Ар Деко, появившийся в начале XX века в наши дни становится наиболее актуальным источником для вдохновения современных дизайнеров и художников» . «Небывалый спрос на Ар-Деко возник в этом году: платья из коллекции „Гуччи“ с низкой талией и графичными бронзовыми вставками, расшитые серебром струящиеся шелка „Этро“, золотые кружева „Франческо Скогнамиглио“, мерцающие, как рыбья чешуя, платья-футляры».

Целью данной статьи является комплексный анализ художественного текстиля эпохи ар деко как самостоятельного феномена, выявление его стилеобразующих факторов, орнаментального языка, технологических особенностей и влияния на последующие эпохи.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Проследить генезис текстильного орнамента ар деко, выявив его связь с предшествующим стилем модерн и разрыв с ним.

2. Определить основные источники формообразования: влияние кубизма, футуризма, архаических культур (египетской, африканской) и индустриальной эстетики.

3. Охарактеризовать деятельность ключевых мануфактур и художников, работавших в области текстиля в 1920–1930-е годы, включая французские, шведские и советские школы.

4. Проанализировать технологические инновации (синтетические красители, техники печати, жаккардовое ткачество) и цветовую палитру, характерные для текстиля ар деко.

5. Рассмотреть региональные особенности стиля на примере советского конструктивистского текстиля и американского «стримлайн» направления.

Научная новизна и уникальность исследования обусловлена междисциплинарным подходом: текстиль ар деко рассматривается не как прикладное дополнение к архитектуре или костюму, а как самостоятельная художественная система, обладающая собственным языком и логикой развития. В отличие от большинства существующих работ, фокусирующихся либо на истории костюма, либо на декоре интерьера изолированно, в данной статье предпринята попытка синтезировать эти аспекты. Кроме того, новизна заключается во введении в научный оборот анализа национальных вариантов стиля, в частности, шведского ковроткачества, где, как отмечается в специальной литературе, прослеживается «разнообразие авторских интерпретаций восточного орнамента» , а также советского текстиля конца 1920-х годов, где «абстрактная композиция ар деко наполнялась утилитарным, агитационным содержанием» . Значимость работы усиливается тем, что «предыдущие исследования не имели предложений по дизайну интерьерного текстиля», тогда как данная статья предлагает системный взгляд, позволяющий использовать полученные выводы как в теоретическом искусствознании, так и в практическом дизайн-проектировании. Наконец, обращение к наследию ар деко в текстиле позволяет по-новому осмыслить пути развития современного текстильного дизайна, который, по словам исследователей, сегодня «требует от специалиста быстро реагировать на технологические нововведения, встраивая их в устоявшиеся процессы создания новых изделий», что перекликается с инновационным духом 1920-х годов.

Перелом десятилетий, ознаменовавший вход западной цивилизации в эпоху машин, скоростей и социальных катаклизмов, редко получает столь противоречивое и вместе с тем цельное художественное выражение, как в текстильных практиках ар деко. Историки искусства привыкли оперировать категориями живописи, скульптуры или архитектуры, оставляя текстилю роль «прикладного» дополнения. Однако именно ткань, обладающая уникальной способностью проникать в повседневность — облекать тело, драпировать интерьер, становиться ширмой между публичным и приватным, — оказалась тем полем, на котором модернизм 1920–1930-х годов вступил в наиболее напряженный диалог с наследием модерна, архаическими культурами и восходящей эстетикой индустриализма.

Ар-деко (фр. art déco, дословно — «декоративное искусство») или просто деко́ — художественный стиль, получивший распространение в культуре стран Западной Европы, Америки и России 1920—1930-х годов. Получил название от Международной выставки декоративного искусства и промышленности (фр. Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes) 1925 года в Париже. Впервые появился во Франции в 1910-х годах в основном в архитектуре, моде и живописи и стал популярным в 1920—1930-е годы. Этот эклектичный стиль представляет собой синтез искусства неоклассицизма и модерна. На стиль ар-деко также значительное влияние оказали такие художественные направления, как неоготика, кубизм, конструктивизм и футуризм, сплетавшиеся с древнеегипетскими, японскими, мезоамериканскими и другими экзотическими мотивами.

Ар деко в текстиле — это не просто стилистический канон, но сложная система перевода. Перевод трехмерной архитектуры в плоскость узора, перевод динамики автомобиля или силуэта небоскреба в язык раппорта, перевод африканской маски или египетского рельефа в изнанку буржуазной гостиной [8].

Чтобы понять текстильную революцию 1920-х, необходимо обратиться к моменту разрыва. Модерн, или стиль «ар нуво», господствовавший на рубеже веков, строил свою орнаментальную систему на принципе органической линии. Стебель цветка, изгиб женского тела, волнистая прядь волос — эти мотивы, обретающие символическое, почти гипнотическое звучание, диктовали текстильным мануфактурам определенный ритм: асимметричный, тягучий, уводящий взгляд в бесконечность. Однако уже в 1910-е годы назревает усталость от биоморфной текучести. Парижская Школа изящных искусств, а вслед за ней и лионские шелкоткацкие фабрики начинают экспериментировать с упрощением форм.

Катализатором перемен стала Первая мировая война, которая не только сместила гендерные роли, но и радикально изменила отношение к материалам и функциональности. Практичность, прежде считавшаяся уделом низших сословий, проникает в моду и интерьер. Однако истинный ренессанс текстильного искусства наступает с проведением Международной выставки декоративных искусств и художественной промышленности в Париже 1925 года — события, давшего имя стилю. На этой выставке ткань предстала не как фон для мебели, но как самостоятельный архитектурный элемент. Экспозиции Руля, Пуйфората, Дюфрена демонстрировали текстиль, где рисунок обретал конструктивную жесткость.

Характерной чертой раннего ар деко становится отказ от иллюзионистического объема в пользу плоскостной аппликативности. Орнамент больше не пытается имитировать драпировку или природную неровность; он утверждает поверхность ткани как таковую. Именно здесь возникает знаковое противостояние: линия модерна, замкнутая в себе, уступает место лучу, зигзагу, ступенчатой пирамиде. Текстиль начинает говорить на языке архитектуры — не случайно многие ведущие орнаменталисты этого периода начинали как архитекторы или сценографы [5].

Рис. 1 – «Гавань»: переходный этап от модерна к ар деко, где органическая линия сохраняется, но уже подчинена геометрическому ритму

На рисунке 1 представлен характерный для раннего периода образец, в котором прослеживается механизм этого перехода: волнистый контур волн еще хранит память о стиле модерн, но дробление плоскости на четкие цветовые зоны и повторяемость мотивов указывают на формирование нового орнаментального мышления.

Словарь форм текстильного ар деко поражает эклектичностью, но эта эклектичность подчинена строгой дисциплине стиля. Можно выделить три основных источника, питавших орнаментальную фантазию мастеров: авангардные течения живописи (кубизм, футуризм), архаические культуры (египетские, африканские, доколумбовые) и, наконец, сама эстетика индустриального пейзажа.

Кубизм, лишенный нарратива, предложил текстильщикам метод декомпозиции формы. Гитара, ваза, женское лицо дробились на грани, а затем вновь собирались в плоскостной узор, где светотень заменялась цветовыми контрастами. Футуризм же привнес динамику: орнамент обретал направленность. В шарфах и платках этого времени часто встречаются мотивы «лучизма» — расходящиеся из центра диагонали, имитирующие движение, свет прожектора или разбегающиеся ленты дорог. Шелк, как

материал, обладающий уникальной рефлексией, идеально подходил для передачи этих эффектов: игра нитей основы и утка создавала оптическое мерцание, усиливающее ощущение вибрации.

Особого внимания заслуживает «египтомания», захлестнувшая Европу после открытия гробницы Тутанхамона в 1922 году. В текстиле это выразилось не в прямом цитировании иероглифов, но в усвоении принципов древнеегипетского декора: фризовость, ленточное построение сюжетов, стилизация растительности (лотос, папирус) в жесткие, графичные формы. Однако в отличие от исторических реплик XIX века, ар деко использовал архаику как набор геометрических модулей. Лотос превращался в веер, пальметта — в консоль. Данная тенденция сближала парижские салоны с берлинскими и венскими мастерскими, где интерес к «первобытному» искусству был сопряжен с поисками универсального орнаментального языка [2].

Третий источник — промышленность. Мотивы шестерен, мостов, ступенчатых силуэтов небоскребов (особенно характерных для американской ветви ар деко) проникают в текстиль через мужские галстуки, обивочные ткани и покрывала. Здесь орнамент перестает быть просто украшением; он становится знаком причастности к современности. Использование металлизированных нитей (люрекса) в этот период получает новое обоснование: если раньше золотая и серебряная нить символизировала сакральное или сословное превосходство, то теперь она имитирует блеск хромированных поверхностей автомобилей, свет уличных фонарей, отблески на стекле небоскребов.

Рис. 2 – стилизация лотоса и пальметт в виде геометризованных фризов, черно-золотая гамма

На рисунке 2 отчетливо видно, как архаический мотив подвергается радикальной геометрической обработке: естественный изгиб стебля заменен ступенчатой линией, а объемная форма цветка сведена к плоскости, расчерченной четкими контурами. Подобная орнаментальная конструкция словно спроецировала принципы архитектурного зиккурата на текстильную поверхность.

История текстиля ар деко неразрывно связана с деятельностью крупных мануфактур, сумевших соединить творческий эксперимент с серийным производством. Лион оставался центром шелкоткачества, но теперь его продукции требовалась иная скорость обновления ассортимента. Фирма Bianchini-Férier, сотрудничавшая с Раулем Дюфи, создала прецедент, когда художник-станковист систематически работает для промышленности. Дюфи, известный своей живописной легкостью, разработал более двух тысяч рисунков для тканей. Его метод показателен: он сводил сложные визуальные впечатления (регату, концерт, скачки) к линейной скорописи, где каждый элемент — это иероглиф движения [3].

В противовес лионскому шелку, развивается производство хлопчатобумажных тканей для массового потребителя. Здесь ведущую роль играли английские и американские мануфактуры. Но если в Европе ар деко сохранял элитарный оттенок, в США он быстро демократизировался, проникая в универмаги. Американские дизайнеры, такие как Рут Ривз, активно использовали фольклорные мотивы (например, перуанский текстиль), но пропускали их через призму машинной эстетики. Ривз создавала

рисунки, которые словно были напечатаны не рукой человека, а сконструированы на кульмане — с четкой сеткой раппорта, математически выверенными цветовыми переходами [1].

Важным явлением стала также деятельность венских мастерских, хотя их расцвет пришелся на поздний модерн, в 1920-е годы они эволюционировали в сторону более строгой геометрии. Текстиль Венских мастерских — это всегда графический лист, перенесенный на ткань, с характерным ощущением плоскости, отрицающей тектонику тела. Крупные растительные узоры в текстиле венских мастерских, восходящие к фольклорной традиции, произвели большое впечатление на французского модельера П. Пуаре [3].

Ни один стиль не существует вне технологий своего времени. Ар деко застал переломный момент в текстильном производстве: переход от натуральных красителей к синтетическим, расширение возможностей печатного станка. Если для модерна был характерен приглушенный, «растительный» колорит (оттенки увядшей розы, папоротника, полупрозрачной зелени), то ар деко принес яркие, часто контрастные сочетания. Черный цвет, долгое время бывший уделом траура или строгой одежды низших сословий, становится доминантой. Черный фон в текстиле 1920-х — это не отсутствие цвета, а активная графическая плоскость, на которой разворачивается орнамент из белого, золотого, киноварного или изумрудного.

Техника набивного рисунка достигает такого уровня совершенства, что позволяет передавать мельчайшие градиенты и четкость контуров сложных геометрических фигур. Однако наряду с печатью, сохраняется и традиция жаккардового ткачества, особенно в производстве мебельных тканей и ковров. Жаккардовый переплет позволял создавать рельефные поверхности, где рисунок жил не только цветом, но и фактурой: матовая основа и блестящий узор, ворс и гладь. Ковры этого периода часто отказывались от традиционной восточной симметрии, переходя к асимметричным композициям, где геометрические поля напоминали план города или абстрактную карту местности.

Цветовые предпочтения менялись в течение двадцатилетия. Если ранний ар деко (1919–1925) тяготел к контрастам черного, белого и металликов, то во второй половине 1920-х, с развитием моды на курорты и путешествия, в текстиль входят «африканские» землистые тона (терракотовый, охра, песочный) и яркие акценты «фруктовых» оттенков (цитрусовый желтый, фуксия). 1930-е годы приносят охлаждение палитры: преобладают приглушенные серебристо-голубые, лавандовые, цвета морской волны, что связано с распространением эстетики «лайнеров» (океанских лайнеров) и общего стремления к ощущению прохлады и стерильности [5].

Рис. 3 – архитектоническая композиция, имитирующая трехмерные геометрические объемы на плоскости

На рисунке 3 запечатлен тот редкий случай, когда текстиль сознательно конкурирует с архитектурой в создании пространственной иллюзии. Сложное переплетение нитей разного цвета и фактуры образует рельеф, который меняется в зависимости от угла падения света, превращая статичную плоскость в динамическую структуру.

Говоря об ар деко, нельзя ограничиваться лишь Францией или Центральной Европой. В СССР 1920-х годов, при господстве конструктивизма, наблюдался интерес к производственным искусствам. Художники, такие как Любовь Попова и Варвара Степанова, работая на ситценабивных фабриках (Первая ситценабивная фабрика в Москве), создавали рисунки, которые формально можно отнести к эстетике ар деко, но с иной идеологической начинкой. Здесь не было экзотизма или гедонизма; геометрия тракторных колес, динамика спортивных фигур, графическая строгость букв — все это служило задаче формирования нового быта. Советский текстиль конца 1920-х — уникальное явление, где абстрактная композиция ар деко

наполнялась утилитарным, агитационным содержанием, но быстро сошла на нет с наступлением сталинского ампира, вернувшего историзм [8].

В Америке Великая депрессия внесла коррективы в текстильную моду. Роскошные шелка уступили место более доступным материалам (вискоза, хлопок), но геометрический орнамент продолжал существовать как форма эскапизма. Текстиль этого периода часто эксплуатировал тему «американской мечты» — панорамы городов, мосты, парящие силуэты, что создавало иллюзию движения и преодоления кризиса. Именно в США ар деко трансформировался в стиль «стримлайн» (streamline moderne), где текстильный узор имитировал обтекаемые формы поездов и автобусов, используя длинные горизонтальные линии и хромированные блики [7]. Стиль струящихся линий (англ. streamline — «линия обтекания, струящаяся линия»), или аэростиль (англ. aerostyle — воздушный стиль) — стилевое течение в декоративном искусстве и дизайне, развивавшееся в странах Западной Европы и США в 1930-х годах. Хронологически совпадает со стилем ар-деко и часто рассматривается как одно из его течений. Иногда одно из его английских именований переводится как «струйный модерн», или «стримлайн модерн» (англ. streamline moderne).

Долгое время в искусствоведении ар деко воспринимался как «стиль богатых», нечто промежуточное между авангардом и неоклассицизмом, лишенное концептуальной глубины. Текстиль в этой иерархии оказывался на самой периферии. Однако пересмотр истории декоративного искусства во второй половине XX века, особенно после ретроспективных выставок 1960–1970-х годов, выявил непреходящее значение текстильных практик этого периода. Именно в текстиле, в отличие от архитектуры или скульптуры, стиль ар деко сохранил свою жизнеспособность дольше всего — вплоть до начала Второй мировой войны, а в некоторых регионах (Латинская Америка, Австралия) и до 1950-х годов.

Значение текстиля ар деко выходит за рамки истории моды. Он представляет собой уникальный документ эпохи, где зафиксированы противоречия индустриального общества: стремление к унификации и жажда экзотики, преклонение перед машиной и интерес к ручной архаике, эмансипация женщины и возвращение к классическим канонам красоты. Ткань этого времени словно вбирает в себя ритм джаза, ставшего символом десятилетия: синкопированные ритмы орнамента, неожиданные цветовые аккорды, импровизация на основе строгой формы.

В настоящее время стиль ар деко вновь становится популярным. Многие современные дизайнеры обращаются к нему за вдохновением, связано с тем, что ар деко сочетает в себе роскошь, геометрию и функциональность. Данные качества востребованы и сегодня.

В современной моде часто используются мотивы ар деко. Например, многие бренды выпускают платья с геометрическими принтами, напоминающими 1920-е годы. Также в коллекциях можно увидеть вышивку металлизированными нитями, бахрому и аппликации. Все эти элементы были характерны для текстиля эпохи ар деко. Дизайнеры берут их за основу и создают новые модели.

В интерьерном дизайне стиль ар деко тоже очень распространен. Современные обои, ткани для мебели и шторы нередко имеют зигзагообразные узоры, ступенчатые линии и контрастные цветовые сочетания. Чёрный и золотой, белый и серебряный — это классические цвета ар деко. Они активно используются при оформлении гостиных, спален и ресторанов. Многие фабрики выпускают коллекции текстиля, вдохновлённые наследием 1920–1930-х годов [9].

Анализ художественного текстиля эпохи ар деко позволяет утверждать, что именно в этой области произошло наиболее органичное слияние высокого искусства и промышленного производства. В отличие от живописи, замкнутой в рамках музейного пространства, текстиль выполнял функцию «агента» стиля, внедряя эстетику модернизма в повседневную жизнь. Сложность изучения этого материала заключается в его утилитарной природе: многие образцы были утрачены в процессе использования, а имена создателей орнаментов часто оставались неизвестными, скрытыми за торговыми марками мануфактур.

Тем не менее, сохранившиеся архивные эскизы, образцы и фотографии интерьеров рисуют картину удивительной художественной целостности. Текстиль ар деко не подражал ни архитектуре, ни скульптуре; он выработал собственный язык, основанный на специфике материала — гибкости, способности к трансформации, диалогу со светом. В этом языке нет места случайности; каждый изгиб линии, каждый цветовой акцент подчинен жесткому ритму, который одновременно успокаивает и возбуждает зрителя, погружая его в атмосферу «ревущих двадцатых» — времени, когда казалось, что скорость, роскошь и прогресс могут сосуществовать в вечной гармонии.

Историческая дистанция позволяет увидеть за блеском шелка и строгостью геометрии не только стилистические приметы эпохи, но и универсальные принципы формообразования, которые продолжают питать художественную культуру текстиля и сегодня. Возвращение к ар деко в современном дизайне — это не ностальгия, но признание того факта, что в период между двумя мировыми войнами текстиль сумел достичь редкого баланса между художественной ценностью и функциональной необходимостью, между авторским жестом и промышленным тиражом [10].

Как было показано в работе, становление текстильного ар деко проходило через преодоление текучей биоморфности модерна и утверждение геометрической дисциплины. Орнамент перестал быть

подражанием природе, превратившись в самостоятельную конструктивную систему, где зигзаг, луч, ступенчатая пирамида и ломаная линия обрели значение самостоятельных художественных знаков. Эклектичность источников — от египетских рельефов до кубистических декомпозиций, от африканских масок до очертаний небоскребов — не привела к хаосу, но, напротив, позволила сформировать универсальный орнаментальный словарь, узнаваемый и одновременно вариативный.

Особое значение для понимания феномена имеет технологическая составляющая. Переход к синтетическим красителям, совершенствование набивного и жаккардового производства, внедрение металлизированных нитей — все это не просто расширило технические возможности, но изменило саму природу текстиля как художественного высказывания. Ткань обрела способность передавать динамику, светотеневые эффекты, иллюзию движения, что отвечало духу времени — эпохе скоростей, автомобилей, океанских лайнеров и неоновых огней. Цветовая палитра, пройдя путь от контрастной графики раннего периода к приглушенной элегантности 1930-х годов, фиксировала смену мировосприятия: от восторженного оптимизма «ревущих двадцатых» к более сдержанной рефлексии предвоенного десятилетия [6].

Таким образом, художественный текстиль эпохи ар деко предстает перед нами как целостная художественная система, в которой сплелись воедино инновации и традиция, экзотика и технология, элитарность и демократизм, — система, оставившая глубокий след в культуре XX века и продолжающая питать художественное сознание века нынешнего.

Список литературы

1. Пятков А. С. Развитие интерьера спальни ар-деко в первой половине XX века // Инновации и инвестиции. 2021. № 2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-interiera-spalni-ar-deko-v-pervoy-polovine-xx-veka (дата обращения: 02.04.2026).

2. *Сафуанова О. А., Фирсова Ю. Ю.* Ар-деко: история и современность // Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры XXI века : Сборник по материалам Всероссийской научно-практической конференции в рамках Всероссийского форума молодых исследователей. Москва, 19–21 ноября 2019 года. Часть 3. М. : Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2019. С. 178–181.

3. *Добрыднева А. С.* Венский модерн и рождение европейского ар деко // Концепт: философия, религия, культура. 2019. № 4(12). С. 191–199. DOI 10.24833/2541-8831-2019-4-12-191-199.

4. *Якушкина А. А., Чужанова Т. Ю.* Художественные особенности стиля Ар-Деко в дизайне мебели Эйлин Грей // Дизайн. Материалы. Технология. 2016. № 3(43). С. 5–10.

5. *Георгиева Ц.* Сецесионно-декоративната лирика на Николай Райнов (египетски мотиви) // Литературна мисъл. 2020. Vol. 63, No. 1. P. 90–114.

6. Митрофанова Н. Ю. К вопросу о текстильной египтомании XIX — первой трети XX века // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. 2025. № 3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-tekstilnoy-egiptomanii-xix-pervoy-treti-xx-veka (дата обращения: 02.04.2026).

7. Широковских М. С. Тенденции развития интерьерного текстиля в XXI веке на примере марок Rubelli, Armani Casa, Missoni, Fendi, Aldeco, Tormenta // Труды СПбГИК. 2013. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-interiernogo-tekstilya-v-xxi-veke-na-primere-marok-rubelli-armani-casa-missoni-fendi-aldeco-tormenta (дата обращения: 02.04.2026).

8. Попова Л. В. Тканые композиции в искусстве, дизайне XXI в // Система ценностей современного общества. 2014. № 35. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tkanye-kompozitsii-v-iskusstve-dizayne-xxi-v (дата обращения: 02.04.2026).

9. Текстиль эпохи Ар Деко. URL: https://bstudy.net/880820/iskusstvo/tekstil_epohi_deko_tekstilnom_dizayne_deyatelnosti_hudozhestvennyh_obe dineniy_evropy_nachala_veka (дата обращения: 02.04.2026).

10. Ар-деко: как мода 1920-х повлияла на тренды XXI века. URL: https://media.contented.ru/vdohnovenie/kofebrejk/ar-deko-kak-povliyala-na-trendy/ (дата обращения: 02.04.2026).

References

1. *Pyatkov A. S. Razvitie inter'era spalni ar-deko v pervoj polovine XX veka* [Development of the Art Deco bedroom interior in the first half of the 20th century]. Innovacii i investicii. 2021. No. 2. URL:

https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-interiera-spalni-ar-deko-v-pervoy-polovine-xx-veka (date accessed: 02.04.2026). (in Rus.)

2. Safuanova O. A., Firsova Yu. Yu. Ar-deko: istoriya i sovremennost' [Art Deco: history and modernity]. *Dizajn i iskusstvo — strategiya proektnoj kul'tury XXI veka: Sbornik po materialam Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii v ramkah Vserossijskogo foruma molodyh issledovatelej*. Moscow, November 19–21, 2019. Part 3. Moscow: Russian State University named after A.N. Kosygin, 2019. Pp. 178–181. (in Rus.)

3. Dobrydneva A. S. *Venskij modern i rozhdenie evropejskogo ar deko* [Viennese Art Nouveau and the birth of European Art Deco]. Koncept: filosofiya, religiya, kul'tura. 2019. No. 4(12). Pp. 191–199. DOI 10.24833/2541-8831-2019-4-12-191-199. (in Rus.)

4. Yakushkina A. A., Chuzhanova T. Yu. *Hudozhestvennye osobennosti stilya Ar-Deko v dizajne mebeli Ejlin Grej* [Artistic features of the Art Deco style in furniture design by Eileen Gray]. Dizajn. Materialy. Tekhnologiya. 2016. No. 3(43). Pp. 5–10. (in Rus.)

5. Georgieva Ts. *Scesionno-dekorativnata lirika na Nikolaj Rajnov (egipetski motivi)* [Secessionist-decorative lyrics of Nikolay Raynov (Egyptian motifs)]. Literaturna misal. 2020. Vol. 63, No. 1. Pp. 90–114. (in Rus.)

6. *Mitrofanova N. Yu. K voprosu o tekstil'noj egiptomanii XIX — pervoj treti XX veka* [On the issue of textile Egyptomania in the 19th — first third of the 20th century]. Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Iskusstvovedenie. 2025. No. 3. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-tekstilnoy-egiptomanii-xix-pervoy-treti-xx-veka (date accessed: 02.04.2026). (in Rus.)

7. *Shirokovskih M. S. Tendencii razvitiya inter'ernogo tekstilya v XXI veke na primere marok Rubelli, Armani Casa, Missoni, Fendi, Aldeco, Tormenta* [Trends in the development of interior textiles in the XXI century on the example of brands Rubelli, Armani Casa, Missoni, Fendi, Aldeco, Tormenta]. Trudy SPbGIK. 2013. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tendentsii-razvitiya-interiernogo-tekstilya-v-xxi-veke-na-primere-marok-rubelli-armani-casa-missoni-fendi-aldeco-tormenta (date accessed: 02.04.2026). (in Rus.)

8. P*opova L. V. Tkanye kompozicii v iskusstve, dizajne XXI v* [Woven compositions in art and design of the 21st century]. Sistema cennostej sovremennogo obshchestva. 2014. No. 35. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tkanye-kompozitsii-v-iskusstve-dizayne-xxi-v (date accessed: 02.04.2026). (in Rus.)

9. *Tekstil' epohi Ar Deko* [Textiles of the Art Deco era]. URL: https://bstudy.net/880820/iskusstvo/tekstil_epohi_deko_tekstilnom_dizayne_deyatelnosti_hudozhestvennyh_obe dineniy_evropy_nachala_veka (date accessed: 02.04.2026). (in Rus.)

10. *Ar-deko: kak moda 1920-h povliyala na trendy XXI veka* [Art Deco: how 1920s fashion influenced 21st century trends]. URL: https://media.contented.ru/vdohnovenie/kofebrejk/ar-deko-kak-povliyala-na-trendy/ (date accessed: 02.04.2026). (in Rus.)

А.Д. Сидорова, А.А. Киселева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ДИЗАЙН КОВОРКИНГОВ: ФОРМИРОВАНИЕ КОМФОРТНОЙ РАБОЧЕЙ СРЕДЫ

© А.Д. Сидорова, А.А. Киселева, 2026

Аннотация: В статье рассматривается дизайн коворкингов как средство формирования комфортной, гибкой и психологически устойчивой рабочей среды. На основе современных исследований и реальных кейсов показано, что качество коворкинга определяется не декоративностью интерьера, а тем, насколько точно пространство отвечает разным рабочим сценариям, поддерживает концентрацию, общение и физическое благополучие.
Ключевые слова: коворкинг, дизайн, комфорт, эргономика, гибкость, благополучие.

A.D. Sidorova, A.A. Kiselyova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

COWORKING DESIGN: CREATING A COMFORTABLE WORKING ENVIRONMENT

Abstract: This article explores the design of coworking spaces as a means of creating a comfortable, flexible, and psychologically sustainable working environment. Based on modern research and real-life cases, it has been shown that the quality of coworking is determined not by the decorative nature of the interior, but by how well the space meets different work scenarios, supports concentration, communication, and the physical well-being of users.
Keywords: coworking, design, comfort, ergonomics, flexibility, and well-being.

Каждый год мир стремительно меняется в связи с модернизацией производства, развитием и расширением сферы услуг, а также с внедрением цифровых технологий. В настоящее время обновилось содержание существующих видов профессий, появились новые специальности, а развитие всемирной интеграции и унификации привело к массовому сближению и объединению людей из различных сфер жизни в проектной деятельности. Изменения в мире требуют изменений в инфраструктуре. Модификация и трансформация послужили толчком к появлению коворкинг-пространств. Коворкинги были придуманы для создания такого трудового места, которое могло бы совместить в себе независимых друг от друга людей с разной занятостью. Как показывает исследование И. И. Щемелевой, коворкинг в современных условиях следует понимать как инструмент организации трудовой деятельности, соединяющий рабочую инфраструктуру, социальное взаимодействие и возможность более гибкого управления занятостью [5].

Коворкинги не так давно появились в России, но уже успели стать востребованными — даже несмотря на пандемию коронавируса, за последние 4 года число коворкингов увеличилось больше, чем в 2 раза. Слово «коворкинг» в переводе с английского означает «совместная работа» и характеризует пространство для аренды одного или нескольких рабочих мест.

Современные коворкинг-центры представляют собой нечто среднее между домашним рабочим кабинетом и классическим офисным помещением, где соблюдены все условия для продуктивного труда и неформального общения. У каждого человека имеется отдельное рабочее место с необходимой мебелью, оргтехникой, доступом в интернет и равномерным освещением, но не предъявляется никаких требований относительно графика работы и дресс-кода. Можно работать в любой удобной позе — лежа, сидя, стоя, и для этого предусмотрены высокие стойки и столы, мягкие пуфики, диваны и т.д. Обязательно есть зона приема пищи и отдыха.

Коворкинги бывают простые с минимальным набором офисных принадлежностей, специализированные со специальным оборудованием, например, столярными станками, творческие с набором необходимых инструментов для арт-сообществ.

Лучшими проектами офисов для совместной работы по праву считаются интерьеры смешанного формата: open-space с локальными зонами для уединения, продуманным до мелочей дизайном, присутствием преимущественно пастельных цветов, разнообразной современной мебелью, отличающейся практичностью и функциональностью, и стеклянными перегородками.

Одним из центральных вопросов в проектировании коворкинга является соотношение открытых и закрытых пространств. Именно здесь определяется, будет ли среда стимулировать продуктивность или, наоборот, вызывать постоянное напряжение из-за шума, визуальной перегруженности и отсутствия возможности переключаться между разными режимами работы. С. И. Семенов подчеркивает, что коворкинг представляет собой совокупность открытых и закрытых зон, каждая из которых соответствует определенному виду деятельности, а эффективность пространства зависит от того, насколько логично выстроены связи между этими зонами, их взаимное расположение и доминирование в общей структуре [4]. Из этого следует, что комфорт в коворкинге нельзя обеспечить одной лишь открытой планировкой, как это нередко предполагалось в ранних проектах гибких офисов. Напротив, пользователю необходимо право выбора между включенностью в общую среду и возможностью временной изоляции.

Важной частью такой среды становится организация мест для повседневного восстановления. Работа в коворкинге редко ограничивается только использованием рабочего стола: человеку требуется возможность поесть, сделать паузу, провести короткую неформальную встречу, не покидая пространства. В статье О. В. Беспаловой и Е. Н. Мясниковой показано, что зона питания в коворкинге не является второстепенным бытовым элементом. Напротив, она входит в состав общей пространственной структуры и влияет на сценарии перемещения, общения и отдыха пользователей. Авторы рассматривают проектные решения организации зоны питания как часть функционального ядра коворкинга, а не как добавочную сервисную опцию [1]. Это особенно важно для формирования комфортной среды, поскольку физическое и психологическое восстановление в течение рабочего дня связано не только с тишиной и светом, но и с возможностью выйти из режима интенсивной концентрации без фактического ухода из рабочего пространства.

Современный коворкинг невозможно рассматривать вне вопросов здоровья. Долгое время офисная работа считалась сравнительно безопасной по сравнению с производственным трудом, однако исследования последних лет показывают, что именно в офисной среде накапливается значительное число неблагоприятных факторов: гиподинамия, хроническое утомление, стресс, перегрузка зрения, нарушение микроклимата, синдром профессионального выгорания. Л. М. Масягутова, Г. Р. Садртдинова, Е. Г. Степанов и В. Т. Кайбышев прямо указывают, что условия труда и здоровье офисных работников вызывают все большую тревогу специалистов, несмотря на отсутствие традиционных промышленных вредностей [2]. Для дизайна коворкинга это означает необходимость рассматривать пространство не только как место размещения мебели и техники, но и как систему профилактики ежедневных перегрузок. Хороший коворкинг обязан учитывать воздухообмен, освещенность, возможность смены позы, качество посадочных мест и маршруты внутреннего движения [12].

С близких позиций проблему рассматривает И. А. Романова, описывая современный офис как антихрупкий, биофильный, умный, гибкий и человекоцентрированный. Ценность этой позиции состоит в том, что рабочее пространство уже не мыслится как нейтральная оболочка для выполнения обязанностей. Оно должно поддерживать работоспособность человека, снижать риск так называемых «офисных болезней», компенсировать стрессовые состояния и учитывать реальные ожидания работников от среды [3]. Для коворкинга это особенно важно, поскольку в нем находятся люди с разными профессиональными задачами, режимом нагрузки и чувствительностью к внешним раздражителям. Следовательно, человекоцентрированный подход требует от проектировщика не абстрактной красоты, а внимательной настройки интерьера под реальный опыт пребывания: доступ к дневному свету, озеленение, визуальную разгрузку, разнообразие посадок, комфортные материалы и возможность быстро менять рабочий сценарий.

На уровне международных исследований эта логика получает дальнейшее развитие в работе Э. Байкал Улуоз и Г. Иналхан. Авторы предлагают рассматривать дизайн совместных рабочих пространств через призму здорового пользовательского опыта, связывая проектирование с поддерживающей средой, которая способствует физическому и психологическому благополучию [6]. Существенно, что в таком подходе комфорт понимается не как субъективное ощущение уюта в узком бытовом смысле, а как результат совокупности пространственных характеристик: читаемости структуры, качества освещения, возможности уединения, баланса между сообществом и личной автономией. Для коворкингов это означает переход от стилистически модного интерьера к осмысленной средовой модели, где каждая зона отвечает за определенное состояние пользователя: сосредоточенность, обмен идеями, краткий отдых, восстановление после сенсорной перегрузки.

С точки зрения материальной организации пространства важны не только функции зон, но и то, как сами артефакты формируют поведение пользователей. Р. Б. Бункен и М. Аслам показывают, что в коворкингах предметная среда не является пассивным фоном: мебель, конфигурация столов, границы между зонами, доступность общих мест и характер пространственных переходов участвуют в создании социальных и рабочих практик [7]. Из этого вытекает принципиально важный вывод для дизайнерской практики: комфортная рабочая среда не возникает автоматически из-за наличия модных кресел, деревянной отделки и мягкого света. Она появляется тогда, когда сама композиция пространства не

принуждает человека к постоянному присутствию в одном режиме. Если весь коворкинг построен как единое шумное открытое поле, это ухудшает условия для тех, кому нужна длительная концентрация. Если же пространство чрезмерно дробится на закрытые ячейки, теряется сама ценность коворкинга как среды профессионального соприкосновения. Следовательно, предметно-пространственная организация должна задавать гибкий диапазон поведения, а не единственный допустимый сценарий [11].

Вопрос о разнообразии сценариев особенно подробно рассматривается в исследовании Н. Клифтон и Д. Ройшке. Авторы подчеркивают, что ландшафт коворкингов неоднороден, а пользовательские предпочтения значительно различаются в зависимости от характера труда, стадии профессионального развития и потребности в сообществе [8]. Данная мысль важна для представления об ошибках типового проектирования. Нельзя создать универсальный коворкинг, одинаково подходящий всем, если он рассчитан только на один образ пользователя — например, на молодого мобильного фрилансера, постоянно включенного в коммуникацию. В реальности гибкие рабочие пространства посещают самозанятые специалисты, малые команды, консультанты, преподаватели, исследователи, представители креативных индустрий и предприниматели. Для одних ценны оживленные общие зоны, для других — визуальная стабильность и уединение. Поэтому комфортная среда в коворкинге всегда строится на вариативности и возможности выбора, а не на жестко заданной пространственной идеологии.

Эта же линия прослеживается в более широком критическом анализе будущего рабочих пространств, выполненном Дж. Джонс, Э. Йейтс, Г. Чарнок, Ф. Х. Питтс, О. Бозкурт и Д. Д. Оздемир Кая. Авторы связывают рост интереса к коворкингам с общим стремлением работодателей и работников к большей гибкости, особенно в условиях удаленной и гибридной работы [9]. Однако важен не только сам рост интереса, но и то, что коворкинг в этих исследованиях понимается как пространство, где пересекаются экономические, социальные и культурные ожидания.

Наконец, влияние коворкинга на субъективное благополучие и производительность подтверждается эмпирически. В исследовании М. Лукеш, Й. Зухар и В. М. Беннис, основанном на методе выборки переживаний, показано, что работа в коворкинге связана с более высоким уровнем благополучия, вовлеченности и продуктивности по сравнению с работой из дома, но этот эффект зависит от того, насколько пространство позволяет человеку выбирать комфортный режим присутствия [10].

Таким образом, дизайн коворкингов следует рассматривать как форму пространственной настройки труда, повседневного благополучия и социальной динамики. Комфортная рабочая среда складывается из нескольких взаимосвязанных условий: продуманного соотношения открытых и закрытых зон, наличия пространств для восстановления, ориентации на здоровье пользователя, эргономической и сенсорной сбалансированности, а также возможности свободно выбирать сценарий работы. Именно поэтому успешный коворкинг сегодня — это не просто эффектный интерьер, а среда, в которой человек может долго и устойчиво работать без накопления физического и психологического напряжения. Перспективы развития коворкингов связаны не с наращиванием внешней зрелищности, а с дальнейшим углублением человекоцентричного и исследовательски обоснованного подхода к проектированию.

Список использованных источников

1. *Беспалова, О. В.* Проектные решения организации зоны питания в коворкингах / О. В. Беспалова, Е. Н. Мясникова // Сервис plus. – 2022. – Т. 16, № 4. – С. 70–82. – DOI 10.5281/zenodo.7748047.

2. *Масягутова, Л. М.* Факторы риска современного офисного труда (обзор литературы) / Л. М. Масягутова, Г. Р. Садртдинова, Е. Г. Степанов, В. Т. Кайбышев // Гигиена и санитария. – 2025. – Т. 104, № 5. – С. 572–576. – DOI 10.47470/0016-9900-2025-104-5-572-576.

3. *Романова, И. А.* Современный офис: антихрупкий, биофильный, умный, гибкий и человекоцентрированный / И. А. Романова // Управление персоналом и интеллектуальными ресурсами в России. – 2025. – Т. 13, № 1. – С. 45–54. – DOI 10.12737/2305-7807-2025-13-1-45-54.

4. *Семенов, С. И.* Соотношение открытых и закрытых пространств в коворкингах / С. И. Семенов // Вестник Томского государственного архитектурно-строительного университета. – 2025. – Т. 27, № 1. – С. 110–117. – DOI 10.31675/1607-1859-2025-27-1-110-117.

5. *Селиверстова, Г. А.* Роль арт-пространств в современной социокультурной среде: антикафе и коворкинг / Г. А. Селиверстова, А. Н. Хохлов, К. Н. Шевалье // Художественное пространство культуры третьего тысячелетия: проблемы науки и образования : Сборник научных трудов Высшей школы музыки им. А. Шнитке (институт) РГСУ / Ответственный редактор Н. С. Ющенко. Том Выпуск IV. – Москва : КТ "Буки-Веди", 2018. – С. 127-132.

6. *Соларева, А. И.* Коворкинг как общественное пространство в умном городе / А. И. Соларева // Современный город: власть, управление, экономика. – 2020. – Т. 1. – С. 39-47.

7. *Щемелева, И. И.* Коворкинг как инструмент организации трудовой деятельности / И. И. Щемелева // Теория и практика общественного развития. – 2025. – № 6. – С. 38–43. – DOI 10.24158/tipor.2025.6.4.
8. *Baykal Uluoz, E.* Shared workspace design: elements of analysis for a healthy work experience / E. Baykal Uluoz, G. Inalhan // Journal of Corporate Real Estate. – 2024. – Vol. 26, No. 2. – P. 176–197. – DOI 10.1108/JCRE-04-2023-0013.
9. Bouncken, R. B. Bringing the design perspective to coworking-spaces: constitutive entanglement of actors and artifacts / R. B. Bouncken, M. Aslam // European Management Journal. – 2023. – Vol. 41, No. 1. – P. 101–113. – DOI 10.1016/j.emj.2021.10.008.
10. Clifton, N. The diverse coworking landscape and implications for commercial real estate provision: lessons from individual preferences and practice / N. Clifton, D. Reuschke // Journal of Property Investment & Finance. – 2022. – Vol. 40, No. 5. – P. 508–523. – DOI 10.1108/JPIF-12-2021-0109.
11. Johns, J. Coworking spaces and workplaces of the future: critical perspectives on community, context and change / J. Johns, E. Yates, G. Charnock, F. H. Pitts, Ö. Bozkurt, D. D. Ozdemir Kaya // European Management Review. – 2024. – P. 1–19. – DOI 10.1111/emre.12654.
12. Lukeš, M. The influence of coworking on well-being and performance: an Experience Sampling Method study / M. Lukeš, J. Zouhar, W. M. Bennis // Ergonomics. – 2025. – P. 1–14. – DOI 10.1080/00140139.2025.2473019.

References

1. Bespalova, O. V. *Design solutions for organizing a dining area in coworkings* / O. V. Bespalova, E. N. Myasnikova // Service plus. – 2022. – Vol. 16, No. 4. – Pp. 70–82. – DOI 10.5281/zenodo.7748047.
2. Masyagutova, L. M. *Risk Factors of Modern Office Work* (Literature Review) / L. M. Masyagutova, G. R. Sadrtdinova, E. G. Stepanov, V. T. Kaibyshev // Hygiene and Sanitation. – 2025. – Vol. 104, No. 5. – Pp. 572–576. – DOI 10.47470/0016-9900-2025-104-5-572-576.
3. Romanova, I. A. *Modern Office: Antifragile, Biophilic, Smart, Flexible, and Human-Centered* / I. A. Romanova // Human Resources and Intellectual Resources Management in Russia. – 2025. – Vol. 13, No. 1. – Pp. 45–54. – DOI 10.12737/2305-7807-2025-13-1-45-54.
4. Semenov, S. I. *The Ratio of Open and Closed Spaces in Coworking Spaces* / S. I. Semenov // Bulletin of Tomsk State University of Architecture and Civil Engineering. – 2025. – Vol. 27, No. 1. – Pp. 110–117. – DOI 10.31675/1607-1859-2025-27-1-110-117.
5. Seliverstova, G. A. *The Role of Art Spaces in the Modern Sociocultural Environment: Anticafe and Coworking* / G. A. Seliverstova, A. N. Khokhlov, and K. N. Chevalier // Art Space of the Third Millennium Culture: Problems of Science and Education : Collection of Scientific Papers by the A. Schnittke Higher School of Music (Institute) of the Russian State Social University / Edited by N. S. Yushchenko. Volume IV. – Moscow: KT "Buki-Vedi", 2018. – Pp. 127-132.
6. Solareva, A. I. *Coworking as a Public Space in a Smart City* / A. I. Solareva // Modern City: Power, Management, Economy. – 2020. – Vol. 1. – Pp. 39-47.
7. Shchemeleva, I. I. *Coworking as a Tool for Organizing Labor Activities* / I. I. Shchemeleva // Theory and Practice of Social Development. – 2025. – No. 6. – Pp. 38–43. – DOI 10.24158/tipor.2025.6.4.
8. Baikal Uluoz, E. Design of a Shared Workspace: Elements of Analysis for a Healthy Work Experience / E. Baikal Uluoz, G. Inalkhan // Journal of Corporate Real Estate. – 2024. – Volume 26, No. 2. – pp. 176-197. – DOI 10.1108/JCRE-04-2023-0013
9. Baunken, R. B. Bringing a design perspective to coworking spaces: the constitutive interweaving of actors and artifacts / R. B. Baunken, M. Aslam // European Management Journal. – 2023. – Volume 41, No. 1. – pp. 101-113. – DOI 10.1016/j.emj.2021.10.008.
10. Clifton, N. The diverse landscape of coworking spaces and its impact on the provision of commercial real estate: lessons learned from individual preferences and practices / N. Clifton, D. Roischke // Journal of Property Investment & Finance. – 2022. – Volume 40, No. 5. – pp. 508-523. – DOI 10.1108/JPIF-12-2021-0109 .
11. Jones, J. Co-working Spaces and Future Workplaces: A Critical View of Community, Context, and Change / J. Jones, E. Yates, G. Charnock, F. H. Pitts, O. Bozkurt, and D. D. Ozdemir Kaya // European Management Review. – 2024. – Pp. 1-19. - DOI 10.1111/emre.12654.
12. Lukes, M. The impact of coworking on well-being and productivity: A study using experience sampling / M. Lukes, J. Zuhar, W. M. Bennis // Ergonomics. – 2025. – P. 1-14. – DOI 10.1080/00140139.2025.2473019.

УДК 656.13:711.7:004.89:502/504

Стецюк А. Е., Шаманова С.А.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна (СПбГУПТД) 191186, г. Санкт-Петербург, ул. Большая Морская, д. 18

ПАРКОВКИ БУДУЩЕГО: ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ ГОРОДСКОГО ПРОСТРАНСТВА

© Стецюк А. Е., Шаманова С. А., 2026 г.

Статья посвящена проблеме дефицита парковочных мест в крупных городах, приводящего к заторам, ухудшению экологии и социальным конфликтам. На примере городов-миллионников показано, что традиционные методы регулирования неэффективны. Обосновывается необходимость комплексного подхода, включающего внедрение интеллектуальных систем управления на базе IoT и ИИ, а также переосмысление парковок как многофункциональных элементов городской среды. Отдельное внимание уделяется мерам экономичного и экологичного дизайна, позволяющим снизить затраты и трансформировать паркинги без потери функциональности.
Ключевые слова: парковочное пространство, дефицит парковочных мест, интеллектуальные транспортные системы, интернет вещей (IoT), искусственный интеллект, обработка больших данных, городская мобильность, экономичный дизайн, экологичная парковка, многофункциональное пространство.

Stetsyuk A. E., Shamanova S.A.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design (SPbGUPTD) 18 Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186

PARKING OF THE FUTURE: INTELLIGENT TECHNOLOGIES AND RETHINKING URBAN SPACE

The article is devoted to the problem of a shortage of parking spaces in large cities, leading to congestion, environmental degradation and social conflicts. Using the example of cities with a population of over a million, it is shown that traditional methods of regulation are ineffective. The need for an integrated approach is substantiated, including the introduction of intelligent control systems based on IoT and AI, as well as rethinking parking lots as multifunctional elements of the urban environment. Special attention is paid to cost-effective and environmentally friendly design measures to reduce costs and transform parking lots without loss of functionality.
Keywords: parking space, parking shortage, intelligent transportation systems, Internet of Things (IoT), artificial intelligence, big data processing, urban mobility, cost-effective design, eco-friendly parking, multifunctional space.

По состоянию на 1 января 2026 года в крупных городах России фиксируется высокий уровень автомобилизации: в среднем 331 легковой автомобиль на 1000 жителей. Наиболее высокий показатель наблюдается на Дальнем Востоке — около 363 автомобилей на 1000 человек. Рост числа машин приводит к устойчивому дефициту парковочных мест и формирует комплекс взаимосвязанных городских проблем [1].

Одним из ключевых последствий становится неэффективное использование городских пространств. Значительная доля транспортного потока в часы пик (от 25 до 40%) связана не с целевыми поездками, а с поиском парковки. Это увеличивает нагрузку на улично-дорожную сеть, провоцирует заторы и ухудшает экологическую обстановку за счёт дополнительных выбросов. Особенно остро проблема проявляется в центральных районах крупных городов, где уровень загрузки парковок достигает 80–95%, а дефицит мест может составлять до 70–80% от совокупной потребности людей.

Серьёзное социальное напряжение, вызванное необходимостью разместить личный транспорт, возникает на придомовых территориях: в районах массовой застройки 1960–1980-х годов проектные нормы предусматривали значительно меньше машино-мест (10–20% от современного уровня автомобилизации). В результате фактическое количество автомобилей зачастую превышает вместимость парковок в 1,5–2 раза. Это вынуждает жителей использовать для стоянки дворы, проезды, газоны и тротуары, что приводит к блокированию проезда спецтехники, нарушению доступа для маломобильных граждан и регулярным конфликтам между соседями. Дополнительную сложность создаёт

неопределённость правового статуса придомовых территорий: вопросы их использования и благоустройства нередко становятся предметом судебных разбирательств и споров между жителями и органами власти [2].

Проблема усугубляется трудностями поиска парковки и неравномерным распределением парковочных пространств. По исследованиям 2022–2025 годов, среднее время поиска свободного места в городах-миллионниках составляет 15–20 минут, а в отдельных случаях достигает 25 минут. При этом в спальных районах обеспеченность машино-местами остаётся на уровне 0,3–0,5 при нормативе 1,0–1,25. Более 70% парковок представлены необорудованными наземными площадками без разметки и организации движения. Недостаточно развита и система перехватывающих парковок, особенно у транспортных узлов, что ограничивает возможности перераспределения транспортных потоков [3].

Доступ к существующим парковкам также ограничен. Платные стоянки в центральных районах часто заняты почти полностью и имеют высокую стоимость, что делает их малодоступными для большинства водителей. Традиционные меры регулирования — дорожные знаки, запреты на остановку и стоянку, а также ручной контроль — оказываются недостаточно эффективными в условиях высокого спроса и отсутствия альтернатив. Нарушения носят массовый характер, а контроль не охватывает все проблемные зоны.

Важнейшим направлением решения проблемы дефицита парковочных мест является разработка и внедрение системы Smart Parking System. Эта система представляет собой механизм интеллектуального управления парковочными пространствами, которые основаны на технологиях интернета вещей, искусственного интеллекта и анализа больших данных. По оценкам исследований, до 10–30% городского трафика формируется за счёт поиска парковочного места, что обуславливает высокую значимость оптимизации данного процесса [4].

Интеллектуальная парковочная система носит многоуровневый характер и включает сенсорный, коммуникационный, аналитический и пользовательский уровни. Существуют также определенные технологии, используемые для интеллектуальных парковочных систем, такие как:

- iBeacon. Представляет собой небольшое сетевое устройство, которое действует как передатчик. Оно помогает обнаруживать и отслеживать смартфоны. Устройство использует сигналы BLE. Водители, установившие мобильное приложение на свои телефоны, получают сигналы от маяков. Они могут включить навигацию, которая поэтапно приведет их к месту парковки. Эта технология при использовании обеспечивает высокую точность и низкие затраты на внедрение;
- Сверхширокополосный (UWB). UWB - это система, которая обеспечивает точное позиционирование и работает, регистрируя короткие импульсы на небольших расстояниях. Функция навигации использует маломощные метки, которые потребляют меньше энергии. Сверхширокополосные приемники, расположенные на парковочных местах или в районе этих мест, перехватывают радиочастотную модуляцию, посылаемую транспондерами;
- Wi-Fi. Такая технология может работать с помощью уже существующей на парковке инфраструктуры. Система работает с помощью меток, которые посылают сигналы сразу в несколько точек доступа на парковочном месте. Местоположение определяется с использованием значений RSSI и MAC-адресов. Нет необходимости в каком-либо дополнительном оборудовании или инфраструктуре.

Практическая эффективность интеллектуальных систем подтверждается рядом реализованных проектов. Например, система «Московский паркинг», функционирующая с применением искусственного интеллекта и городских камер видеонаблюдения, позволила сократить среднее время поиска парковочного места в центральной части города с 18 до 9 минут, а также снизить долю нарушений правил парковки на 37 %. Международный опыт также демонстрирует эффективность подобных решений: в проекте SFpark в Сан-Франциско реализовано динамическое ценообразование, при котором стоимость парковки варьируется в зависимости от уровня загрузки и времени суток, обеспечивая более равномерное распределение спроса [5].

Помимо системы «Московский паркинг», элементы интеллектуального управления реализованы в Казани, где внедрены мобильные приложения с функциями навигации и оплаты парковки, а также система контроля загрузки центральных улиц. В Санкт-Петербурге развивается сеть платных парковок с цифровым администрированием и интеграцией с городскими сервисами, включая автоматическую фиксацию нарушений и анализ транспортных потоков. В Тюмени и Краснодаре реализованы проекты «умных парковок» с использованием датчиков занятости и мобильных интерфейсов для пользователей, что позволяет оптимизировать распределение парковочных мест в центральных районах.

Важной составляющей интеллектуального управления являются меры экономичного дизайна, позволяющие снизить капитальные и эксплуатационные затраты на 25–40 процентов без потери функциональности. К таким мерам относится оптимизация геометрии мест: разметка под компактные автомобили шириной 2,2 метра вместо 2,5 метра увеличивает ёмкость на 15–20 процентов. Применение проницаемых покрытий, таких как георешётка или газонная решётка, снижает нагрузку на системы ливневой канализации. Использование беспроводных магнитометрических датчиков со сроком

автономной работы 5–7 лет позволяет отказаться от прокладки кабельной инфраструктуры.

Внедрение искусственного интеллекта в управление парковочными пространствами сопровождается рядом специфических проблем. Низкое качество данных из-за шумов, пропусков и сбоев датчиков требует применения алгоритмов на основе робастной статистики и ансамблевых моделей. Обеспечение приватности и безопасности, поскольку камеры фиксируют лица и номера автомобилей, могут быть решены, например, через деидентификацию камеры Еще одним барьером может быть социальное сопротивление пользователей к использованию искусственного интеллекта, связанное с недоверием к автоматизированным системам фиксации нарушений. Его преодоление возможно за счёт обеспечения прозрачности алгоритмов, внедрения механизмов апелляции с использованием видеозаписей и реализации пилотных проектов с обратной связью от пользователей. Существенным ограничением остаётся высокая стоимость внедрения, достигающая 50 тыс. рублей на одно парковочное место, однако она может быть снижена за счёт поэтапного внедрения, использования существующей инфраструктуры видеонаблюдения, а также механизмов государственного субсидирования.

Второе направление развития парковочной инфраструктуры связано с трансформацией многоуровневых паркингов из монофункциональных объектов хранения автомобилей в многофункциональные элементы городской среды. Такие пространства способны одновременно выполнять транспортную, экологическую, социальную и экономическую функции. Транспортная составляющая реализуется через создание перехватывающих парковок, интегрированных с системой общественного транспорта. Экологический аспект включает применение зелёных крыш с почвопокровными растениями, дождевых садов, биодренажных систем и биофильтрационных полос, обеспечивающих очистку сточных вод и снижение объёма ливневого стока на 50–70%, а также уменьшение эффекта городского теплового острова. Дополнительно используются фотоэлектрические навесы, позволяющие интегрировать генерацию солнечной энергии в инфраструктуру зарядных станций для электромобилей. Социальная функция выражается в формировании общественных пространств — зон отдыха, коворкингов, площадок для спорта и детских игр, размещаемых в том числе на эксплуатируемых кровлях. Введение зарядных станций, становящихся обязательным элементом с 2025 года, а также относительно короткий срок окупаемости экологических решений (4–6 лет) подтверждают экономическую целесообразность такого подхода.

С точки зрения дизайна среды, современные паркинги часто представляют собой визуально и функционально бедные объекты — это замкнутые, серые и безликие «ящики» для хранения автомобилей, практически не интегрированные в городской контекст и лишённые архитектурной выразительности (рис. 1). Их фасады нередко выполнены в виде сплошных глухих стен без окон, что создаёт дискомфорт для жителей соседних домов, особенно когда такие сооружения выходят непосредственно на жилую застройку. Высокая этажность и монотонность фасадных решений усиливают ощущение массивности и давления, формируя неблагоприятную визуальную среду. Кроме того, подобные здания негативно влияют на экологию: они не участвуют в формировании зелёного каркаса города и способствуют перегреву территорий. За счёт своей высоты и плоских фасадов паркинги также провоцируют образование ускоренных ветровых потоков на уровне улицы, ухудшая микроклимат. Между тем, альтернативные подходы — например, использование фасадного озеленения, проницаемых конструкций и многофункциональных пространств — могли бы не только смягчить ветровую нагрузку и улучшить экологические показатели, но и превратить такие здания в более привлекательные и потенциально адаптируемые под общественные функции объекты.

Рис. 1. Распространенные архитектурные решения многоуровневых паркингов в России

В качестве примера, демонстрирующего альтернативные архитектурные решения многоуровневых паркингов, рассмотрим комплекс *Park ‘n’ Play в Копенгагене*, Дания, от архитектурного бюро JAJA Architects (рис. 2-3). Перед архитекторами стояла задача интегрировать здание в городской ландшафт, добавить точку притяжения в плотно застроенный жилой квартал и сделать кровлю

эксплуатируемой. Вместо того, чтобы скрывать структуру здания, архитекторы преобразили фасад парковки с помощью озеленения, а крышу превратили в игровую площадку, установив качели, батуты и лабиринты. Система ящиков с зелёными насаждениями тесно переплетается с металлической сеткой, по которой вьющиеся растения оплетают фасады, делая вид парковки более привлекательным. Две большие лестницы с непрерывными металлическими поручнями, протянувшиеся вдоль фасадов и ведущие на крышу, в сочетании с ящиками создают интересный визуальный эффект при виде сбоку. Данный пример показывает, как паркинги могут стать более экологичными и включать в себя социальную функцию. Также здесь присутствует и экономическая функция, которая реализуется за счёт размещения коммерческих объектов, включая магазины и сервисные центры.

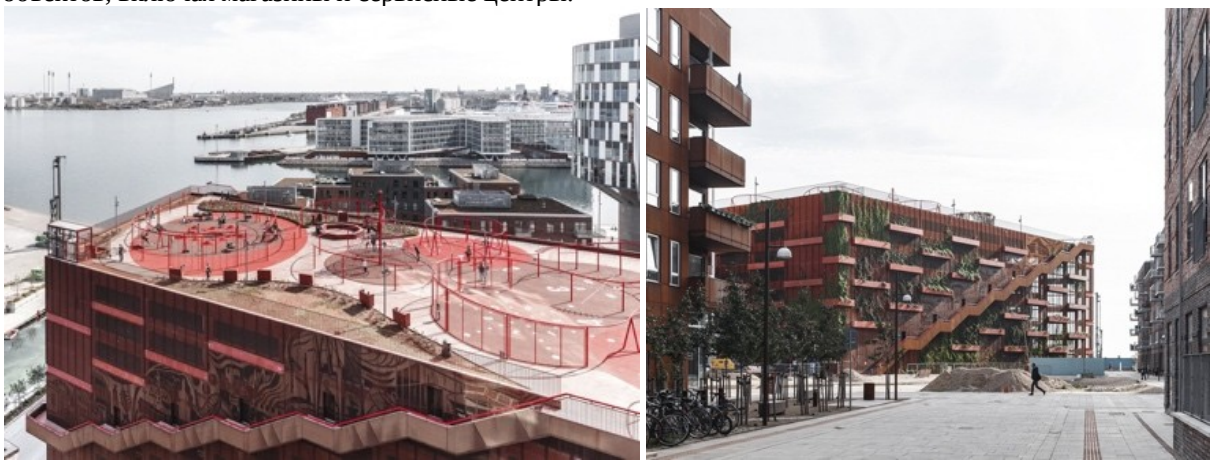


Рис. 2. Park ‘n’ Play в Копенгагене, Дания, JAJA Architects

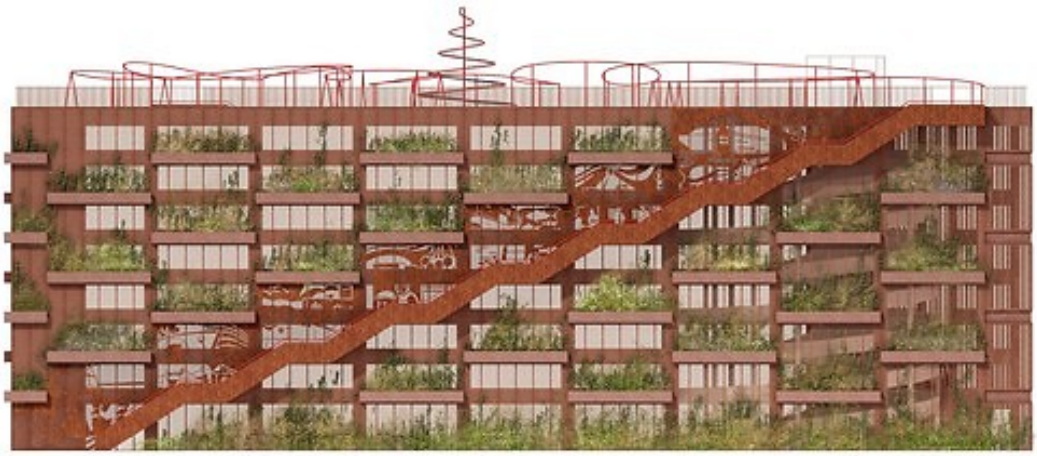


Рис. 3. Park ‘n’ Play, фасад

В качестве еще одного примера можно привести Parkhaus Toni Park в Аугсбурге, Германия (рис. 4). Это многоуровневый паркинг с впечатляющим зеленым фасадом площадью около 700 квадратных метров. Фасад состоит из специальных «подушек», заполненных примерно 56 000 маленькими растениями, выполняя важную функцию: защищает припаркованные автомобили на всех уровнях паркинга от ветра, дождя и солнца, что осуществляет поддержку комфортной температуры внутри автомобилей даже в жаркие летние дни естественно, без дополнительного потребления энергии. Паркинг сочетает в себе функциональность и экологичность, а также гармонично вписывается в окружающую среду [6].

Рис. 4. Parkhaus Toni Park, Аугсбург, Германия

Еще одним примером паркинга с внедрением систем фасадного озеленения является SNP Dome Parking Garage, находящийся в Гейдельберге, Германия (рис. 5). Различные растения прикреплены к стене парковки, принося пользу людям, животным и насекомым. Озеленение фасадов направлено на то, чтобы сделать паркинги более экологичными и удобными для людей. Растения также обеспечивают места для гнездования различных видов птиц. Важной особенностью является использование системы сбора и повторного использования дождевой воды — фасад орошается из накопительных резервуаров (цистерн), встроенных в здание. При этом сам проект позиционируется как «обучающий»: различные типы озеленения тестируются и анализируются для дальнейшей оптимизации решений уже в городском масштабе.

Рис. 5. SNP Dome Parking Garage, Гейдельберг, Германия

В области экологичного и архитектурного переосмысления парковок в России также имеется несколько примеров. В Москва в составе транспортно-пересадочных узлов (ТПУ), таких как «Саларьево» и «Рассказовка», создаются многоуровневые паркинги, интегрированные с общественным транспортом,

коммерческими функциями и общественными пространствами. В Казани и Екатеринбурге при строительстве новых жилых комплексов активно применяются подземные и встроенные паркинги с эксплуатируемыми кровлями, где размещаются дворы без машин, зоны отдыха и озеленённые пространства. В Сколково реализуются проекты с использованием зелёных крыш, энергоэффективных конструкций и инфраструктуры для электромобилей, включая зарядные станции и солнечные навесы. Однако эти решения пока имеют точечный характер. В России еще не разработано системное руководство по проектированию паркингов, которое бы охватывало все вышеуказанные аспекты [7].

Рис. 6. Проект ТПУ «Саларьево» в Москве

В заключение следует отметить, что проблема дефицита парковочных мест в крупных городах имеет комплексную природу, включающую инфраструктурные, информационные и социально-правовые аспекты. Традиционные методы регулирования оказываются недостаточно эффективными в условиях динамичного спроса. Внедрение систем интеллектуального управления, основанных на технологиях интернета вещей, искусственного интеллекта и анализа больших данных, в сочетании с принципами экономичного и экологичного проектирования смогут позволить сократить время поиска парковочного места на 40–60%, а также трансформировать парковочные пространства в многофункциональные элементы городской среды, снижая транспортную нагрузку, социальную напряжённость и экологический ущерб.

Таким образом, дальнейшее развитие парковочной инфраструктуры должно быть ориентировано на комплексную модель, сочетающую цифровые технологии, экологические решения и архитектурную адаптивность. Перспективным направлением является создание гибридных парковочных пространств, способных трансформироваться в зависимости от потребностей города, а также интеграция парковок в систему общественных и природных связей. Реализация таких подходов позволит не только повысить эффективность использования городской территории, но и снизить негативное воздействие транспорта на окружающую среду, формируя более устойчивую и комфортную городскую среду.

Список литературы:

1. На каждую тысячу россиян приходится 331 легковой автомобиль. URL: https://www.autostat.ru/infographics/62157/ (дата обращения: 04.04.2026).

2. *Довгаль В. А., Довгаль Д.В.* Управление ресурсами в Интернете Вещей // Дистанционные образовательные технологии: материалы II Всерос. науч.-практ. конф., г. Ялта, 2017 г. Симферополь: АРИАЛ, 2017. С. 168-173.

3. Судебная практика: ВС не позволил парковать. // Рапси: Российское агентство правовой и судебной информации. URL: https://rapsinews.ru/judicial_analyst/20251017/311246421.html (дата обращения: 06.04.2026).

4. Shoup D.C. The High Cost of Free Parking. — Chicago, Planners Press, 2005. — 588 с.

5. Московский паркинг. URL: https://parking.mos.ru/ (дата обращения: 10.04.2026).

6. Parken im TONI Park // ToniPark URL: https://www.toni-park.de/toni-park-beitraege/natuerlich-parken/ (дата обращения: 10.04.2026).

7. ТПУ «Саларьево» станет крупнейшим в Москве. URL: https://stroi.mos.ru/photo_lines/tpu-salarievo (дата обращения: 10.04.2026).

References:

1. *Na kazhduju tysjachu rossijan prihoditsja 331 legkovoj avtomobil'* [There are 331 passenger cars per thousand Russians]. URL: https://www.autostat.ru/infographics/62157/ (date accessed: 04.04.2026). (in Rus.).

2. Dovgal V. A., Dovgal D. V. *Upravlenie resursami v Internete Veshhej* [Resource Management in the Internet of Things] // Distance Educational Technologies: Proceedings of the II All-Russian Scientific and Practical Conf., Yalta, 2017. Simferopol: ARI-AL, 2017. pp. 168-173. (in Rus.).

3. *Sudebnaja praktika: VS ne pozvolil parkovat'* [Judicial Practice: The Supreme Court Did Not Allow Parking] // Rapsi: Russian Agency for Legal and Judicial Information. URL: https://rapsinews.ru/judicial_analyst/20251017/311246421.html (date of access: 06.04.2026). (in Rus.).

4. Shoup D.C. The High Cost of Free Parking. — Chicago, Planners Press, 2005. — 588 p.

5. *Moskovskij parking* [Moscow Parking]. URL: https://parking.mos.ru/ (accessed: 10.04.2026). (in Rus.).

6. Parken im TONI Park // ToniPark URL: https://www.toni-park.de/toni-park-beitraege/natuerlich-parken/ (date accessed: 10.04.2026).

7. *TPU «Salar'evo» stanet krupnejshim v Moskve* [The Salaryevo transport hub will become the largest in Moscow]. URL: https://stroi.mos.ru/photo_lines/tpu-salar-ievo (date accessed: 10.04.2026). (in Rus.).

УДК 365.274

А. И. Терземан, А.А. Киселева, Р.Й. Швабаускас

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия, улица Большая Морская,18

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ЖИЛАЯ СРЕДА ДЛЯ ЛЮДЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ

© А.И. Терземан, А.А. Киселева, Р.Й. Швабаускас, 2026

Аннотация: В статье затрагивается проблема создания комфортной и безопасной среды для людей с ограниченными возможностями. В качестве решения этой проблем рассматривается использование технологий «умный дом». Показывается, как ее подсистемы позволяют людям с инвалидностью повысить свою мобильность, самостоятельность в быту, вести привычный образ жизни. Приводятся примеры зарубежных и отечественных разработок, помогающих людям с ограниченными возможностями частично компенсировать утраченные возможности.

Ключевые слова: искусственный интеллект, «умный дом», люди с ограниченными возможностями, инвалидность, комфорт, самообслуживание, инженерные системы, дизайн.

A. I. Terzeman, A. A. Kiseleva, R.J. Shvabauskas 2026

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design,
Saint Petersburg, Russia, 18 Bolshaya Morskaya Street.

INTELLIGENT LIVING ENVIRONMENT FOR PEOPLE WITH DISABILITIES

Abstract: The article addresses the problem of creating a comfortable and safe environment for people with disabilities. As a solution to this problem, it considers the use of smart home technologies. It shows how the subsystems of a smart home enable people with disabilities to increase their mobility and independence in everyday life and to maintain a familiar lifestyle. The article provides examples of foreign and domestic developments that help people with disabilities partially compensate for lost abilities

Keywords: artificial intelligence; smart home; people with disabilities; disability; comfort; self-care; engineering systems; design

Развитие технологий «умного дома» на стыке дизайна, инженерии и искусственного интеллекта открывает принципиально новые возможности для создания комфортной и безопасной жилой среды [1]. Особенно значимы эти решения для людей с ограниченными возможностями здоровья, для которых даже базовые бытовые действия часто связаны с физическими и психологическими трудностями.

Если на первом этапе «умный дом» рассматривался как символ статусного потребления и технологического комфорта для здорового населения, то сегодня его потенциал все более переосмысляется в русле социально ориентированного дизайна. Интеллектуальные системы управления инженерными коммуникациями, бытовой техникой и элементами интерьера позволяют компенсировать частично утраченные функции, увеличивая степень самостоятельности, безопасности и достоинства жизни людей с инвалидностью [2].

Изначально концепция «умного дома» складывалась вокруг идеи максимального комфорта и автоматизации: управление освещением, климатом, мультимедиа, системами безопасности с помощью смартфона или голосовых ассистентов. Однако уже на ранних этапах стало очевидно, что массовый пользователь не всегда готов к сложным системам, требующим настройки и сопровождения; во многих частных домах инновации либо используются частично, либо через несколько лет перестают эксплуатироваться (рис. 1).

Рисунок 1. Подсистемы «умного дома»

При этом выявилась особая группа пользователей, для которой такие технологии не просто желательны, а жизненно необходимы – это люди с ограниченными возможностями, пожилые, пациенты после травм и инсультов. Для них любые действия, которые обычный человек выполняет автоматически, становятся энергетически затратными и рискованными: открыть тяжелую дверь (рис. 2), дойти до выключателя, поднять упавший предмет, добраться до телефона, чтобы вызвать помощь [4].

Именно в этом контексте система «умный дом» меняет смысл, превращаясь из гаджета для «умной роскоши» в инфраструктуру поддержки, встроенную в повседневную жизнь человека с инвалидностью. Здесь автоматизация освещения, отопления, штор, бытовых приборов – не «игрушка», а инструмент сохранения автономии.

Рисунок 2. Управление дверным механизмом с пульта

Рисунок 3. Механизм управления дверью с помощью отпечатка пальца

Ключевая особенность технологий «умного дома» – объединение всех электроприборов и инженерных систем в единую управляемую сеть с возможностью голосового, жестового или дистанционного управления. Это дает человеку с ограниченной мобильностью возможность, не вставая с кресла или кровати:

- включить и выключить освещение в разных комнатах;
- открыть или закрыть шторы, настроить их положение;
- управлять климатическими системами (нагрев, вентиляция, кондиционирование);
- включить чайник, плиту, стиральную или посудомоечную машину;
- контролировать замки, домофон, систему видеонаблюдения.

Такая система становится «невидимым помощником», снимающим с пользователя множество мелких, но критически значимых по суммарной нагрузке действий. С точки зрения дизайна среды, это означает, что традиционные эргономические требования (доступность выключателей, высота полок и т. д.) дополняются возможностью переноса части операций в цифровую плоскость.

Следующий уровень развития «умного дома» связан с интеграцией систем мониторинга здоровья и автоматического вызова помощи. В ряде стран Европы, в частности в Германии, разрабатываются комплексы, способные:

- отслеживать двигательную активность, фиксировать длительное отсутствие движения или подозрительные падения;
- анализировать показатели жизненных функций, получаемые от носимых устройств (пульс, давление, сатурация);
- автоматически отправлять сигнал тревоги родственникам, социальным службам или врачам в случае подозрения на критическую ситуацию.

Особый интерес представляет проект Фонда национального общества слепых Испании, где в «умный дом» для людей с нарушением зрения интегрированы специализированные тактильные покрытия и «умные» ковры. Эти поверхности помогают человеку ориентироваться в пространстве, находить и идентифицировать близлежащие предметы, опираясь не на зрение, а на осязание и слух. Подобные решения развиваются и в Италии, где проводятся пилотные проекты по адаптации жилья для слепых и слабовидящих [5].

В странах Европейского союза технологии «умного дома» постепенно включаются в программы «умного города» и социальной инклюзии. Проект, представленный *Fundación ONCE* (Испания), демонстрирует комплексный подход: помимо тактильных ковров, используются:

- голосовые ассистенты, адаптированные под людей с различными нарушениями;
- интеграция систем навигации (в том числе через смартфон) с инфраструктурой квартиры;
- адаптивное освещение, автоматически подстраивающееся под уровень остаточного зрения и время суток.

В Израиле разрабатывается целый комплекс, помогающий людям с инвалидностью почувствовать себя более самостоятельными, что дает им возможность сэкономить на сиделках и вернуть себе психологический комфорт. Одна из проблем состоит в том, что сиделки при работе с пациентами часто «выгорают» и вынуждены менять работу. А пациент оказывается в ситуации, где ему надо опять привыкать к новому человеку – все это осложняет и без того нелегкую жизнь людей с ограниченными возможностями. А такие разработки, как самостоятельно включаемый душ, кресло, которое подъезжает к кровати (рис. 4) при необходимости выдвигается и дает возможность на него сесть, а затем движется в заданном направлении (в душевую) и после, когда человек пересел на специальную скамейку (рис. 5)., уезжает. Возвращается кресло по голосовой команде, когда процедура принятия душа закончена.

Душ (рис. 5).в свою очередь, способен настраивать температуру воды, ее напор и создавать иллюзию движения руки при мытье тела. Сенсорный дозатор мыла в душевой добавит комфорта ежедневным процедурам.

Рисунок 4. «Самодвижущееся» кресло

Рисунок 5. Душевая кабинка со встроенным креслом

В Германии активно исследуются системы телемедицины и мониторинга, встроенные в жилище пожилых людей и людей с инвалидностью: датчики движения, интеллектуальные браслеты, камеры с алгоритмами компьютерного зрения. Эти решения помогают людям дольше сохранять самостоятельное проживание, снижая нагрузку на стационарные учреждения [4].

В России значимым игроком в области технологий «умного дома» и ассистивных решений является Госкорпорация «Ростех». По данным открытых источников, ведется разработка системы, позволяющей управлять «умным домом» дистанционно, без использования рук и голоса – с помощью нейроинтерфейса, считывающего определенные типы сигналов мозга. Предполагается, что такой шлем-нейроинтерфейс поможет пользователям с тяжелыми поражениями центральной нервной системы, которые не могут говорить и выполнять произвольные движения [6].

Это не отменяет необходимости постоянного наблюдения и ухода, но создаёт принципиально новое измерение личной автономии: человек получает возможность самостоятельно управлять хотя бы частью бытовых функций – освещением, вызовом помощи, мультимедиа, положением кровати и т. д.

Параллельно развиваются решения в сфере адаптивной мебели:

- столы и рабочие поверхности с регулируемой высотой, настраиваемой автоматически или с пульта;
- выдвижные и мобильные модули хранения, подстраивающиеся под рост и возможности пользователя;
- кровати и кресла с моторизованным изменением положения, интегрированные в общую систему «умного дома».

Эта мебель может входить в сценарии «умного дома»: например, утренний сценарий включает подъем спинки кровати, открытие штор, включение мягкого света и подогрев пола, превращая пробуждение в безопасный и предсказуемый процесс.

С точки зрения дизайна интерьера, «умный дом» для людей с ОВЗ — это не только набор гаджетов, но, прежде всего, перестроенная логика пространства, ориентированная на реальные жизненные сценарии:

- минимизация опасных участков и резких перепадов уровня;
- расширенные проходы и маневровые зоны для кресел-колясок;
- продумывание маршрутов коротких действий (от кровати до санузла, кухни, места отдыха);
- интеграция датчиков и исполнительных устройств так, чтобы они не создавали дополнительных препятствий.

«Умность» среды проявляется не только в датчиках, но и в продуманности сценариев: например, при открытии входной двери автоматически включается свет в коридоре и ближайших комнатах, при выходе из дома отключаются неиспользуемые электроприборы, при ночном вставании включается нижний ориентирующий свет, не слепящий глаза.

Ключевой вопрос – как именно человек взаимодействует с системой. Для одних пользователей основной канал – голосовое управление; для других – мобильное приложение с крупными контрастными кнопками, для третьих – аппаратные кнопочные панели с тактильными метками. В случае тяжелых поражений возможно использование нейроинтерфейсов и систем слежения за движением глаз.

Для дизайнера важно учитывать многообразие интерфейсов и закладывать в проект их одновременное сосуществование: если голосовая система временно откажет, человек должен иметь альтернативный способ включить свет или вызвать помощь. Это принцип «избыточности» и «безотказности» в социальной инженерии.

Внедрение технологий «умного дома» для людей с ограниченными возможностями отражает более широкие изменения в обществе:

- рост гуманистических ценностей и признание права человека на достойную жизнь независимо от физического состояния;
- осознание того, что комфорт и безопасность – это не роскошь, а базовая компонента качества жизни;
- переход от консервативных моделей «опеки» к модели поддержки и расширения возможностей.

Интерьеры, оснащенные интеллектуальными системами, становятся зеркалом этих трансформаций: в них понятия красоты, удобства и безопасности приобретают новый смысл, связанный с инклюзией, автономией и уважением к частному пространству человека с инвалидностью. По мере развития цифровых технологий будет трансформироваться и пространственная среда, становясь все более адаптивной и «человекоцентричной».

Технологии «умного дома» в контексте жизни людей с ограниченными возможностями перестают быть просто технической новинкой и превращаются в инструмент социальной поддержки и инклюзии. Интеграция инженерных систем, мониторинга здоровья, адаптивной мебели и интеллектуальных интерфейсов позволяет компенсировать часть утраченных функций, снижать зависимость от постоянного ухода и повышать чувство автономии и безопасности. Зарубежный опыт (проекты Испании, Германии, Италии) и российские разработки (в том числе инициативы «Ростеха») подтверждают стратегическую важность таких решений для формирования гуманной, технологичной и действительно комфортной жилой среды.

Список литературы

1. Báñez asegura que la accesibilidad es positiva para todos [Электронный ресурс]. URL: https://www.fundaciononce.es/es/noticia/banez-asegura-que-la-accesibilidad-es-positiva-para-todos (дата обращения: 19.03.2026).
2. *Еременко А.О.* Интернет вещей для людей с инвалидностью // Современные технологии поддержки принятия решений в экономике: сб. трудов III Всерос. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых. Томск, 2016. С. 208-210.
3. *Илюшников А.В.* Умный дом как технология помощи пожилым людям и инвалидам // Глобальные проблемы модернизации национальной экономики: материалы V Междунар. науч.-практ. конф. В 2 ч. Ч. 1. Тамбов, 2016. С. 202-206.
4. Ростех планирует выпустить в свободную продажу шлем-нейроинтерфейс [Электронный ресурс]. URL: https://rostec.ru/news/rostekh-planiruet-vypustit-v-svobodnuyu-prodazhu-shlem-neyrointerfeys1/?sphrase_id=103553 (дата обращения: 19.03.2026).
5. *Сиротинина Н.Ю.*, Мильчаков С.А., Алимовнин С.Г. Специальные возможности системы «умный дом» // European Scientific Conference: сб. ст. V Междунар. науч.-практ. конф. В 3 ч. Ч. 1. Пенза, 2017. С. 154–158.
6. *Чикова Е.В.* Технология «умного дома» как средство создания комфортной среды для инвалидов [Электронный ресурс] // Электронный научный архив УрФУ. 2019. С. 757-760. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/85579/1/978-5-7996-2751-5_251.pdf (дата обращения: 21.03.2026).

References

1. *Báñez asegura que la accesibilidad es positiva para todos* [Electronic resource]. URL: https://www.fundaciononce.es/es/noticia/banez-asegura-que-la-accesibilidad-es-positiva-para-todos (accessed: 19.03.2026).
2. Eremenko A.O. Internet of Things for people with disabilities // Sovremennye tekhnologii podderzhki prinyatiya resheniy v ekonomike: Proceedings of the 3rd All-Russian scientific and practical conference of students, postgraduates and young scientists. Tomsk, 2016. Pp. 208–210. (in Rus.).
3. Ilyushnikov A.V. Smart home as an assistive technology for elderly people and persons with disabilities // Globalnye problemy modernizatsii natsionalnoy ekonomiki: Proceedings of the 5th International scientific and practical conference. In 2 parts. Part 1. Tambov, 2016. Pp. 202-206. (in Rus.).
4. Rostec plans to launch a neurointerface helmet for free sale [Electronic resource]. URL: https://rostec.ru/news/rostekh-planiruet-vypustit-v-svobodnuyu-prodazhu-shlem-neyrointerfeys1/?sphrase_id=103553 (accessed: 19.03.2026). (in Rus.).
5. Sirotinina N.Yu., Milchakov S.A., Alimovnin S.G. Special features of the “smart home” system // European Scientific Conference: Proceedings of the 5th International scientific and practical conference. In 3 parts. Part 1. Penza, 2017. Pp. 154-158. (in Rus.).
6. Chikova E.V. “Smart home” technology as a means of creating a comfortable environment for persons with disabilities [Electronic resource] // Electronic Scientific Archive of Ural Federal University. 2019. Pp. 757-

760. URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/85579/1/978-5-7996-2751-5_251.pdf (accessed: 21.03.2026). (in Rus.).

УДК 725.51:72.012.2:004.9

А. И. Терземан, Лобанов Е Ю.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия, улица Большая Морская,18

ЧЕЛОВЕКОЦЕНТРИЧНАЯ АРХИТЕКТУРА И ЦИФРОВАЯ СРЕДА КЛИНИКИ БУДУЩЕГО

© А.И. Терземан, Е.Ю. Лобанов, 2026

Аннотация: В статье анализируется формирование образа «клиники будущего» как комплексной пространственной системы, ориентированной не только на терапию заболеваний, но и на поддержание психологического благополучия пациентов и устойчивой работоспособности медицинского персонала. На материале реализованных объектов (New Stanford Hospital, Khoo Teck Puat Hospital, Seoul National University Bundang Hospital, клиника RUSH, госпиталь Mount Sinai, больницы «Вороновское», «Белоостров» и др.), а также современных исследований в области медицинской архитектуры, нейронаук и дизайна среды выделяются базовые элементы клиники нового поколения: максимально задействованный дневной свет, биофильные и ландшафтные решения, продуманная цветовая организация, палаты для совместного пребывания с родственниками, специализированные пространства восстановления для персонала, многофункциональные планировочные структуры и трансформируемые отделения. Отдельный блок посвящён роли цифровых технологий и искусственного интеллекта: BIM-моделированию, системам BMS для централизованного управления зданием, роботизированной логистике и «умным» палатам, повышающим автономию и информированность пациентов. Показано, что клиника будущего представляет собой человекоцентричную, технологичную и адаптивную инфраструктуру, в которой архитектура, дизайн и цифровые сервисы функционируют как единая система, поддерживающая процессы выздоровления и предотвращающая профессиональное выгорание сотрудников.

Ключевые слова: клиника будущего, архитектура медицинских учреждений, биофильный дизайн, палаты совместного пребывания, выгорание медицинского персонала, цифровая трансформация здравоохранения, BIM, BMS, роботизированная логистика, «умная» палата

A. I. Terzeman, E. Yu. Lobanov, 2026

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design,
Saint Petersburg, Russia, 18 Bolshaya Morskaya Street.

HUMAN-CENTERED ARCHITECTURE AND THE DIGITAL ENVIRONMENT OF THE FUTURE CLINIC

Abstract: The article analyzes the formation of the “future clinic” as a comprehensive spatial system oriented not only toward the treatment of diseases but also toward supporting the psychological well-being of patients and the sustainable performance of medical staff. Drawing on built case studies (New Stanford Hospital, Khoo Teck Puat Hospital, Seoul National University Bundang Hospital, RUSH Medical Center, Mount Sinai Hospital, the Voronovskoye and Beloostrov hospitals, etc.) and recent research in healthcare architecture, neuroscience and environmental design, the paper identifies the core components of a next-generation clinic: extensive use of natural daylight, biophilic and landscape solutions, carefully orchestrated colour schemes, family-centred inpatient rooms, dedicated recovery spaces for staff, multifunctional planning structures and transformable departments. A separate section focuses on the role of digital technologies and artificial intelligence, including BIM-based design, BMS-driven centralized building management, robotic logistics and “smart” wards that enhance patient autonomy and transparency of care. The study shows that the clinic of the future represents a human-centred, technology-rich and adaptive infrastructure in which architecture, interior design and digital services operate as a single system that supports healing processes and helps prevent professional burnout among healthcare workers.

Keywords: future clinic; healthcare architecture; biophilic design; family-centred patient rooms; medical staff burnout; digital transformation of healthcare; BIM; BMS; robotic logistics; smart ward.

Еще совсем недавно типичная «больница» ассоциировалась с бесконечными коридорами в холодной белой гамме, жёстким освещением и стойким запахом антисептиков, усиливающим страх и отчуждение [2]. Сегодня во многих странах мира происходит смена парадигмы: медицинское учреждение рассматривается не

только как место оказания помощи, но как целостная среда исцеления, в которой архитектура, интерьер, технологическая начинка и сервисные процессы выстраиваются вокруг потребностей человека [5].

Человекоцентричный подход предполагает, что пространство одновременно должно:

- поддерживать пациента, снижая стресс, облегчая ориентацию и создавая чувство защищённости и контроля над ситуацией;
- включать семью в сценарий лечения, предоставляя условия для присутствия, участия в уходе и эмоциональной поддержки;
- обеспечивать благоприятные условия труда для персонала, предотвращая выгорание, сокращая лишние перемещения и высвобождая время за счёт автоматизации рутины [8].

Таким образом, «клиника будущего» формируется на пересечении трёх взаимосвязанных уровней:

- архитектурно-ландшафтного каркаса здания и территории;
- интерьерных и сенсорных характеристик среды;
- цифровых и инженерных систем, связывающих эти компоненты в единую «умную» инфраструктуру [11].

Многочисленные исследования показывают, что естественное освещение способствует снижению депрессивных проявлений, уменьшению боли и нормализации циркадных ритмов [2]. В *New Stanford Hospital* (рис.1,2) общественные функции сгруппированы в центре, а палаты вынесены к фасадам и получают максимум дневного света и видов на природу; по данным администрации, такая схема позволила уменьшить средний срок пребывания пациентов [3].

Рисунок 1. New Stanford Hospital

Рисунок 2. New Stanford Hospital

Для клиники будущего это означает переход от замкнутых коридорных конфигураций к прозрачным, визуально связанным пространствам, где дневной свет рассматривается как полноправный терапевтический ресурс [4].

Ещё в 1980-е годы было установлено, что пациенты с видом на зелёные насаждения выздоравливают быстрее: длительность госпитализации сокращалась примерно на пятую часть, а потребность в обезболивающих снижалась почти на треть Одним из эталонов биофильного подхода стал сингапурский *Khoo Teck Puat Hospital* (рис. 3), где суммарная площадь озеленения многократно превосходит пятно застройки [4].

Вертикальные сады, зелёные крыши, мини-сады на балконах палат создают ощущение пребывания в парке, а не в типичной больнице, формируя благоприятный микроклимат с тенью, прохладой и естественной влажностью. На территории размещены огороды и фруктовые сады, где волонтёры выращивают продукты для пациентов, что превращает больничный комплекс в живой социальный ландшафт [4].

Рисунок 3. Khoo Teck Puat Hospital,

В контуре клиники будущего биофильный подход предполагает:

- включение зелёных двориков, террас и садов в повседневные маршруты пациентов и персонала;
- использование природных материалов, воды и тени как составной части архитектурного образа;
- развитие сценариев лечения и реабилитации на открытом воздухе.

Цветовая организация пространств в медицине тоже стала объектом научного анализа. В родильных отделениях, например, стараются избегать насыщенного красного и тяжёлых тёмно-серых тонов, усиливающих тревогу. При этом чрезмерно нейтральные пастельные палитры, хотя и снижают напряжение, при длительном воздействии способны провоцировать апатию и эмоциональное выгорание

Исследование в *Kowsar Hospital* (Иран, 2021) показало, что в корпусе с продуманной цветовой гаммой (бирюзовые и песочные оттенки) уровень кортизола у пациентов оказался в среднем на 13% ниже, а время пребывания сократилось примерно на 0,7 суток по сравнению с нейтральным серо-белым блоком [5].

Отсюда для клиники будущего вытекает необходимость дифференцированных цветовых сценариев:

- более тёплые и «живые» палитры – в общественных пространствах и зонах краткосрочного пребывания;
- мягкие, но не стерильно-белые нейтральные гаммы – в отделениях длительного лечения;
- контрастные цветовые акценты – как инструмент навигации и визуальной читаемости пространства.

Многочисленные исследования подтверждают, что присутствие близких снижает тревогу, повышает приверженность лечению и формирует у пациента ощущение «домашности» места [6]. Если раньше палаты совместного пребывания в основном ассоциировались с педиатрией, причем условия для родителей были минимальными, то в современных проектах сопровождающие рассматриваются как полноправные пользователи среды [6].

Так, в НМИЦ детской гематологии, онкологии и иммунологии им. Д. Рогачёва в Москве (рис.4,5) предусмотрены отдельные санузлы, души и кухни для взрослых, сопровождающих ребёнка [6].

Рисунок 4. НМИЦ детской гематологии. Москва

Рисунок 5. НМИЦ детской гематологии, Москва

В New Stanford Hospital каждая палата оснащена раскладным диваном и вместительными системами хранения для семьи; допускаются визиты с животными, а для собак создан отдельный прогулочный двор со сквером и фонтаном

В Клинике высоких технологий «Белоостров» в Санкт-Петербурге (рис. 6,7) типовые палаты по уровню комфорта приближены к номерам делового отеля, а VIP-блоки включают несколько комнат и индивидуальные лифты [7].

Рисунок 6. Клиника «Белоостров» в Санкт Петербурге

Рисунок 7. Клиника «Белоостров» в Санкт Петербурге

Таким образом, клиника будущего рассматривает родственников не как помеху режиму, а как ресурс выздоровления, а архитектура должна обеспечивать:

- полноценные зоны совместного проживания;
- приватность и гигиенический комфорт сопровождающих;
- возможность дистанционной работы и деловых коммуникаций в пределах палаты

Тема эмоционального истощения врачей и медсестер особенно остро проявилась во время пандемии. Одним из ответов стали так называемые *Recharge Rooms* – специальные комнаты восстановления, где комбинируются свет, звук, ароматы и природные мотивы [10]. В госпитале *Mount Sinai* (США) короткое 15-минутное пребывание в таких пространствах приводило к снижению субъективного уровня стресса почти на две [10].

В логике клиники будущего это выражается в необходимости:

- создания тихих комнат отдыха с регулируемым световым и акустическим режимом;
- обеспечения доступа персонала к видам на природу, зелёным террасам и открытым пространствам;
- формирования жилой инфраструктуры рядом с клиникой, как в новых российских проектах.

Опыт пандемии COVID-19 также продемонстрировал значимость многофункциональности и гибкости медицинских пространств. В *RUSH Medical Center* (Чикаго) большой входной холл спроектирован так, что при необходимости он быстро трансформируется в приёмное отделение или временный госпитальный блок: необходимые инженерные магистрали и коммуникации изначально заложены в конструкцию [8].

Модульный инфекционный центр «Вороновское» под Москвой был возведён за 37 дней и сегодня функционирует как многопрофильная больница на 800 коек, при этом проект предусматривает возможность оперативного расширения за счёт дополнительных модулей и реанимационных блоков [9].

Для клиник будущего это задаёт следующие ориентиры:

- широкое применение модульных строительных систем;
- предварительное формирование резервных коммуникаций и «зон роста»;
- планировочные решения, допускающие смену профиля отделений без радикальной перепланировки.

Цифровые инструменты становятся ещё одним ключевым измерением. BIM-моделирование даёт возможность ещё на проектной стадии оценить работу здания, обнаружить пересечения инженерных систем, оптимизировать графики строительства и эксплуатации [11]. На одном из объектов международного

медицинского кластера в «Сколково» использование BIM позволило практически вдвое сократить сроки стройки и снизить будущие эксплуатационные затраты на 10–15% [11].

Системы BMS (*Building Management System*) обеспечивают централизованное управление инженерией: освещением, вентиляцией, отоплением, водоснабжением, системами безопасности [6]. Они способны автоматически отключать кондиционирование в пустующих помещениях, поддерживать заданный уровень освещённости в палатах, оперативно фиксировать протечки и несанкционированные проникновения в стерильные зоны, что снижает риск аварий и человеческого фактора.

В *South Glasgow University Hospital* (Шотландия) уже более десятилетия функционирует парк из нескольких десятков транспортных роботов, обслуживающих больницу по подземным туннелям: они доставляют питание, бельё, отходы и оборудование, разгружая персонал от логистических задач.

B Bangkok Hospital (Таиланд) в 2025 году была представлена AI-станция самообслуживания: пациенты могут самостоятельно измерять артериальное давление, пульс, сатурацию, оценивать уровень стресса, а «умное зеркало» с системой компьютерного зрения проводит первичный анализ состояния по мимике и цвету кожи [13].

Современные стационарные палаты всё активнее оснащаются системами «умного дома»: пациент управляет светом, шторами и микроклиматом с помощью панели или планшета, вызывает медсестру, получает доступ к индивидуализированной информации о лечении. В *Seoul National University Bundang Hospital* применяются «умные кровати» с встроенными экранами, где отображаются результаты анализов, расписание приёма лекарств и проводится телемедицинская связь с врачом [14]. Это повышает прозрачность лечебного процесса и даёт пациенту ощущение контроля

Сегодня развитие медицинской инфраструктуры ограничивается не только финансами, но и нормативами; при этом медицинское оборудование и технологии морально устаревают в горизонте 5–10 лет, что требует заложенной заранее возможности оперативной реконфигурации пространств. Одновременно с этим растущая цифровизация повышает уязвимость клиник к киберугрозам: чем сложнее и взаимосвязаннее цифровая инфраструктура, тем жёстче должны быть требования к информационной безопасности и отказоустойчивости.

В итоге клиника будущего предстаёт как человекоцентричная, биофильная и цифровая экосистема, в которой:

- архитектура обеспечивает доступ к свету, природе и гибким решениям;
- интерьер и сенсорная среда формируют эмоциональный комфорт;
- цифровые технологии, роботизация и системы управления снимают рутинную нагрузку, повышают безопасность и управляемость процессов [12].

Подобные подходы уже внедряются от Сингапура до Санкт-Петербурга и демонстрируют, что «клиника будущего» перестаёт быть утопическим образом, постепенно превращаясь в новый ориентир развития современной медицинской инфраструктуры [13].

Список литературы

1. Ulrich R.S. View through a window may influence recovery from surgery // Science. 1984. Vol. 224. P. 420-421.
2. New Stanford Hospital. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: https://med.stanford.edu (дата обращения: 12.04.2026).
3. Khoo Teck Puat Hospital. Biophilic hospital design. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: https://www.ktph.com.sg (дата обращения: 12.04.2026).
4. Цвет и психоэмоциональное состояние пациентов стационара: результаты исследования в Kowsar Hospital // Journal of Healthcare Design. 2021. Vol. 15(2). P. 55-66.
5. НИИ детской гематологии, онкологии и иммунологии им. Д. Рогачёва. Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: https://fnkc.ru (дата обращения: 12.04.2026).
6. Клиника высоких технологий «Белоостров». Официальный сайт [Электронный ресурс]. URL: https://beloostrov.ru (дата обращения: 12.04.2026).
7. RUSH University Medical Center. Building profile [Электронный ресурс]. URL: https://www.rush.edu (дата обращения: 12.04.2026).
8. Госпиталь «Вороновское»: опыт строительства инфекционной больницы по модульной технологии // Архитектура и строительство России. 2021. № 4. С. 22–29.
9. Mount Sinai Health System. Recharge Rooms for staff well-being [Электронный ресурс]. URL: https://www.mountsinai.org (дата обращения: 12.04.2026).
10. Skolkovo International Medical Cluster. BIM implementation case study [Электронный ресурс]. URL: https://imc.skolkovo.ru (дата обращения: 12.04.2026).
11. South Glasgow University Hospital. Automated guided vehicles system [Электронный ресурс]. URL: https://www.nhsggc.org.uk (дата обращения: 12.04.2026).
12. Bangkok Hospital. AI health station overview [Электронный ресурс]. URL: https://www.bangkokhospital.com (дата обращения: 12.04.2026).
13. Seoul National University Bundang Hospital. Smart bed system [Электронный ресурс]. URL: https://www.snubh.org (дата обращения: 12.04.2026).

References

1. Ulrich R.S. View through a window may influence recovery from surgery // Science. 1984. Vol. 224. P. 420–421.
2. New Stanford Hospital. Official site [Electronic resource]. URL: https://med.stanford.edu (accessed: 12.04.2026).
3. Khoo Teck Puat Hospital. Biophilic hospital design. Official site [Electronic resource]. URL: https://www.ktph.com.sg (accessed: 12.04.2026).
4. Color and psycho-emotional state of inpatients: results of a study at Kowsar Hospital // Journal of Healthcare Design. 2021. Vol. 15(2). P. 55–66.
5. Dmitry Rogachev National Medical Research Center of Pediatric Hematology, Oncology and Immunology. Official site [Electronic resource]. URL: https://fnkc.ru (accessed: 12.04.2026).
6. Beloostrov High-Tech Clinic. Official site [Electronic resource]. URL: https://beloostrov.ru (accessed: 12.04.2026).
7. RUSH University Medical Center. Building profile [Electronic resource]. URL: https://www.rush.edu (accessed: 12.04.2026).
8. Voronovskoye Hospital: experience of constructing an infectious disease hospital using modular technology // Arkhitektura i stroitelstvo Rossii. 2021. No. 4. P. 22–29.
9. Mount Sinai Health System. Recharge Rooms for staff well-being [Electronic resource]. URL: https://www.mountsinai.org (accessed: 12.04.2026).
10. Skolkovo International Medical Cluster. BIM implementation case study [Electronic resource]. URL: https://imc.skolkovo.ru (accessed: 12.04.2026).
11. South Glasgow University Hospital. Automated guided vehicles system [Electronic resource]. URL: https://www.nhsggc.org.uk (accessed: 12.04.2026).
12. Bangkok Hospital. AI health station overview [Electronic resource]. URL: https://www.bangkokhospital.com (accessed: 12.04.2026).
13. Seoul National University Bundang Hospital. Smart bed system [Electronic resource]. URL: https://www.snubh.org (accessed: 12.04.2026).

УДК 72.025.4:728.8

А. И. Терземан, Павлова Т. Б.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия, улица Большая Морская,18

ПРОБЛЕМЫ АДАПТАЦИИ ИСТОРИЧЕСКИХ ИНТЕРЬЕРОВ К СОВРЕМЕННЫМ РЕАЛИЯМ

© А.И. Терземан, Павлова Т.Б., 2026

Аннотация: в статье рассматриваются проблемы адаптации исторических интерьеров Санкт-Петербурга к современным условиям эксплуатации. На основе анализа эволюции объемно-пространственной структуры и стилистики интерьеров от барокко до модерна выделяются ключевые факторы, предопределяющие необходимость реновации: технический износ, изменение функциональных требований, развитие нормативно-правовой базы и трансформация культурных запросов общества. Особое внимание уделяется балансу между сохранением аутентичности исторической среды и интеграцией современных функций и технологий. Описаны основные подходы к работе с объектами культурного наследия: реставрация, рефункционализация, реконструкция и реновация, а также показана роль исторической аллюзии и апроприации элементов как инструментов деликатной адаптации. На примере интерьеров петербургских дворцов и особняков (Меншиковский, Зимний, Шереметевский, Бобринских, Лобанов-Ростовского, Половцова, Юсуповский и др.) анализируются практики интеграции инновационных материалов, адаптивного освещения, цифровых и мультимедийных технологий, включая мэппинг, в историческую ткань интерьера. Подтверждается гипотеза о том, что реминисценция и аллюзия в интерьере позволяют усиливать стилистическую канву культурно значимой среды, наполняя её новыми смыслами и формируя у пользователя глубокую эмоциональную связь с историей.

Ключевые слова: исторический интерьер, Санкт-Петербург, объекты культурного наследия, адаптация, реставрация, реновация, рефункционализация, историческая аллюзия, апроприация, инновационные технологии.

A. I. Terzeman, T. B. Pavlova, 2026

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design,
Saint Petersburg, Russia, 18 Bolshaya Morskaya Street.

PROBLEMS OF ADAPTING HISTORIC INTERIORS TO CONTEMPORARY REALITIES

Abstract:The article examines the problems of adapting the historic interiors of Saint Petersburg to contemporary operating conditions. Based on an analysis of the evolution of the spatial structure and stylistic development of interiors from Baroque to Art Nouveau, the study identifies key factors that predetermine the need for renovation: technical deterioration, changing functional requirements, the development of the regulatory framework, and the transformation of society's cultural demands. Particular attention is paid to maintaining a balance between preserving the authenticity of the historic environment and integrating contemporary functions and technologies. The article describes the main approaches to working with cultural heritage assets: restoration, refunctionalization, reconstruction, and renovation, and demonstrates the role of historical allusion and appropriation of elements as tools of delicate adaptation. Using the interiors of Saint Petersburg palaces and mansions (Menshikov Palace, Winter Palace, Sheremetev Palace, Bobrinsky Palace, Lobanov-Rostovsky House, Polovtsov Mansion, Yusupov Palace, etc.) as case studies, the research analyses practices of integrating innovative materials, adaptive lighting, and digital and multimedia technologies, including projection mapping, into the historic fabric of the interior. The findings confirm the hypothesis that reminiscence and allusion in interior design enhance the stylistic framework of culturally significant environments, infusing them with new meanings and fostering a deep emotional connection between users and history.

Keywords: historic interior; Saint Petersburg; cultural heritage assets; adaptation; restoration; renovation; refunctionalization; historical allusion; appropriation; innovative technologies.

Проблема адаптации исторических интерьеров к современным реалиям сегодня становится одним из ключевых вызовов для архитекторов, реставраторов и дизайнеров. Санкт-Петербург, входящий в список объектов Всемирного наследия ЮНЕСКО и обладающий более 10 000 объектами культурного наследия, является особой «лабораторией» для поиска баланса между сохранением аутентичности и актуализацией функций исторических зданий [1].

Существенная часть исторического фонда города находится в неудовлетворительном состоянии: на декабрь 2024 года в России повреждены или ветшают почти 14% объектов наследия, включая тысячи усадеб, домов и особняков. Это требует не только консервации, но и грамотного приспособления интерьеров к современным потребностям - культурным, общественным, коммерческим [9].

Внутреннее пространство петербургских резиденций XVIII–XIX веков демонстрирует последовательную смену стилевых кодов – от барокко и классицизма к ампиру, эклектике и модерну.

Примером петровского барокко является Меншиковский дворец, в котором пространство формируется парадной анфиладой. Решение интерьерного пространства, мебель и декор служат демонстрации нового светского статуса и имперских амбиций (рис. 1).

Середина XVIII века — это эпоха Елизаветинского барокко. На примере интерьеров Зимнего дворца, можно проследить как усиливается театральность, масштаб и зрелищность интерьеров. Зеркала, золочёная резьба, сложные плафоны превращают пространство в «сцену власти» (рис. 2).

Рисунок. 1. Санкт-Петербург: Меншиковский дворец. Ореховая гостиная

Рисунок. 2. Гербовый зал Зимнего дворца

Переход к классицизму (интерьеры дворца Бобринских, Зелёная гостиная Шереметевского дворца) связан с идеями рациональности, гармонии и «благородной простоты». Интерьеры становятся более уравновешенными, сдержанными, ориентированными на ясные пропорции и симметрию (рис. 3,4).

Рисунок.3. Дворец Бобринских в Санкт-Петербурге по проекту Луиджи Руска. Голубая гостиная.

Рисунок. 4. Дворец Бобринских в Санкт-Петербурге по проекту Луиджи Руска. Малиновая гостиная.

Начало XIX века приносит ампир – «имперский стиль», визуализирующий государственную мощь через символику побед и триумфов. Например, интерьеры Лобанов-Ростовского и Михайловского дворцов. Здесь декор превращается в язык государственной риторики – орлы, трофеи, венки, монограммы (рис. 5,6).

Рисунок.5. Интерьер Лобанов-Ростовского дворца

Рисунок. 6. Интерьер Михайловского дворца

Вторая половина XIX века связана с расцветом эклектики, когда в интерьерах таких как Бронзовый зала особняка Половцова или Золотой гостиной Юсуповского дворца сознательно смешиваются элементы различных исторических стилей.

На рубеже XIX–XX веков наступает эпоха модерна. Модерн переориентирует пространство на человека. Появляется свободная планировка, органические линии, активное взаимодействие с природной средой. Характерные черты которого можно проследить в интерьерах в интерьерах дома Молчанова-Савиной, дачи Гаусвальд (рис. 7, 8).

Рисунок. 7. Интерьер дома Молчанова-Савиной

Рисунок.8. Интерьер Дачи Гаусвальд

Смена стилей всегда отражала глубинные культурные и социальные сдвиги. Это подтверждает, что исторический интерьер – не «музейная константа», а живая материя, способная адаптироваться к новым условиям, переводя исторический язык на современные функциональные и эстетические коды.

В настоящее время существует ряд предпосылок для адаптации исторических зданий и их интерьеров.

Исторические и культурные – необходимость сохранить уникальный образ города, поддерживать национальную идентичность и преемственность. Пример реновации промышленных и общественных объектов в *Zeitz MOCAA* в Кейптауне показывает, как исторические оболочки получают новые культурные функции. (рис. 9).

Технические – износ конструкций, аварийное состояние коммуникаций, необходимость модернизации инженерных систем. Реставрация дачи/особняка Громова демонстрирует, что сохранение фасада и декоративных элементов должно сочетаться с глубокой инженерной и планировочной модернизацией [8]. (рис. 10).

Рисунок. 9. Zeitz MOCAA в Кейптауне

Рисунок. 10. дачи/особняка Громова XIX века в Петербурге

Технологические – развитие цифрового моделирования (BIM, 3D-сканирование), энергоэффективных материалов, адаптивных систем освещения и микроклимата.

Социально-экономические – рост туризма, спрос на уникальные культурные пространства, премия за «историческую аутентичность» на рынке недвижимости. Примеры исторических библиотек, ресторанов в особняках и дворцах (Клементинум в Праге, рестораны в домах на Арбате, Версале) демонстрируют, что адаптация интерьеров напрямую связана с экономическим развитием городов.

Социальные – потребность в новых общественных пространствах и культурных центрах, как в случае особняка И. К. Мясникова, превращённого в мультиформатное культурное пространство с концертами, лекциями и арт-событиями [9] (рис. 11,12)

Рисунки 11, 12. Интерьеры (1857–1859) особняка И.К. Мясникова;

арх. А.П. Гемилиан, Санкт-Петербург

Таким образом, адаптация исторических интерьеров – это многофакторный процесс, где архитектурные, технические, экономические и культурные мотивы тесно переплетены [10].

Выделяются четыре основных подхода к работе с наследием: реставрация, рефункционализация, реконструкция, реновация.

Реставрация – научное восстановление исторического облика с максимальным сохранением подлинных материалов. Примеры, Исаакиевский собор, Юсуповский дворец, где декоративные системы интерьеров воссоздаются по архивным источникам и натурным исследованиям. (рис. 13,14).

Рисунок13: Исаакиевский собор

Рисунок 14: Юсуповский дворец

Рефункционализация – адаптация исторических зданий к новым функциям при уважении к архитектурной среде. Классический пример – остров Новая Голландия, где бывшие военные и складские сооружения превращены в общественно-культурное пространство, сохранив исторический каркас (рис.15).

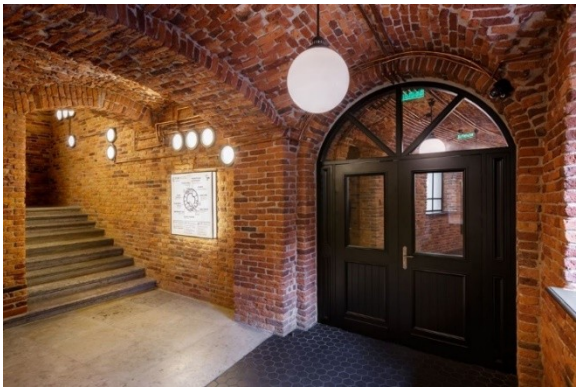


Рисунок 15. Новая Голландия. Санкт-Петербург

Реконструкция – создание диалога старого и нового через современные элементы. В интерьерах, например, ресторана ARKAROOM историческая оболочка (лепнина, камин) сочетается с минималистичной мебелью, металлом, стеклом и зеленью, формируя контрастный, но уважительный ансамбль (рис. 16).

Реновация – комплексное обновление, включающее перепланировку, модернизацию инженерии и частичное изменение декора. Интерьер ресторана «Артист» иллюстрирует подход, когда исторические элементы (лепнина, высота пространства) сохраняются, но дополняются современным арт-контентом, светопрозрачной кровлей и свободной планировкой (рис. 17).

Рисунок. 16. ресторан ARKAROOM в СПб

Рисунок 17. дизайн интерьера ресторана «Артист», Санкт-Петербург

Эти стратегии редко применяются в чистом виде; на практике формируется комбинированная модель, подстраивающаяся под статус объекта, режим охраны и целевое использование.

Российская нормативная база (Федеральный закон № 73-ФЗ и сопутствующие акты) закрепляет базовые принципы:

- приоритет сохранения предмета охраны;
- обязательность историко-культурной экспертизы;
- требование минимальности, обратимости и научной обоснованности вмешательств.

Это означает, что интерьеры должны адаптироваться по принципу «деликатного встраивания нового в старое», избегая радикальных изменений, способных разрушить культурный код пространства.

Историческая аллюзия трактуется как осознанный отсыл к определённой эпохе или стилю через авторскую трактовку форм, материалов, пропорций, но без буквального копирования. Это позволяет создавать многослойный, интеллектуальный интерьер, в котором прошлое присутствует как культурный контекст, а не как «декорация под музей».

В современных интерьерах с аллюзией на барокко используются декоративные панели, криволинейные карнизы, золочёные рамы и при этом простая модульная мебель, нейтральная цветовая палитра, современная техника (рис. 18).

Аллюзия на модерн достигается через плавные линии мебели, растительные орнаменты, витражные мотивы, но в облегчённом, светлом и эргономичном исполнении (рис. 19).

Рисунок 18. Современный интерьер с аллюзией на Барокко

Рисунок 19. Современный интерьер с аллюзией на Модерн

Возможны и более деликатные приёмы: сохранённая кирпичная кладка как отсылка к индустриальному прошлому, лёгкий лепной карниз или арочный проём – аллюзия на классицизм в современном минимализме.

Ценность аллюзии в том, что она создаёт глубину и смысловой слой, обеспечивая преемственность между историческим контекстом и современной функцией. Она позволяет мягко модернизировать пространство, не разрушая его идентичность.

В современных интерьерах традиционные арки, полуколонны, двухсветные пространства сохраняют силуэт и пропорции парадных залов, но лишаются избыточного орнамента и дополняются лаконичными балюстрадами, световыми линиями, современными люстрами-инсталляциями.

Апроприация затрагивает и функциональные сценарии: диван в центре зала, акцентный свет, орнамент пола. Всё это продолжает логику построения исторических парадных пространств, но служит для формирования современных общественных интерьеров ресторанов, гостиниц, публичных пространств.

Особый пласт – это историческая аллюзия в оборудовании: современные кресла, консоли, столы цитируют силуэты стилей рококо, Людовика XV, но выполняются из современных материалов по современной технологии (рис. 20,21)

Рисунок20. Антикварное кресло в стиле Людовика XV; Современная стилизация исторического кресла

Рисунок 21: Антикварное кресло; Современная стилизация исторического кресла

Таким образом, аллюзия и апроприация становятся ключевыми инструментами «умной» адаптации, позволяющими избегать как буквализма, так и стилистического разрыва.

Интеграция современных технологий в исторический интерьер строится на принципе нематериальности и обратимости. Стеклянные вставки-мостики, лифтовые шахты, перегородки, позволяют вводить новые функции, не блокируя визуальное восприятие исторической оболочки (рис. 22, 23).

Рисунок 22. Красная церковь в Чехии

Рисунок. 23: Преемственность через архитектурные детали и формы

Адаптивные системы освещения (скрытые LED-ленты в карнизах, нишах, полу) создают различные сценарии: «парадный», «экскурсионный», «дежурный» без вторжения в декор.

Скрытые инженерные системы (вентиляция, охрана, климат) прячутся в межпотолочном пространстве, под полами, за панелями, обеспечивая комфорт и безопасность, оставаясь визуально незаметными.

Современные цифровые и мультимедийные технологии могут выступать как инструменты исторической аллюзии. Например, стеклянная капитель с интегрированной подсветкой. Она воспроизводит морфологию коринфского ордера, но одновременно является световым и медиа-объектом (рис. 24, 25).

Рис.24: Применение «умных» технологий

Рис.25: стеклянная капитель

Особое направление 3D-мэппинг в интерьерах. Проекционные шоу на сводах и стенах, например, в Константиновском дворце позволяют «оживлять» утраченные росписи, демонстрировать исторические сцены, трансформировать пространство светом (рис. 26, 27).

Рисунок 26: Зал, Константиновский дворец

Рисунок 27: Зал, Константиновский дворец

Мэппинг формирует нематериальный исторический слой, который можно включать и выключать без ущерба для подлинной ткани интерьера. Это переводит работу с наследием из режима «глухой стилизации» в режим рефлексивной аллюзии и сценографического повествования.

На основе анализа примеров адаптации исторических интерьеров петербургских дворцов и особняков можно сделать вывод, что историческая аллюзия и апроприация, а также интеграция инновационных материалов, адаптивного света и цифровых технологий позволяют выстраивать

деликатный диалог старого и нового, сохраняя культурный код и одновременно обеспечивая функциональность и экономическую жизнеспособность интерьеров. Подтверждается гипотеза о том, что реминисценция в интерьере усиливает стилистическую канву значимой среды, наполняя её новыми смыслами и формируя у пользователя глубокую эмоциональную связь с историей.

Список источников

1. *Грабарь И. Э.* История русского искусства. В 6 т. — М.: Изд-во И. Кнебель, 1909–1917.
2. *Засипкин Б. И.* (ред.) Реставрация Зимнего дворца. — Л.: Стройиздат, 1970-е.
3. *Подъяпольский С. С., Бессонов Г. Б., Беляев Л. А., Постникова Т. М.* Реставрация памятников архитектуры. — М.: Стройиздат, 2000. — 288 с.
4. *Кириченко Е. И.* Русская архитектура 1830–1910-х годов. — М.: Искусство, 1978. — 399 с.
5. *Демиденко Ю. Б.* Интерьер в России: традиции, мода, стиль. — СПб.: Аврора, 2000. — 255 с.
6. *Ковалёва Т. В.* История искусства интерьера: учеб. пособие. — СПб.: СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2018. — 224 с
7. *Каждан Т. П.* Художественный мир русской усадьбы. — М.: Традиция, 1997. — 319 с.
8. *Садовникова Н. В.* Взаимосвязь приспособления и методов и приёмов реставрации на примере Фёдоровского городка // ACADEMIA: архитектура и строительство. — 2018. — № 2. — С. 50–56.
9. *Романова Л. С., Малевич С. С.* Адаптация исторической застройки к современным условиям. Из опыта Томской реставрационной школы // Вестник ТГАСУ. — 2013. — № 4 (41). — URL: https://cyberleninka.ru (дата обращения: 21.12.2025).
10. *Кильдеева Т. И., Астахов Д. С.* Подходы к редевелопменту жилых зданий, являющихся объектами культурного наследия, на примере г. Москвы // Вестник Академии знаний. — 2025. — № 1 (66). — С. 240–247.
11. Методические рекомендации по эксплуатации объектов культурного наследия (памятников истории и культуры) народов Российской Федерации. — М.: Минкультуры РФ, 2016. — URL: https://culture.gov.ru (дата обращения: 08.12.2025).
12. Перечень объектов культурного наследия и выявленных объектов культурного наследия на территории Санкт-Петербурга. — URL: https://kgiop.gov.spb.ru (дата обращения: 08.12.2025).
13. Программа «Сохранение объектов культурного наследия народов Российской Федерации» на период 2025–2045 годов. Распоряжение Правительства РФ от 12.12.2025 № 3773-р. — URL: http://static.government.ru (дата обращения: 15.12.2025).

References

1. Grab ar’, I. E. *Istoriya russkogo iskusstva*. V 6 t. M.: Izd-vo I. Knebel’, 1909–1917.
2. Zasipkin B. I.*Restavratsiya Zimnego dvortsa* / pod red. B. I. Zasipkina. L.: Stroyizdat, 1970-e.
3. Pod’yapol’skiy, S. S., Bessonov, G. B., Belyaev, L. A., Postnikova, T. M. *Restavratsiya pamyatnikov arkhitektury.* M.: Stroyizdat, 2000. 288 s.
4. Kirichenko, E. I. *Russkaya arkhitektura 1830–1910-kh godov*. M.: Iskusstvo, 1978. 399 s.
5. Demidenko, Yu. B. *Interer v Rossii: traditsii, moda, stil’*. SPb.: Avrora, 2000. 255 s.
6. Kovaleva, T. V. *Istoriya iskusstva inter’era: ucheb. posobie*. SPb.: SPGKhPA im. A. L. Shtiglitsa, 2018. 224 s.
7. Kazhdan, T. P. *Khudozhestvennyy mir russkoy usad’by*. M.: Traditsiya, 1997. 319 s.
8. Sadovnikova, N. V. *Vzaimosvyaz’ prisposobleniya i metodov i priemov restavratsii na primere Fedorovskogo gorodka* // ACADEMIA: arkhitektura i stroitel’stvo. 2018. № 2. S. 50–56.
9. Kil’deeva, T. I., Astakhov, D. S. *Podkhody k redevelopmentu zhilykh zdaniy, yavlyayushchikhsya ob’ektami kul’turnogo nasledi ya, na primere g. Moskvy* // Vestnik Akademii znaniy. 2025. № 1 (66). S. 240–247.
10. Romanova, L. S., Malevich, S. S. *Adaptatsiya istoricheskoy zastro yki k sovremennym usloviyam. Iz opyta Tomskoy restavratsionnoy shkoly* // Vestnik TGASU. 2013. № 4 (41). URL: https://cyberleninka.ru (data obrashcheniya: 21.12.2025).
11. Metodicheskie rekomendatsii po ekspluatatsii ob’ektov kul’turnogo nasledi ya (pamyatnikov istorii i kul’tury) narodov Rossiyskoy Federatsii. M.: Minkul’tury RF, 2016. URL: https://culture.gov.ru (data obrashcheniya: 08.12.2025).
12. Perechen’ ob’ektov kul’turnogo nasledi ya i vyyavlennykh ob’ektov kul’turnogo nasledi ya na territorii Sankt-Peterburga. URL: https://kgiop.gov.spb.ru (data obrashcheniya: 08.12.2025).
13. Programma «Sokhranenie ob’ektov kul’turnogo nasledi ya narodov Rossiyskoy Federatsii» na period 2025–2045 godov: rasporyazhenie Pravitel’stva RF ot 12.12.2025 № 3773-r. URL: http://static.government.ru (data obrashcheniya: 15.12.2025).

УДК 72.025.4:728.8

А. И. Терземан

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, Санкт-Петербург, Россия, улица Большая Морская,18

СОЦИАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН КАК ЗНАЧИМАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

© А.И. Терземан, 2026

Аннотация Статья рассматривает социальный дизайн как инструмент создания стабильного и объединяющего общества, в котором огромную значимость играет такое понятие, как эмпатия. Анализируется роль социальных дизайнеров в преодолении, существующих социальных, экономических и культурных барьеров, а также в интеграции архитектуры, психологии и технологий. Особое внимание уделено анализу вклада Виктора Папанека, чьи идеи этического дизайна укрепляют социальную справедливость, способствуя созданию продуктов и систем, которые учитывают нужды всех слоев населения, а не только привилегированных групп.
Рассматриваются современные вызовы и перспективы развития социального дизайна с использованием ИИ, а также национальные проекты в России (программа «Доступная среда»).
Ключевые слова: социальный дизайн, гуманизм, инклюзия, Виктор Папанек, этика, дизайн событий, междисциплинарный подход, дизайн для людей с особенностями развития

A. I. Terzeman, 2026

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design,
Saint Petersburg, Russia, 18 Bolshaya Morskaya Street.

SOCIAL DESIGN AS A SIGNIFICANT COMPONENT OF CONTEMPORARY SOCIETY

Abstract: This article examines social design as a tool for creating a stable and inclusive society, in which the concept of empathy plays a crucial role. It analyzes the role of social designers in overcoming existing social, economic, and cultural barriers, as well as in integrating architecture, psychology, and technology. Particular attention is paid to the contribution of Victor Papanek, whose ideas on ethical design strengthen social justice by promoting the creation of products and systems that consider the needs of all segments of the population, not just privileged groups. Contemporary challenges and prospects for the development of social design using AI are discussed, as well as national projects in Russia (such as the Accessible Environment program).
Keywords: social design, humanism, inclusion, Victor Papanek, ethics, event design, interdisciplinary approach, design for people with disabilities

В эпоху таких глобальных вызовов, как климатические изменения, цифровая трансформация и неравенство в обществе, социальный дизайн способствует созданию более гуманной, инклюзивной среды. Он объединяет творчество с эмпатией, представляя собой междисциплинарный подход, при котором дизайн выходит за рамки визуального и становится средством социального преобразования. Именно благодаря этому подходу общество может эффективно преодолевать современные кризисы, интегрируя технологические инновации с заботой о людях.

Актуальность темы подчеркивается данными ООН: более 1 млрд человек сталкиваются с барьерами в повседневной жизни (физические препятствия для людей с инвалидностью, дискриминация пожилых в цифровом мире, а также социальные барьеры, мешающие равному доступу к ресурсам), и социальный дизайн может значительно улучшить условия их жизни [9].

В России проблемы доступности среды и ресурсов, а также толерантности и социальной сплоченности долгое время игнорировались, что, по данным Росстата [10], привело к отставанию в социальных сферах жизни. Сегодня российское общество и государство активно ищут пути и способы для разрешения этих назревших проблем, и социальный дизайн становится одним из аспектов этого процесса и его действенным инструментом, например, в реализации программы «Доступная среда» [12].

Социальные дизайнеры играют всё более значимую роль в современном обществе. Их задача – не просто создавать красивые объекты или удобные пространства, а искать решения, которые действительно помогают людям жить лучше, чувствовать себя комфортно и быть полноценной частью сообщества. В этом смысле социальный дизайн – это своего рода мост между творчеством и решением реальных задач, как утверждает В. Марголин [4].

Социальный дизайн работает на пересечении разных дисциплин и сфер жизни, не ограничиваясь одной областью, а стремясь объединить знания по психологии, социологии, технологии и экономике. Такой подход позволяет создавать программы и проекты, которые учитывают всю сложность человеческих взаимоотношений и условий жизни. Социальные дизайнеры задумываются над тем, что именно нужно людям, какие барьеры мешают им реализовать себя и как с помощью дизайна эти барьеры можно преодолеть. Важным моментом здесь является внимание к человеческому опыту, к тому, как люди ощущают пространство, услуги и процессы вокруг себя и себя в них.

Социальный дизайн – это и системное мышление, так как решение проблемы не сводится к отдельной детали, а рассматривается в целом. В социальной сфере дизайн становится средством, помогающим выстраивать новые формы взаимодействия между людьми, создавать условия для развития и поддержки уязвимых групп населения, формировать у них ощущение принадлежности ко всему социуму, а также чувство безопасности. Здесь акцент делается на контексте: проблема решается не изолированно, а, как подчеркивает П. Джонс [3], комплексно, в рамках всей системы.

Например, по данным, опубликованным журналом *Design Issues* [13], внедрение умных систем в жилье для пожилых людей или инвалидов повышает их независимость и снижает изоляцию. Такой подход меняет не отдельные элементы, а всю систему, способствуя ее долгосрочным изменениям.

Этот пример также показывает, что проекты, которые разрабатывают социальные дизайнеры, связаны не только с физическим пространством. Они включают в себя направленные на улучшение качества жизни организационные и технологические решения. Это может быть создание новых форм коммуникации, организация сообществ, внедрение инноваций, которые делают услуги более доступными и удобными.

Например, проект такого мобильного приложения для людей с нарушениями зрения, как "*Seeing AI*" от Microsoft, использует возможности искусственного интеллекта для аудиального описания окружающего мира: через камеру телефона программа читает текст, распознает лица и объекты, помогая слабовидящим и невидящим пользователям лучше ориентироваться в повседневной жизни и преодолевать барьеры доступности (рис. 1, 2). Данный пример иллюстрирует то, как социальный дизайн наполняет технологии эмпатией, расширяя границы мира для людей с ограниченными возможностями, делая таких людей более самостоятельными, независимыми, создавая им равные с остальной частью общества условия для комфортной жизни.

Рис. 1 Мобильное приложение «Seeing AI»

Рис. 2 Описание предметов через камеру телефона

Основоположником идей социального дизайна считается Виктор Папанек, чьи работы стали фундаментом для подхода к дизайну как к инструмента социального изменения. В книге «*Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*» (1971) Папанек утверждает, что традиционный дизайн сосредоточен не на тех вещах, которые действительно нужны обществу. Автор осуждает и современный дизайн за его элитарность и игнорирование нужд бедных и маргинализированных групп общества. Папанек призывает дизайнеров руководствоваться в работе этическим подходом, при котором задача дизайна – служить решению глобальных проблем, как-то: экологические кризисы, бедность, социальное неравенство. Папанек подчеркивает, что дизайн должен создаваться для «реального мира», а продукты и системы должны быть доступны, устойчивы и ориентированы на социальную справедливость [6].

Его концепция «экологического дизайна» предусматривает использование местных материалов, применение простых технологий и участие сообществ в процессе проектирования.

В контексте современного социального дизайна идеи В. Папанека особо актуальны, так как они вдохновляют дизайнеров создавать проекты, ориентированные на маломобильные группы населения, где эмпатия и устойчивость ставятся выше, чем эстетика и выгода. Например, в России подобный подход можно увидеть в инициативах по устойчивому региональному развитию, включающих создание в городах, адаптированных для всех слоев общества транспортных маршрутов, зеленых зон, зон отдыха и др.

Виктор Папанек расширил понимание дизайна, введя принцип «дизайна для людей, а не для прибыли». Он утверждал, что дизайн должен учитывать культурные и социальные контексты, избегая одноразовых продуктов, которые лишь усугубляют экологические проблемы. В его работах дизайн предстает в качестве акта социальной ответственности, где дизайнеры выступают как агенты изменений, способствующих равенству людей в обществе [7].

Виктор Папанек выступил не только как теоретик социального дизайна, но и как практик. Так, в 1970-х годах он совместно с группой студентов разработал и реализовал концепцию адаптированных игровых площадок специально для детей с церебральным параличом (ДЦП). Находясь на такой площадке, дети с указанным диагнозом могли безопасно играть и через доступный опыт игры приобретать определенные двигательные и коммуникативные навыки (рис. 3, 4).

Рис. 3 «Игровой комплекс»
для больных ДЦП (1968)

Рис. 4 «Игровой куб»
для больных ДЦП (1968)

Папанек в своих работах также предупреждал об опасности, состоящей в том, что дизайн может стать манипулятивным, если будет игнорировать этические аспекты. Избежать этого риска, как утверждал автор идеи, помогут обязательное наличие критики и рефлексии в работе дизайнера, образование и междисциплинарное сотрудничество.

Виктор Папанек видел возможность повышения социальной активности разных групп людей через дизайн событий (*event design*). Он считал, что дизайн таких временных пространств, как фестивальные площадки, может пропагандировать устойчивость и равенство в обществе. Работы Папанека вдохновляют представителей современного социального дизайна на создание проектов, в которых события становятся платформой для обучения и развития, например, площадки экологических фестивалей, конференций или общественных акций, где дизайн интегрирует природные материалы и инклюзивные элементы: от доступных входов и сенсорных зон до мультикультурных программ, объединяющих разные социальные группы (рис. 5, 6).

Рис. 5 Доступная среда на дорожках

Рис. 6 Доступная среда в парке

Примером реализации дизайна событий может служить дизайн площадки фестиваля «Инклюзивный город» в г. Москве. Социальной сплоченности здесь способствуют адаптивные зоны для людей с различными возможностями, предоставляющие место для эмпатии и диалога, делающие события не только развлекательными, но и трансформационными для удовлетворения разных потребностей людей.

Как считают специалисты в области социального дизайна [2], в ближайшие 15–20 лет дизайнеры будут активно интегрировать умные системы в повседневную жизнь людей, стремясь к гармонии между технологиями и природными элементами. По мере развития современных технологий, включая искусственный интеллект

усиливается и роль социальных дизайнеров, так как технологии должны развиваться для человека, делая его жизнь лучше.

Папанек предвидел это будущее: он призывал к дизайну, который адаптируется к изменениям, используя технологии для блага общества. Его наследие продолжает вдохновлять, убеждая, что социальный дизайн – это не только практика, но и философия справедливого мира.

Таким образом, на развитие современного социального дизайна существенно повлияли идеи Виктора Папанека, утверждавшего, что дизайн должен служить людям, а не наоборот. Социальные дизайнеры анализируют барьеры – физические, психологические, социальные – и преодолевают их через эмпатию и внимание к человеческому опыту [5]. Их проекты направлены не только на преобразование физических пространств, но и на организационные решения, такие как новые формы коммуникации или сообщества, обеспечивающие адаптацию и общедоступность ресурсов и услуг. Внося вклад в глобальную инклюзию, социальные дизайнеры формируют более справедливое и комфортное общество. Развитие социального дизайна – это путь к устойчивому будущему не только в России, но и в мире.

Научный руководитель - доцент кафедры дизайна интерьера и оборудования СПбГУПТД Павлова Татьяна Борисовна

Research supervisor - Pavlova Tatiana Borisovna, Associate Professor at the Department of Interior Design and Equipment, Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design.

Список источников

1. Министерство труда и социальной защиты РФ. Проект «Доступная среда» [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: Министерство труда и социальной защиты РФ. Проект «Доступная среда» [Электронный ресурс]. – 2021. – Режим доступа: https://mintrud.gov.ru (дата обращения: 14.10.2025).
2. Организация Объединённых Наций. Отчёт об устойчивом развитии [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа: https://www.un.org/sustainabledevelopment (дата обращения: 14.10.2025).
3. Проект «Инклюзивный дизайн» [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: https://inclusive-design.org (дата обращения: 14.10.2025).
4. Росстат. Демографические тенденции в России [Электронный ресурс]. – 2022. – Режим доступа: https://rosstat.gov.ru (дата обращения: 14.10.2025).
5. Buchanan R. Wicked Problems in Design Thinking // Design Issues. – 1992. – Vol. 8, No. 2. – Pp. 5–21.
6. Design Issues. Специальный выпуск по социальному дизайну // Design Issues. – 2018. – No. 4.
7. Event Design Today. Статья об инклюзивных событиях // Event Design Today. – 2022. – No. 2.
8. Fry T. Design as Politics. – Oxford : Berg Publishers, 2011. – 256 p.
9. Jones P. Design for Care: Innovating Healthcare Experience. – Brooklyn, New York : Rosenfeld Media, 2014. – 424 p.
10. Margolin V. The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies. – Chicago : University of Chicago Press, 2002. – 288 p.
11. Norman D. The Design of Everyday Things. – New York : Basic Books, 2013. – 368 p.
12. Papanek V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. – New York : Pantheon Books, 1971. – 394 p.
13. Papanek V. Design for Human Scale. – New York : Van Nostrand Reinhold, 1984. – 243 p.
14. Thackara J. In the Bubble: Designing in a Complex World. – Cambridge, MA : MIT Press, 2005. – 336 p.
15. United Nations. Disability and Development Report. – New York : UN Department of Economic and Social Affairs, 2021. – 290 p.

References

1. Ministry of Labor and Social Protection of the Russian Federation. The "Accessible Environment" Project [Electronic resource]. – 2021. – Access mode: https://mintrud.gov.ru (accessed: 14.10.2025).

2. United Nations. Sustainable Development Report [Electronic resource]. – 2023. – Access mode: (accessed: 14.10.2025).

3. https://www.un.org/sustainabledevelopment Inclusive Design Project [Electronic resource]. – 2020. – Access mode: https://inclusive-design.org (accessed: 14.10.2025).

4. Rosstat. Demographic Trends in Russia [Electronic resource]. – 2022. – Access mode: https://rosstat.gov.ru (accessed: 14.10.2025).

5. Buchanan R. Wicked Problems in Design Thinking // Design Issues. – 1992. – Vol. 8, No. 2. – Pp. 5–21.

6. Design Issues. Special Issue on Social Design // Design Issues. – 2018. – No. 4.

7. Event Design Today. Article on Inclusive Events // Event Design Today. – 2022. – No. 2.

8. Fry T. Design as Politics. – Oxford : Berg Publishers, 2011. – 256 p.

9. Jones P. Design for Care: Innovating Healthcare Experience. – Brooklyn, New York : Rosenfeld Media, 2014. – 424 p.

10. Margolin V. The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies. – Chicago : University of Chicago Press, 2002. – 288 p.

11. Norman D. The Design of Everyday Things. – New York : Basic Books, 2013. – 368 p.

12. Papanek V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. – New York : Pantheon Books, 1971. – 394 p.

13. Papanek V. Design for Human Scale. – New York : Van Nostrand Reinhold, 1984. – 243 p.

14. Thackara J. In the Bubble: Designing in a Complex World. – Cambridge, MA : MIT Press, 2005. – 336 p.

15. United Nations. Disability and Development Report. – New York : UN Department of Economic and Social Affairs, 2021. – 290 p.

УДК 72.007

Тетцоева М.А., Семенова М.Н.

Санкт-Петербугский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

А.М. КАССАНДР: АРХИТЕКТОР ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА XX ВЕКА

© Тетцоева М.А., Семенова М.Н., 2026

Аннотация: В статье рассматривается творческое наследие А.М. Кассандра как одного из крупнейших мастеров графического дизайна XX века. Проанализированы основные этапы его творческого пути, особенности художественного метода, а также вклад в развитие плакатного искусства и типографики. Особое внимание уделено новаторским композиционным приемам, работе с формой, цветом, перспективой и шрифтом. Показано, что Кассандр не только преобразил рекламный плакат, но и сформировал принципы визуальной коммуникации, сохраняющие актуальность в современном дизайне.
Ключевые слова: А.М. Кассандр, графический дизайн, плакат, типографика, визуальная коммуникация, ар-деко, рекламная графика, шрифт

Tettsoeva M.A., Semenova M.N.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

A.M. CASSANDRE: THE ARCHITECT OF THE VISUAL LANGUAGE OF THE 20TH CENTURY

Summary: The article examines the creative legacy of A.M. Cassandre as one of the most prominent masters of twentieth-century graphic design. The main stages of his artistic career, the specific features of his visual method, and his contribution to the development of poster art and typography are analyzed. Particular attention is paid to his innovative compositional techniques and his work with form, color, perspective, and type. It is shown that Cassandre not only transformed the advertising poster but also shaped the principles of visual communication that remain relevant in contemporary design.
Keywords: A.M. Cassandre, graphic design, poster, typography, visual communication, Art Deco, advertising graphics, typeface

Признанный одним из наиболее значимых французских графических дизайнеров двадцатого столетия, Адольф Жан-Мари Мурон, широко известный под псевдонимом А.М. Кассандр (1901–1968) годы жизни, оставил неизгладимый след в истории дизайна. Его наследие включает в себя создание культового логотипа Yves Saint Laurent, разработку шрифтов, актуальных и по сей день, а также новаторский подход к рекламе, доказывающий, что рекламный щит способен быть не только коммерчески успешным, но и по праву считаться произведением искусства.

Мастер визуальной коммуникации, Кассандр, разносторонне проявил себя как плакатист, типограф, декоратор и живописец, тем самым коренным образом трансформировав взаимодействие искусства и широкой публики. Его карьерный путь, начавшийся в Харькове и продолжившийся в Париже, был отмечен как выдающимися достижениями, так и периодами глубокой депрессии, завершившимися трагически. Несмотря на это, его творческий гений навсегда запечатлен в искусстве [1].

Адольф-Жан-Мари Мурон, известный как Кассандр, родился 24 января 1901 года в Харькове. Его французские родители вели торговые дела в Российской империи, а детство и юность будущего художника прошли в постоянных перемещениях между Россией и Францией. Это смешение французской изысканности и русской открытости сформировало уникальное восприятие мира, позволившее ему позднее взглянуть на привычные вещи под необычным углом.

К 1915 году, на пике Первой мировой войны, семья окончательно обосновалась в Париже. Там Кассандр продолжил обучение в престижном лицее Кондорсе. Его творческий путь начался в 1918 году. После краткого обучения в Школе изящных искусств, он погрузился в атмосферу Монпарнаса, посещая Академию Жюлиана и занимаясь под руководством Люсьена Симона, где бурлила парижская артистическая жизнь.

В 1919 году Кассандр впервые попробовал себя в плакатном искусстве, заняв третье место на конкурсе компании Michelin. Вскоре, осознав, что академический подход ему чужд, он оставил мастерскую Кормона. Художник понял, что его привлекает не вечное, а мгновенное, не музейная тишина, а оживлённая городская улица, где искусство должно выполнять свою функцию немедленно.

Трагическая гибель отца в 1920 году возложила на молодого человека ответственность за собственное финансовое благополучие. Это обстоятельство направило его в сферу рекламного дизайна, которую в то время академическое искусство считало пренебрежительно «низким жанром». В 1922 году он арендовал свою первую студию в Париже, на улице Мулен-Вер, в богемном квартале Монпарнас. Именно в этот период он принял решение использовать для своих рекламных работ псевдоним Cassandre. Выбор этого имени был неслучаен: Кассандра — героиня греческих мифов, пророчица, чьи предостережения оставались неуслышанными. Вероятно, молодой художник в шутку сравнивал себя с этим предвестником, чьи революционные идеи мир еще не был готов принять.

В 1919 году, на заре своей карьеры, Кассандр начал пристально изучать деятельность Баухауса. Эта немецкая школа в тот период времени закладывала основы новаторских принципов в области дизайна и архитектуры. Влияние Баухауса впоследствии отразилось в его стремлении к геометрической ясности композиции и предпочтении рубленых шрифтов.

Прорывным событием в истории французской рекламы стал плакат «Лесоруб» (Au Bûcheron), созданный для мебельного магазина. В этой работе Кассандр применил новаторский подход, объединив геометрическую строгость, символизм и выразительную лаконичность, что быстро принесло ему широкую известность. Вместо прямого изображения мебели или интерьера художник изобразил мощную фигуру лесоруба, рубящего дерево, тем самым метафорически связав сырьё с конечным продуктом. Это было уже не просто иллюстрирование, а продуманная многослойная аллегория — приём, который впоследствии станет одной из ключевых особенностей его творчества [2].

К 1924 году появились новые значимые произведения: «Pivolo» — виртуозная стилизация птицы, ставшая первым примером визуальной игры слов; а также плакаты для изданий Nouvelliste и Turmac. В этих работах уже отчетливо прослеживались черты будущего фирменного стиля мастера: геометрическая точность, минимум деталей, максимальная выразительность силуэта.

1925 год стал поворотным. Плакат «Лесоруб» был удостоен высшей награды на Международной выставке современных декоративных и промышленных искусств (Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes) в Париже. Это событие дало название стилю ар-деко, а Кассандр оказался в эпицентре этого зарождающегося художественного направления. Выставка стала триумфом французского дизайна, и молодой художник был признан одним из его лидеров.

На той же выставке он встретился с Шарлем Пеньо, главой литейной мастерской Deberny & Peignot. Их знакомство положило начало многолетнему плодотворному сотрудничеству, которое определило следующий этап его карьеры - работу в области типографики.

1926 год был отмечен публикацией манифеста в журнале L'Affiche. Этот текст представляет собой первое всеобъемлющее теоретическое исследование современного плаката. В нем Кассандр изложил принципы, которых придерживался всю жизнь: плакат должен быть читаем на расстоянии ста метров, его композиция должна базироваться на простых геометрических формах, цветовая палитра - быть предельно сдержанной, а текст - органично вплетаться в изображение, а не просто накладываться поверх него. В тот же период он создал плакат Sools, продемонстрировав инновационный скульптурный прием - использование трех вложенных друг в друга шляп для создания оптической иллюзии.

В 1926 году Кассандр заключил судьбоносное соглашение с Морисом Муараном, представителем типографии L. Danel из Лилля, который впоследствии стал его близким другом и деловым партнером. Разорвав эксклюзивный контракт с Hachard & Cie (несмотря на проигранный судебный процесс, который, впрочем, даровал ему желанную творческую свободу) и начав сотрудничество с фирмой из Лилля, художник получил доступ к одному из ведущих литографических производств Франции. Это партнерство открыло эру экспериментов с цветом и типографскими техниками [3].

Период 1927–1928 годов ознаменовался расцветом железнодорожной тематики в творчестве Кассандра. Его плакаты «Nord-Express» и «Étoile du Nord» произвели революцию в рекламной индустрии железных дорог, введя монументальное изображение локомотива, рисунок 1. Эти работы установили новые стандарты для железнодорожной графики на десятилетия вперед и до сих пор считаются вершиной в области транспортного дизайна.

Рис.1. А. М. Кассандр. Плакат Nord-Express, 1927 г.

Плакат для знаменитого экспресса, соединявшего Лондон, Брюссель, Париж, Льеж, Берлин, Ригу и Варшаву, стал манифестом индустриальной эпохи. Кассандр радикально отошел от традиций: отказался от изображения паровоза в профиль, вокзала, пейзажа, пассажиров и мелких деталей. Вместо этого он представил гипертрофированно увеличенные, геометризированные механизмы локомотива.

Художник использует точку зрения как мощный инструмент: зритель оказывается на уровне рельсов, который одновременно служит линией горизонта и основанием композиции. Взгляд снизу вверх превращает машину в монумент, передавая ее чудовищную силу через увеличенные колеса и шатуны. Зритель ощущает себя не сторонним наблюдателем, а участником, находящимся в опасной близости от несущегося экспресса.

Композиционная загадка плаката заключается в точке схода. В отличие от классической живописи, она расположена не на горизонте, а в правом нижнем углу, где линии перспективы драматически сходятся к вертикальным телеграфным проводам на темном небе. Этот эффект «взрыва» выталкивает взгляд за пределы кадра, создавая динамическое напряжение.

Несмотря на экспрессивность, плакат построен на строгой модульной системе, разработанной специально для этой работы: 6 модулей в ширину и 8 в высоту (соотношение 3:4). Название NORD занимает четыре равных квадрата, а EXPRESS — половину модуля. Эта математическая точность формирует каркас, удерживающий экспрессивную композицию от хаоса.

Гениальное противоречие заключается в том, что линии перспективы подчинены ритму, а не слепо следуют логике. Колеса, изображенные как овалы для соблюдения перспективы, имеют неравные размеры. Шатуны определяются диагоналями четырехмодульного квадрата, а поршни — абстрактными кругами, передающими их размеры вне зависимости от перспективы. Это сосуществование противоречивых систем усиливает ощущение движения и разворачивания форм.

Если «Nord-Express» воплощает мощь и скорость, то «Étoile du Nord» — это поэзия и мечта. Сын художника, Анри Мурон, пишет о плакате с теплотой, подчеркивая его способность вызывать мечты о далеких землях и бескрайних просторах.

Здесь перспектива стремится вверх, горизонт поднят, оставляя минимум места для главной звезды. Пятиконечная звезда, символ цели — не географической, а метафизической, — висит над точкой схода рельсов, превращая их в лестницу к небу.

Ричард Холлис в 1994 году назвал «Étoile du Nord» парадигмой «хорошего дизайна». Он отмечал исключительную сконцентрированность интеллектуальности в выражении Полярной звезды — как в визуальной, так и в математической структуре, использовании цвета и шрифта.

Кассандр добился потрясающей экономии средств: всего несколько линий и контраст синего с желтым создают не просто поезд, а портал в неизведанное. Его язык в этой работе поэтически заряжен, превращая рекламу в визуальную поэму, где каждый элемент работает на создание единого образа.

В 1929 году Кассандр выпустил плакат «Chemin de Fer du Nord», синтезируя элементы прежних работ с новаторским подходом. Центральное место занимает гигантская стрелка компаса, выполненная аэрографией, что придает ей объем и реалистичность. Сквозь нее просматриваются железнодорожные пути и телеграфные провода, уходящие вдаль, создавая эффект «взгляда изнутри», символизирующий движение и направление. Цветовая палитра, характерная для Кассандра, включает глубокое синее небо,

металлический блеск и контрастную букву «N», отсылающую к Северу. Это произведение стало вершиной синтеза, объединив механику, поэзию и игру с восприятием [4].

В каталоге Swann Galleries приводится цитата из книги Анри Мурона, сына художника, в которой раскрывается философия Кассандра: «Это яркий пример идеографического подхода Кассандра… [данный плакат] обретает эмоциональную выразительность за счёт сложного взаимодействия двух наложенных друг на друга образов: с одной стороны — подчеркнуто объективного изображения стрелки компаса, словно лежащей на поверхности, с другой — поэтичного образа железнодорожных путей, просматривающихся сквозь его графическую структуру. Образ настолько выразителен, что слово Nord, выполненное в виде облака, воспринимается скорее как связующее звено между двумя уровнями реальности».

В 1930 году появился более лиричный плакат «En Wagon-Lits de 2e Classe». Вместо механизмов - тихая сцена. Плакат рекламирует не сам поезд, а состояние, переживание пассажира, глядящего в окно ночного экспресса.

В 1931 году Кассандр создал плакат для лайнера L'Atlantique, применяя те же композиционные принципы. Изображение корабля с нижней точки подчеркивает его монументальность и мощь, создавая иллюзию огромных размеров. Этот плакат, часто называемый «манифестом ар-деко», отличается геометричностью, динамикой и лаконичной цветовой гаммой.

Вершиной морской тематики стало плакат для лайнера «Нормандия» в 1935 году. Ракурс снизу вверх передает грандиозность судна, занимающего почти все пространство. Этот намеренный выбор точки зрения позволяет автору показать масштаб корабля, заставляя зрителя ощутить его величие.

Систематический подход А.М. Кассандра к созданию железнодорожных и транспортных плакатов раскрывает продуманную технологию визуального воздействия, которая до сих пор изучается в дизайнерских школах.

Первым ключевым элементом его работ является необычный ракурс. Кассандр намеренно избегал стандартных точек обзора, заставляя зрителя ощущать себя частью изображения. Например, поезда изображались снизу вверх или с уровня рельсов, а корабли – будто из воды.

Вторым приемом стала гипербола. Художник преувеличивал масштаб отдельных деталей, таких как колеса или шатуны, чтобы подчеркнуть мощь механизмов. Часто одна часть заменяла собой целое: труба могла символизировать корабль, а звезда – маршрут.

Третий принцип – цветовая экономия. Кассандр редко использовал более трех-четырех цветов, таких как черный, красный, белый и синий, добиваясь высокой запоминаемости образов за счет контраста и мгновенной считываемости.

Четвертый аспект - типографика как образ. Текст не просто накладывался на изображение, а становился его неотъемлемой частью. Буквы могли трансформироваться в рельсы, дым или волны, органично вписываясь в пространство плаката.

Пятой составляющей была модульная структура. Под кажущейся свободой композиции скрывалась четкая математическая система, основанная на модульной сетке и пропорциях, что отражало инженерный подход Кассандра.

Главной целью этих приемов была мгновенная считываемость. Кассандр утверждал, что плакат должен быть понятен на любом расстоянии, передавая единое сообщение. Это правило, сформулированное им одним из первых, стало основополагающим в графическом дизайне [5].

В 1929 году Адольф Кассандр преобразил французскую типографику, представив шрифт Bifur, созданный для литейного производства Deberny & Peignot. Этот шрифт, отличающийся лаконичной геометрией и выразительными "обрезанными" элементами, был скорее визуальным акцентом, чем инструментом для чтения, играя роль графического образа. Один из наиболее известных типографических экспериментов Кассандра представлен на рисунке 2.

Рис. 2. А. М. Кассандр. Шрифт Bifur, 1929 г.

В 1930 году был представлен шрифт Acier, отражающий индустриальную эстетику и разработанный для фототипографики. Отличаясь от Bifur, Acier обладал повышенной практичностью, сохраняя при этом выраженную геометрическую структуру. В том же году Муаран, в соавторстве с Кассандром и Шарлем Лупо, основал Alliance Graphique. Эта организация стала первой профессиональной ассоциацией графических дизайнеров во Франции, стремящейся возвысить рекламную графику до статуса искусства.

Использование заглавных букв как основополагающего элемента. Кассандр отдавал предпочтение заглавным буквам, что шло вразрез с установками дизайнеров Баухауса, которые, в свою очередь, пропагандировали строчные буквы, считая их более удобными для чтения. Кассандр обосновывал свой выбор тем, что заглавные буквы, особенно без засечек, благодаря своей простоте идеально подходят для модульных систем, которые он применял в своих ранних работах. Их структура лучше приспособлена, в отличие от более тонких линий строчных букв, для создания строгих форм, выполненных с помощью циркуля и линейки. Дополнительным достоинством заглавных букв является возможность их модификации — изменения пропорций, переосмысления линий — без потери читаемости.

Bifur (1929). Шрифт Bifur был впервые представлен 3 марта 1929 года. Тем не менее, работа над ним началась у Кассандра еще в конце 1927 года. В своих ранних плакатах, начиная с Au Bûcheron (1923), Кассандр стал применять жирные буквы, напоминающие Capitalis Quadrata II–V веков нашей эры. С этого момента он, подобно типографам Баухауса, ограничился использованием шрифтов без засечек.

К концу 1933 года Кассандр дебютировал в театре как художник-постановщик, оформив спектакль "Амфитрион 38". Это открыло ему путь в сценографию, где он занимался созданием декораций и костюмов. Параллельно Кассандр начал преподавать в Национальной школе декоративных искусств, делясь своим опытом.

В 1935 году, находясь на вершине своей карьеры в области создания плакатов, Кассандр встретил молодого художника Бальтюса (Бальтазара Клоссовски). Эта встреча оказала на него глубокое влияние. По свидетельству Раймона Савиньяка, одного из его учеников, она «пробудила в нем дремавшего в рекламе живописного гения».

С этого момента Кассандр начал постепенно отказываться от плакатного искусства, вновь обратившись к живописи, которой увлекался в юности. С конца 1933 года Кассандр преподавал графический дизайн в Национальной школе декоративных искусств (École des Arts Décoratifs), а затем и в

5

Школе графического искусства (École d’Art Graphique). Среди его воспитанников были будущие звезды дизайна, такие как Савиньяк, Бернар Вильмо и Андре Франсуа [6].

К началу 1940-х годов Кассандр практически оставил плакатное искусство, сосредоточившись на живописи и сценографии. Он стремился к "чистому искусству", от которого когда-то отказался, но его работы в стиле сюрреализма и новой фигурации не снискали такого же успеха, как его знаменитые плакаты.

Влияние Кассандра на мировую визуальную культуру огромно. Его шрифты до сих пор используются дизайнерами, а его фирменный стиль в логотипах и плакатах остается эталоном. Его работы хранятся в крупнейших музеях мира.

Основное наследие Кассандра – это сам язык графического дизайна. Лаконичность, контраст, работа с перспективой и типографика стали естественными элементами дизайна во многом благодаря ему. Каждый раз, когда мы видим современный динамичный билборд или интуитивно понятное мобильное приложение, мы сталкиваемся с принципами, систематизированными Кассандром в 1920-1930-е годы.

А.М. Кассандр был не просто художником-плакатистом, а архитектором визуального языка XX века, создавшим изображения с инженерной точностью и глубоким пониманием восприятия.

Путь Адольфа Кассандра пролегал от Харькова до Парижа, а затем к покорению Нью-Йорка. Он является создателем шрифтов, которые мы до сих пор активно используем. Кассандр сумел возвести рекламный плакат в ранг высокого искусства, сохранив при этом его коммерческую привлекательность. Его новаторство состояло в доказательстве того, что дизайн - это не просто декоративный элемент, а мощный инструмент для передачи информации. Он утверждал, что форма должна служить содержанию, но при этом содержание раскрывается через форму. Кассандр продемонстрировал, как скорость, динамика и энергия могут быть выражены минимальными средствами — всего двумя линиями и тремя цветами.

Его жизнь была отмечена как значительными успехами, так и периодами разочарований. При жизни он добился широкого признания: его работы экспонировались в MoMA, его шрифты были признаны революционными, а его имя появлялось на страницах ведущих журналов. Тем не менее, Кассандр ушел из жизни в состоянии глубокой депрессии, считая себя непризнанным гением, который предал «высокое» искусство ради коммерции.

Сегодняшнее восприятие его творчества опровергает его последние сомнения. Его плакаты — это не пережиток прошлого, а один из столпов визуального искусства XX века. Актуальность его работ спустя столетие объясняется тем, что Кассандр оперировал не мимолетной модой, а фундаментальными принципами человеческого восприятия. Зрительное восприятие человека инстинктивно реагирует на контраст, движение и силуэт. Визуальный образ обрабатывается мозгом быстрее, чем текст. Эти законы остаются неизменными. Кассандра нельзя назвать лишь «художником своего времени». Он был настоящим инженером визуального восприятия, открывшим универсальные формулы, действующие вне зависимости от контекста.

В эпоху стремительного развития, когда внимание человека ограничено секундами, наследие Кассандра приобретает особую ценность. Настоящий дизайн, подобно поездам, запечатленным на его плакатах, стремится напрямую обратиться к зрителю, не оставляя ему времени для отвлечения.

После своей смерти в 1968 году Кассандр оставил колоссальное творческое наследие — тысячи плакатов, десятки шрифтов и множество графических работ. Однако его главный вклад заключается не столько в количестве созданных произведений, сколько в формировании нового визуального языка. Этот язык, основанный на лаконичности, контрасте и точности, стал универсальным инструментом коммуникации, которым пользуется современный мир. Пройдя путь от Харькова через Париж к международному признанию, Кассандр сумел не только переосмыслить роль графического дизайна, но и заложить основы его дальнейшего развития. Именно поэтому его по праву можно назвать архитектором визуального языка XX века, значение которого сохраняется и сегодня.

Список литературы

1. *Mouron H.* Cassandre. München: Книга, 1985. 314 с.

2. Кассандр (художник). URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/·····_(·····) (дата обращения: 19.03.2026).

3. Biography A. M. Cassandre. URL: https://www.cassandre-france.com/biography-cassandre (дата обращения: 21.03.2026).

4. A. M. Cassandre French, 1901–1968. URL: https://www.moma.org/artists/1015-a-m-cassandre (дата обращения: 21.03.2026).

5. Oxford Reference. Cassandre. URL: https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095553604 (дата обращения: 22.03.2026).

6

6. Nord Express. URL: https://collections.vam.ac.uk/item/O89673/nord-express-poster-cassandre/nord-express-poster-cassandre-adolphe-mouron/ (дата обращения: 23.03.2026).

References

1. Mouron H. *Cassandre*. München: Kniga, 1985. 314 pp.
2. *Kassandr (xudozhnik)*. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/·····_(·····) [Cassandra (artist).] (date accessed: 19.03.2026).
3. *Biography A. M* Cassandre. URL: https://www.cassandre-france.com/biography-cassandre (date accessed: 21.03.2026).
4. *A. M. Cassandre French, 1901–1968*. URL: https://www.moma.org/artists/1015-a-m-cassandre (date accessed: 21.03.2026).
5. *Oxford Reference. Cassandre.* URL: https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095553604 (date accessed: 22.03.2026).
6. *Nord Express.* URL: https://collections.vam.ac.uk/item/O89673/nord-express-poster-cassandre/nord-express-poster-cassandre-adolphe-mouron/ (date accessed: 23.03.2026).

УДК: 69.059.35

Харин В.А.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЗДАНИЙ СОВЕТСКИХ КИНОТЕАТРОВ В ОБЪЕКТЫ КУЛЬТУРНО-КОСУГОВОГО НАЗНАЧЕНИЯ

© Харин В.А., 2026

Аннотация. *Советские типовые кинотеатры, сформировавшие культурный каркас спальных районов во второй половине XX века, в условиях постиндустриальных трансформаций утратили исходную функцию и оказались на периферии общественной жизни. В тексте рассматривается эволюция архитектурно-планировочных и социокультурных оснований функционирования этих объектов, выявляются причины их деградации в постсоветский период и обосновывается потенциал адаптации к современным форматам культурно-досуговых центров. Материал опирается на историко-типологический анализ позднесоветского модернизма, градостроительные принципы микрорайонной застройки и современные представления об устойчивом развитии городской среды. Показано, что сохранение типологических признаков при одновременном функциональном и технологическом обновлении позволяет вернуть объектам роль локальных общественных узлов, усиливающих социальную связанность периферийных территорий и поддерживающих культурную инфраструктуру города*.
Ключевые слова: реновация, советские кинотеатры, культурно-досуговые центры, спальные районы, адаптивное повторное использование, поздний модернизм, общественные пространства.

Harin V.A.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

TRANSFORMATION OF SOVIET CINEMA BUILDINGS INTO CULTURAL AND LEISURE INSTITUTIONS

Annotation. *Soviet-era movie theaters, which formed the cultural framework of residential areas in the second half of the 20th century, lost their original function in the context of post-industrial transformations and found themselves on the periphery of public life. This article examines the evolution of the architectural planning and sociocultural foundations of these facilities, identifies the causes of their degradation in the post-Soviet period, and substantiates the potential for their adaptation to modern cultural and leisure center formats. The material draws on a historical and typological analysis of late Soviet modernism, urban planning principles of microdistrict development, and contemporary concepts of sustainable urban development. It is shown that preserving typological features while simultaneously undergoing functional and technological renovation allows these facilities to regain their role as local public hubs, strengthening the social cohesion of peripheral territories and supporting the city's cultural infrastructure.*
Keywords: renovation, Soviet cinemas, cultural and leisure centers, residential areas, adaptive reuse, late modernism, public spaces.

Формирование сети кинотеатров в городах Советского Союза во второй половине XX столетия было связано с институциональным пониманием культуры как составной части повседневной жизни, обеспечивающей досуг, социализацию и распространение идеологических нарративов [1].

Типовое проектирование, получившее широкое распространение в 1970–1980-е годы, рассматривалось как технологически и экономически оправданный способ массового строительства объектов культурной инфраструктуры, что позволяло встраивать их в структуру микрорайонов, создавая локальные центры притяжения для жителей. Архитектурный язык позднего советского модернизма, основанный на конструктивной выразительности и отказе от декоративных излишеств, формировал узнаваемый образ общественных зданий, где простые геометрические объемы и крупные остекленные входные группы задавали открытую коммуникационную интонацию [4]. В этих условиях кинотеатр воспринимался не только как место кинопоказа, но и как социальный фокус, обеспечивавший встречу разных возрастных групп и ритуалы коллективного досуга.

Внутренняя организация типового кинотеатра подчинялась логике четкого разделения потоков и последовательности пространств, что обеспечивало функциональную ясность и технологическую простоту эксплуатации. Входные зоны, фойе и зрительные залы выстраивались в непрерывную цепь, поддерживавшую сценарий пребывания посетителя, а вспомогательные помещения формировали инфраструктурный каркас. Подобная структура, будучи эффективной в условиях стабильного прокатного репертуара и централизованного управления культурной сферой, со временем проявила ограниченность при столкновении с изменениями моделей потребления досуга и появлением альтернативных форм культурной активности [7]. Стандартизация проектных решений, обеспечивавшая тиражируемость, одновременно снижала адаптивный потенциал зданий, что стало заметным в условиях экономических и технологических сдвигов конца XX века.

Рубеж 1990-х годов стал переломным моментом для всей системы кинопроката, поскольку переход к рыночной модели хозяйствования сопровождался разрушением прежних механизмов финансирования культурных учреждений, ростом конкуренции со стороны видеопроката и трансформацией потребительских предпочтений. Массовое закрытие кинотеатров в постсоветских городах следует интерпретировать как следствие комплексных изменений в социальной структуре и экономике культуры, где прежняя роль кино как универсального медиума коллективного досуга была вытеснена индивидуализированными форматами потребления контента. Потеря социальной функции усугублялась физическим износом зданий, недостатком инвестиций в содержание и отсутствием стратегий переосмысления их роли в структуре микрорайонов [2]. В результате значительная часть объектов оказалась в состоянии запустения, что привело к постепенной утрате архитектурных деталей и, в отдельных случаях, к демонтажу построек, нарушающему историческую ткань районов.

Градостроительный контекст спальных районов, сформированных в логике микрорайонного планирования, изначально предполагал относительную автономность повседневных функций и доступность объектов обслуживания в пешеходном радиусе. Эта модель, ориентированная на стандартизированный образ жизни, в позднесоветский период обеспечивала минимальный набор культурных и бытовых услуг, однако в долгосрочной перспективе проявила ограничения, связанные с монофункциональностью жилых массивов и их слабой интеграцией в городскую экономику. Сохранение структурных проблем изолированного проживания в модернизированных районах подчеркивает необходимость перехода к многофункциональной среде, где культурные институции играют роль катализаторов социальной активности и локальной идентичности [4]. В этом контексте бывшие кинотеатры, обладающие выгодным расположением и символическим капиталом, могут быть переосмыслены как узловые элементы новой инфраструктуры досуга и образования.

Потенциал коллективного взаимодействия, заложенный в типологии кинотеатра, сохраняет актуальность при условии функциональной гибкости и способности здания к трансформации. Современные запросы населения спальных районов, выявляемые в ходе предпроектных исследований, демонстрируют потребность в пространствах, поддерживающих семейные форматы досуга, самообразовательные практики и спортивно-рекреационные активности [5]. Адаптация бывших кинозалов к много форматным сценариям использования позволяет сформировать среду, где культурные, образовательные и творческие программы сосуществуют в едином пространственном контуре, усиливая социальную связанность и снижая фрагментацию локальных сообществ.

Архитектурное переосмысление зданий, утративших исходную функцию, предполагает бережное обращение с типологическими признаками при одновременном обновлении образа в восприятии горожан. Сохранение узнаваемости модернистских форм, дополненное современными материалами, световыми сценариями и визуальными акцентами, способствует формированию диалога между историческим слоем и актуальными представлениями о публичном пространстве. Технологическая модернизация, включающая внедрение современных инженерных систем и мультимедийной инфраструктуры, расширяет спектр возможных форм культурной активности и обеспечивает соответствие эксплуатационным требованиям. Подобный синтез художественного и функционального обновления позволяет рассматривать реновацию как процесс, направленный не на стирание следов прошлого, а на их актуализацию в новой социально-культурной конфигурации [6].

Рис. 1. Кинотеатр «Полярный», Москва (фасада типового кинотеатра до реновации). 2010г

Выбор методологических подходов к обновлению зданий бывших кинотеатров определяется сочетанием технических, нормативных и социокультурных факторов. Конструктивные особенности типовых проектов, состояние несущих элементов и возможности интеграции новых инженерных решений формируют рамки проектных решений, в пределах которых осуществляется функциональное перепрограммирование. Экономические условия и требования к энергоэффективности влияют на степень вмешательства в существующую структуру, тогда как культурно-исторический контекст задает ограничения на радикальные преобразования фасадов и объемно-пространственной композиции. Всесторонний анализ этих параметров позволяет выработать стратегии адаптации, обеспечивающие устойчивую эксплуатацию объекта в новых условиях [1].

Рис. 2. Реновации кинотеатра «Полярный» (фасада типового кинотеатра после реновации). 2024г

Современное понимание реновации как обновления без разрушения целостности структуры предполагает сохранение характерных черт объекта при формировании новых перспектив использования. Различные подходы к работе с архитектурным наследием демонстрируют, что осмысление прошлого может становиться источником проектного мышления, где историческая память выступает не декоративным ресурсом, а основой для формирования новых общественных смыслов [7]. В этом смысле реновация бывших кинотеатров выходит за рамки сугубо архитектурной задачи, приобретая измерение социально-культурной практики, направленной на укрепление идентичности сообществ и возвращение общественных функций в повседневную жизнь микрорайонов.

Рис. 3. Культурно-досуговый центр «Максим» (бывший кинотеатр «Максим»), Санкт-Петербург. 2024г

Включение образовательных и креативных пространств в структуру обновленного здания отвечает дефициту возможностей неформального обучения и творческой самореализации, характерному для периферийных районов. Превращение бывших кинозалов в гибкие пространства, способные поддерживать выставочные, лекционные и перформативные форматы, создает предпосылки для устойчивого функционирования культурно-досугового центра как места повседневной активности [4]. Дополнение программной структуры ограниченным набором коммерческих функций способствует экономической устойчивости комплекса при сохранении его общественной направленности, что усиливает его роль в городской инфраструктуре.

Рассмотрение бывших советских кинотеатров в перспективе адаптивного повторного использования позволяет переосмыслить их место в современной городской среде как локальных катализаторов культурной жизни. Возвращение этих объектов в активный оборот способствует не только сохранению архитектурного наследия позднего модернизма, но и формированию многофункциональных узлов, поддерживающих социальную активность, доступ к культуре и образовательным практикам [6]. В условиях трансформации спальных районов от модели изолированного проживания к многоуровневой городской среде подобные центры способны играть роль точек кристаллизации локальной идентичности и пространственных сценариев, ориентированных на устойчивое развитие.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна интерьера и оборудования, Павлова Т. Б.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of Interior Design and Equipment, Pavlova T. B.

Список литературы

1. *Аванесова Г. А.* Культурно-досуговая деятельность: Теория и практика организации: учебное пособие для студентов вузов. М.: Аспект Пресс. 2006. - 236 с

2. *Жаркова А. Д.* Культурно-досуговая деятельность: учебное пособие. М. 1998. – 641 с.

3. *Иконников А. В.* Архитектура XX века. Утопии и реальность: учебное пособие. М.: Стройиздат, 1985. - 304 с.

4. *Низамова А. А.* Адаптивная архитектура повторного использования // Архитектурный журнал № 16 (103). 2021. С. 6-7.

5. От Лоллобриджиды до «челноков». История кинотеатра «Ударник». URL https://snob.ru/culture/ot-lollobridzhidy-do-chelnokov-istoriya-kinoteatra-udarnik (дата обращения: 22.11.2025)

6. *Орлова Н. П.* Советские кинотеатры: архитектура и типология: уечебное пособие. М. 1983. - 180 с.

7. *Свод правил:* СНиП 31-06-2009. Общественные здания и сооружения [Текст]: нормотивно-технический материал – Москва: [б.и.], 2022, 44 с.

8. *Свод правил:* СП 533.1325800.2024. Градостроительство. Модель городской среды малоэтажная [Текст]: правила проектирования – Москва: [б.и.], 2024, 34 с.

References

1. Avanesova G. A. *Kul'turno-dosugovaya deyatel'nost': Teoriya i praktika organizacii: uchebnoe posobie dlya studen-tov vuzov* [Cultural and Leisure Activities: Theory and Practice of Organization: textbook]. Moscow, 2006. 236 pp. (in Rus.).

2. Zharkova A. D. *Kul'turno-dosugovaya deyatel'nost': uchebnoe posobie* [Cultural and Leisure Activities: textbook]. Moscow, 1998. 641 pp. (in Rus.).

3. Ikonnikov A. V. *Arhitektura XX veka. Utopii i real'nost': uchebnoe posobie* [Architecture of the 20th century. Utopias and reality: textbook]. Moscow: Stroyizdat, 1985. 304 pp. (in Rus.).

4. Nizamova A. A. Adaptivnaya arhitektura povtornogo ispol'zovaniya [Adaptive Architecture of Reuse]. *Arhitekturnyj zhurnal* [Architectural Journal]. 2021. No16 (103). 6-7 pp. (in Rus.).

5. *Ot Lollobridzhidy do «chelnokov». Istoriya kinoteatra «Udarnik»*. URL https://snob.ru/culture/ot-lollobridzhidy-do-chelnokov-istoriya-kinoteatra-udarnik [From Lollobrigida to the "shuttles". The history of the Udarnik cinema]. (date accessed: 22.11.2025)

6. SP: SNiP 31-06-2009. *Obshchestvennye zdaniya i sooruzheniya* [Public buildings and structures]: normotivno-tekhnicheskij material [normative and technical material. Moscow, 2022. 44 pp. (in Rus.).

7. SP: SP 533.1325800.2024. *Gradostroitel'stvo. Model' gorodskoj sredy maloetazhnaya* [Urban planning. Low-rise urban environment model]: pravila proektirovaniya [Design rules]. Moscow, 2024. 34 pp. (in Rus.).

УДК 691.77

Хуан Сян, Петров Е.Н.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

АЛЮМИНИЙ – НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ В ОТДЕЛОЧНЫХ РАБОТАХ

© Хуан Сян, Петров Е.Н. 2026

В статье исследуется современное состояние и перспективы применения алюминия и его сплавов в сфере отделочных работ. Анализируются ключевые физико-химические свойства материала, такие как коррозионная стойкость, легкость и высокая пластичность, обеспечивающие его технологическое преимущество. Рассматриваются практические аспекты использования алюминиевых конструкций в дизайне интерьеров и оформлении экстерьеров зданий. Особое внимание уделено вопросам экологической устойчивости и потенциалу интеграции алюминия в инновационные архитектурные системы.
Ключевые слова: алюминиевые сплавы, отделочные работы, дизайн интерьера, архитектурные фасады, строительные материалы, экологическая устойчивость.

Huang Xiang

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ALUMINUM – PRESENT AND FUTURE IN FINISHING WORKS

The article examines the current state and prospects for the use of aluminum and its alloys in the field of finishing works. The key physicochemical properties of the material, such as corrosion resistance, lightness and high plasticity, which provide its technological advantage, are analyzed. Practical aspects of using aluminum structures in interior design and building exterior decoration are considered. Special attention is paid to the issues of environmental sustainability and the potential for integrating aluminum into innovative architectural systems.
Keywords: aluminum alloys, finishing works, interior design, architectural facades, building materials, environmental sustainability.

I. Введение

В современной отделочной инженерии зданий выбор материала определяет не только конечный визуальный эффект, но также прочность, функциональность и экологическую устойчивость конструкции. С быстрым развитием промышленных технологий традиционные материалы, такие как древесина, камень и сталь, уже не могут полностью удовлетворить растущие дизайнерские потребности и постоянно повышающиеся эксплуатационные требования. Алюминий, как легкий, прочный и легко обрабатываемый металлический материал, благодаря своим уникальным физико-химическим свойствам и разнообразию методов обработки поверхности, незаметно стал незаменимой ключевой фигурой в области отделочной инженерии. [2, 3]В данном докладе будет подробно проанализировано текущее состояние применения алюминия в отделочной инженерии, исследованы широкие области его применения, а также рассмотрены перспективы его будущего развития в области внешней и внутренней отделки.

II. Применение алюминия в современном интерьере и отделочных работах

Алюминий обладает превосходной пластичностью. С помощью различных процессов, таких как экструзия, прокатка, литье, можно создавать чрезвычайно сложные сечения и формы[1, 6], что закладывает прочную основу для его широкого применения в отделочной инженерии.

2.1 Применение в интерьере

В интерьерных пространствах, стремящихся к изысканности, современности и разнообразию стилей, алюминий ценится за чистые линии, богатство цветов и долговечность.

2.1.1 Каркасные конструкции

Алюминиевые экструдированные профили благодаря своей точности размеров, высокой прочности и легкости являются предпочтительным материалом для изготовления каркасов различных типов. Наиболее распространенным примером являются профили для окон и дверей с терморазрывом, которые не только эстетичны, но и значительно повышают теплоизоляционные свойства. В офисных и коммерческих пространствах алюминиевые каркасы для перегородок позволяют быстро собирать

конструкции, обеспечивая гибкое зонирование пространства. Выставочные стойки, книжные полки и различные декоративные решетки также часто изготавливаются из алюминиевых профилей, сочетая несущую способность с легким современным видом.

2.1.2 Декоративные панели

Алюминиевые листы, алюминиевые композитные панели (АКП) и сотовые алюминиевые панели являются распространенным выбором для отделки стен и потолков в интерьерах. Они отличаются высокой плоскостностью, хорошей огнестойкостью, легкостью очистки. Благодаря методам обработки поверхности, таким как напыление, прокатное покрытие или ламинация, можно получить матовую, глянцевую, сатиновую (браширированную), имитацию дерева или камня и множество других текстур и цветов, удовлетворяя требованиям дизайнеров к цвету и материалу. Художественные ширмы также часто используют легкость и обрабатываемость алюминия для создания сложных перфорированных, ажурных дизайнов, формируя уникальные визуальные и светотеневые эффекты.

2.1.3 Каркасы стеклянных фасадов

Хотя основная конструкция может быть стальной или бетонной, в стеклянных фасадах (особенно в интерьерных структурных или как ограждающих конструкциях наружных фасадов) алюминиевые профили являются абсолютно основным материалом, непосредственно поддерживающим стекло, фиксирующим прижимные планки и формирующим точный каркас. Их высокая точность обработки обеспечивает герметичность фасада и общую эстетичность.

2.1.4 Строительная фурнитура

Дверные ручки, петли, направляющие, ручки-тяги и другая строительная фурнитура напрямую влияют на пользовательский опыт. Алюминиевые сплавы, благодаря своей износостойкости, приятному тактильному ощущению и легкости окраски, занимают значительную долю в этой области, предлагая выбор от ретро до минимализма.

2.1.5 Фурнитура для мебели

Ножки столов и стульев, ручки шкафов, декоративные планки для мебели и даже каркасные конструкции некоторых предметов премиальной мебели все чаще изготавливаются из алюминия. Это не только уменьшает вес мебели, но и придает ей более индустриальную, современную эстетику.

2.2 Применение в экстерьере

В наружной отделке алюминий сталкивается с более суровыми климатическими условиями, где его преимущества в виде коррозионной стойкости, легкости, прочности и перерабатываемости становятся еще более очевидными.

2.2.1 Архитектурные фасады

Вентилируемые фасады из алюминиевых панелей — это вершина применения алюминия в наружной отделке. Будь то офисные небоскребы высокого класса или культурные достопримечательности, фасады из алюминиевых листов, сотовых алюминиевых панелей с их превосходной плоскостностью, большими размерами панелей и разнообразием цветов формируют бесчисленное множество поразительных современных архитектурных фасадов. Фасады из алюминиевых композитных панелей широко применяются в отделке небольших и средних зданий благодаря своей экономической эффективности. Алюминиевые фасады не только являются отделкой, но и выполняют функцию защиты основной конструкции и повышения энергоэффективности.

2.2.2 Кровельные системы

Металлические кровельные покрытия, особенно стоячие фальцевые кровли из алюминиево-магниево-марганцевых сплавов, характеризуются легкостью, высокой прочностью, коррозионной стойкостью и отличными гидроизоляционными свойствами, что делает их пригодными для общественных зданий с большими пролетами, таких как стадионы и аэропорты. Кроме того, для деталей, таких как карнизы и навесы, также часто используется алюминий, обеспечивая долговечность и эстетичность деталей.

2.2.3 Системы солнцезащиты

Для снижения энергопотребления зданий внешние системы солнцезащиты становятся все более важными. Алюминиевые жалюзи и солнцезащитные экраны/панели, благодаря своей прочной конструкции, гибкой регулировке в зависимости от угла солнечного света и хорошей устойчивости к атмосферным воздействиям, стали стандартом для современных энергоэффективных зданий.

2.2.4 Уличная мебель и объекты

В ландшафтном дизайне применение алюминия также растет. Алюминиевые перила, ограждения, цветочницы, каркасы для беседок и другие элементы не только легки и удобны в установке, но и по сравнению с традиционной древесиной или сталью имеют более длительный срок службы и более низкие эксплуатационные расходы, а также могут производиться модульно, адаптируясь к потребностям различных площадок.

III. Анализ преимуществ алюминия как декоративного материала

То что алюминий смог занять доминирующее положение в отделочной инженерии, в основном связано с его разносторонними комплексными эксплуатационными преимуществами.

Таблица 1. Сравнение Алюминия и стали

Характеристика	прочность	Цена	Долговечность	Твердость	Водоглощение	водостойкость	Теполосой кать	Температура плавления
Алюминий	90 MPa	1.5	8/10	25 HV	0%	9/10	6/10 (<200°C)	660°C
Сталь	400 MPa	1.0	7/10	200 HV	0%	4/10	9/10 (>200°C)	1450–1500°C

3.1 Превосходные физические свойства

Легкость и высокая прочность: Плотность алюминия составляет лишь. около 1/3 плотности стали, но прочность его сплавов может достигать или даже превышать прочность обычной стали. Это позволяет значительно снизить собственный вес здания при отделке больших поверхностей фасадов и конструкций с большими пролетами, уменьшая затраты на конструкцию.

Хорошая обрабатываемость: Алюминий чрезвычайно легко поддается резке, сверлению, гибке, сварке, клепке и точному формированию, что позволяет создавать практически любую форму и сложные профильные сечения, которые может представить дизайнер.

3.2 Выдающиеся химические свойства

Коррозионная стойкость: Алюминий в воздухе естественным образом образует плотную оксидную пленку, обладающую высокой способностью к самозащите. После соответствующей обработки поверхности (например, анодирование, фторуглеродное напыление) его атмосферостойкость и устойчивость к химической коррозии еще больше повышаются, что позволяет ему длительно эксплуатироваться на открытом воздухе при очень низких эксплуатационных расходах.

Возможность вторичной переработки: Алюминий является типичным циклическим материалом. Энергия, необходимая для переработки вторичного алюминия, составляет лишь 5% от энергии, затрачиваемой на производство первичного алюминия, и процесс переработки практически не влияет на свойства материала. В условиях растущего внимания к экологии, чрезвычайно высокая степень перерабатываемости делает его предпочтительным выбором в качестве "зеленого" материала для строительной отделки.

3.3 Разнообразие способов обработки поверхности

Сам по себе алюминий имеет серебристо-белый цвет, что хоть и лаконично, но довольно однообразно. Передовые технологии обработки поверхности придают алюминию бесконечную жизненную силу:

Анодирование, напыление, электрофорез: Могут обеспечить чрезвычайно богатый выбор: от минималистичных черно-бело-серых тонов до ярких цветов, от глянцевых до матовых, от металлической текстуры до порошковых покрытий. Технология фторуглеродного напыления (PVDF) обладает превосходной атмосферостойкостью, гарантируя долговечность цвета без выцветания.

IV. Перспективы алюминия в отделочной инженерии

В перспективе, с развитием технологий и распространением концепции устойчивого развития, применение алюминия в отделочной инженерии будет становиться все более глубоким и разнообразным.

4.1 Перспективы внешней отделки

Алюминий продолжит укреплять свои лидирующие позиции в области архитектурных фасадов, развиваясь в направлении более высокой функциональности и интеллектуальности:

Стимулирование "зеленого" строительства: С определением целей по достижению углеродной нейтральности, высокая степень перерабатываемости и долговечность алюминия станут его ключевыми конкурентными преимуществами. В будущем для внешней отделки зданий будет использоваться больше вторичного алюминия, произведенного с низкими выбросами углерода.

Интеграция с интеллектуальными фасадами: Алюминиевые фасады перестанут быть просто статичными декоративными поверхностями. Интеграция датчиков, приводных устройств с алюминиевыми профильными каркасами позволит осуществлять автоматическую регулировку освещения, температуры, вентиляции, создавая поистине интеллектуальные "дышащие" фасады, значительно повышающие энергоэффективность здания.

Большие пролеты и сложные формы: С развитием вычислительного проектирования и производственных технологий, общественные здания с большими пролетами и здания со сложными геометрическими формами будут все больше зависеть от легких и прочных физических свойств алюминия для достижения более выразительной и футуристической архитектурной эстетики. Точные производственные характеристики алюминия будут использоваться еще больше.

4.2 Перспективы внутренней отделки

Внутренняя отделка будет уделять больше внимания индивидуализации, здоровью и функциональной интеграции, где у алюминия есть широкие возможности для применения:

Индивидуальная настройка: Высокая обрабатываемость и гибкость технологий обработки поверхности алюминия идеально соответствуют тенденциям гибкого производства и индивидуальной настройки в будущем.

С помощью 3D-печати из алюминия, модульной сборки можно с низкими затратами и быстро удовлетворить потребности потребителей в уникальном дизайне интерьера.

Усиление внимания к здоровью и экологии: По мере роста осведомленности потребителей о качестве воздуха в помещениях, алюминий как чистый металлический материал, не выделяющийся формальдегид и летучие органические соединения (ЛОС), станет предпочтительным экологичным материалом для мебели, потолков, настенных покрытий.

Функциональная интеграция: Алюминий будет все больше сочетаться с другими функциональными системами внутри помещений. Например, интеграция светодиодных систем освещения в алюминиевые профили, нанесение акустических демпфирующих материалов на тыльную сторону сотовых алюминиевых панелей, реализация функций циркуляции воздуха и осушения через перфорированный дизайн и т.д., что позволит алюминию выполнять больше практических функций одновременно с отделочной отделкой.

V. Заключение

Важным аспектом современного проектирования является влияние используемых материалов на психологический климат и эстетическое восприятие городской среды [4, 5]. В заключение можно сказать, что алюминий как металлический материал, сочетающий в себе преимущества физических свойств, химическую стабильность, концепцию перерабатываемости и экологичности, а также высочайшую эстетическую пластичность, полностью интегрировался во все сегменты отделочной инженерии. От изящной интерьерной фурнитуры до величественных архитектурных фасадов, от каркасных конструкций до художественных панелей, алюминий не только повышает качество и эффективность декоративных работ, но и способствует развитию архитектурного дизайна в сторону большей современности, энергоэффективности и устойчивости.

Список литературы

1. *Борискина И. В., Плотников А. А., Захаров А. В.* Проектирование современных оконных систем гражданских зданий. М.: Книга, 2018. 160 с.

2. *Корнеев А. Д.* Строительные материалы и изделия. Ростов н/Д: Книга, 2021. 320 с.

3. *Петров Е. Н.* Алюминий в современной отделочной инженерии // Вестник дизайна и технологий. 2024. № 4. С. 15 - 22.

4. *Рябинина А. К., Лобанов Е. Ю.* Дизайн среды как катализатор социальной интеграции в городах // Дизайн и художественное творчество: теория, методика, практика. 2025. № 5. С. 84 - 94.

5. *Эллард К.* Среда обитания: как архитектура влияет на наше поведение и самочувствие. М.: Книга, 2017. 288 с.

6. *ГОСТ* 22233-2018. Профили прессованные из алюминиевых сплавов для ограждающих конструкций. Технические условия. М.: Стандартинформ, 2019, 44 с.

References

1. Boriskina I. V., Plotnikov A. A., Zakharov A. V. *Proektirovanie sovremennykh okonnykh sistem grazhdanskikh zdaniy* [Designing modern window systems for civil buildings]. Moscow. Kniga, 2018. 160 pp. (in Rus.)

2. Korneev A. D. *Stroitel'nye materialy i izdeliya* [Building materials and products]. Rostov-on-Don. Kniga, 2021. 320 pp. (in Rus.)

3. Petrov E. N. Alyuminiy v sovremennoy otdelochnoy inzhenerii [Aluminum in modern finishing engineering]. *Vestnik dizayna i tekhnologiy* [Design and Technology Bulletin]. 2024. No. 4. 15 – 22 pp. (in Rus.)

4. Ryabinina A. K., Lobanov E. Yu. Dizayn sredy kak katalizator sotsial'noy integratsii v gorodakh [Environmental design as a catalyst for social integration in cities]. *Dizajn i xudozhestvennoe tvorchestvo: teoriya, metodika, praktika* [Design and artistic creation: theory, methodology, practice]. 2025. No 5. 84 – 94 pp. (in Rus.)

5. Ellard K. *Sreda obitaniya: kak arkhitektura vliyaet na nashe povedenie i samochuvstvie* [Places of the Heart: The Psychogeography of Everyday Life]. Moscow/ Kniga, 2017. 288 pp. (in Rus.)

6. GOST 22233-2018. *Profili pressovannye iz alyuminievykh splavov dlya ograzhdayushchikh konstruktsiy. Tekhnicheskie usloviya* [State Standard 22233-2018. Extruded profiles of aluminium alloys for enclosing structures. Specifications]. Moscow: Standartinform Publ, 2019. 44 pp. (in Rus.)

УДК 72.01; 72.012; 502.131.1

Хуан Сян (黄祥), Шаманова С.А.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВЕРТИКАЛЬНАЯ ИНТЕРВЕНЦИЯ КАК СТРАТЕГИЯ УСТОЙЧИВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ГОСТИНИЧНЫХ КОМПЛЕКСОВ В АРКТИЧЕСКИХ УСЛОВИЯХ

© Хуан С., Шаманова С.А., 2026 г.

Стремительный рост арктического туризма обостряет противоречие между необходимостью создания комфортной инфраструктуры и хрупкостью полярных экосистем. Традиционные проекты отелей нарушают биотоп из-за масштабных земляных работ и высокого энергопотребления. Данное исследование направлено на разработку стратегии баланса между экологической безопасностью, качеством пользовательского опыта и экономической устойчивостью в условиях Заполярья. На основе комплексного анализа участка в поселке Капеасалми (Карельский перешеек), изучения международных аналогов и компьютерного моделирования пассивных систем, авторами предлагается концепция «вертикальной интервенции». Она объединяет рассредоточенные модульные блоки, адаптивную климатическую регуляцию и транспортную доступность, что позволяет минимизировать воздействие на природную среду. Результаты исследования могут быть применены при проектировании объектов в других районах со сложным рельефом.

Ключевые слова: полярный биотоп, вертикальная интервенция, средовое проектирование, пассивное энергосбережение, транспортная доступность, устойчивый туризм, геоморфологический дизайн, Карельский перешеек.

Huang Xiang (黄祥), S.A. Shamanova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

VERTICAL INTERVENTION AS A STRATEGY FOR SUSTAINABLE DESIGN OF HOTEL COMPLEXES IN ARCTIC CONDITIONS

The rapid growth of Arctic tourism exacerbates the tension between the need to create comfortable infrastructure and the fragility of polar ecosystems. Traditional hotel designs disrupt the biotope due to extensive excavation work and high energy consumption. This study aims to develop a strategy for balancing environmental safety, user experience, and economic sustainability in the Arctic. Based on a comprehensive analysis of a site in the village of Kapeasalmi (Karelian Isthmus), a study of international peers, and computer modeling of passive systems, the authors propose a "vertical intervention" concept. It combines dispersed modular units, adaptive climate regulation, and transport accessibility, minimizing environmental impact. The study's results can be applied to the design of facilities in other areas with complex terrain.

Keywords: polar biotope, vertical intervention, environmental design, passive energy saving, transport accessibility, sustainable tourism, geomorphological design, Karelian Isthmus.

Арктический регион переживает беспрецедентный рост туристической активности. По данным Арктического совета, за последнее десятилетие поток посетителей в полярные зоны увеличился на 350% [1]. Эта тенденция порождает острую дилемму: с одной стороны, туризм стимулирует экономическое развитие регионов с ограниченными возможностями; с другой — традиционные модели гостеприимства основаны на принципах «доминирования над природой», что приводит к необратимым экологическим нарушениям [2].

Существующие подходы к проектированию арктических отелей характеризуются следующими конфликтами:

1. Масштаб VS. Чувствительность: монолитные здания требуют выравнивания площадок и нарушения почвенного покрова (особенно это касается зданий на основе монолитной фундаментной плиты, часто применяемой для небольших каркасных загородных коттеджей);

2. Комфорт VS. Энергия: достижение термического комфорта в условиях −30°C требует интенсивного отопления. Пассивными методами эта проблема решается за счет увеличения толщины конструкций (что приводит к дополнительным затратам материалов на фундамент) или использованием

специальных теплоизоляционных материалов, например минеральной ваты, которая также требует значительных затрат;

3. Доступность VS. Изоляция: подобные объекты часто размещаются в лесу или на берегах озер, далеко от городов или станций общественного транспорта (пригородных электропоездов или региональных рейсовых автобусов) и в основном рассчитаны на людей с автомобилями. Часто до многих приходиться добираться пешком или на лыжах зимой. Такая транспортная недоступность делает объекты нежизнеспособными в межсезонье.

Гипотеза состоит в том, что эти противоречия могут быть разрешены через переориентацию с горизонтального на вертикальное освоение пространства и применение принципов пассивного дизайна.

Исследование опирается на несколько подходов. Во-первых, феноменологический подход Кристиана Норберга-Шульца к пониманию архитектуры – в работе «Гений места» (Genius Loci) он утверждает, что подлинная архитектурная идентичность возникает из диалога со спецификой ландшафта, а не из наложения абстрактных форм [3]. В контексте Карельского перешейка это означает признание скального рельефа не препятствием, а архитектурным ресурсом. Ральф Ноулз развил концепцию «солнечного конверта» (Solar Envelope), демонстрируя, как ориентация и форма здания могут оптимизировать использование естественной энергии без дополнительных механических систем [4]. Для высоких широт ($\varphi \approx 61°$), где зимнее солнце не поднимается выше 6° над горизонтом, это требует специфических угловых решений, отличных от умеренного климата. Лоренцо Поджези в исследовании «Архитектура в экстремальных средах» систематизировал стратегии адаптации к полярным условиям, выделяя три ключевых принципа [5]:

- Минимизация углеродного следа (carbon footprint reduction);
- Использование тепловых свойств грунта и термальной энергии;
- Модульные системы в контексте решения проблем логистики.

Данный проект синтезирует эти теории в методологию геоморфологического дизайна — проектирования, в котором архитектурная форма происходит из геологических процессов и тектоники местного ландшафта.

Концепция «вертикальной интервенции»

Термин «интервенция» в урбанистике обозначает целенаправленное вмешательство в существующую среду [6]. Вертикальная интервенция трактуется здесь как стратегия освоения третьего измерения рельефа с минимальным воздействием на поверхность земли (табл. 1).

Таблица 1. Сравнительные характеристики горизонтального и вертикального подходов в застройке.

Параметр	**Горизонтальная застройка (традиционная)**	**Вертикальная интервенция (предлагаемая)**
Площадь застройки	15-25% от площади участка	3-5% (только точки опоры)
Объем земляных работ	Требуется выравнивание площадки, съем 20-50 см поверхности грунта	Точечное бурение скальных пород для устройства свай
Нарушение почвенного покрова	Полное удаление растительного слоя на местах размещения зданий	Сохранение 85-90% мхов и лишайников
Энергоэффективность	Стандартная (150-200кВт·ч/м²/год)	Пассивная энергия (<50кВт·ч/м²/год)
Сезонная доступность	Сильная зависимость от дорожной сети (перемещение между корпусами)	Автономность благодаря вертикальным коммуникациям, либо распределение зданий на небольшом расстоянии друг от друга с устройством крытых галерей, сосредоточение функций на ограниченной площади

Анализ проектных аналогов

1. Juvet Landscape Hotel, Валлдал, Норвегия

Juvet Landscape Hotel расположен в сложном горном ландшафте норвежской долины, где рельеф формируется крутыми склонами, скальными выходами и речной системой (рис. 1). Архитектура здесь буквально «рассыпана» по территории, следуя естественным формам местности и избегая масштабного вмешательства. Климат умеренно-холодный морской, с высокой влажностью и частыми осадками, что требует защиты конструкций от влаги и ветра. Композиционно отель состоит из отдельных небольших павильонов, каждый из которых функционирует как автономный номер. Планировка их решена по-разному, форма каждого продиктована рельефом и расположением деревьев, но предусматривает наиболее эффектные виды из окон. Эти объемы выполнены на лёгком каркасе из дерева с обширным остеклением, благодаря чему граница между интерьером и природой практически исчезает. Энергоэффективные решения основаны на пассивных принципах — минимальном нарушении рельефа, использовании локальных материалов, компактности объемов и грамотной ориентации, позволяющей использовать естественную защиту от ветра и оптимальную инсоляцию.

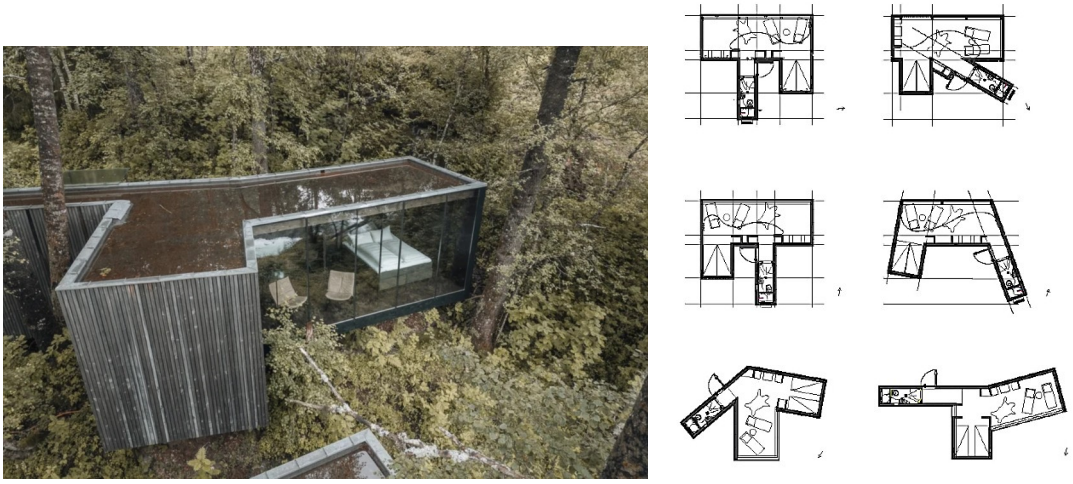


Рис. 1. Juvet Landscape Hotel, Валлдал, Норвегия (общий вид одного из номеров и планы номеров)

2. ION Adventure Hotel, Несьявеллир, Исландия

ION Adventure Hotel размещён в уникальном вулканическом ландшафте Исландии, среди лавовых полей и геотермальных зон. Рельеф здесь неровный и суровый, с каменистыми поверхностями и перепадами высот, что определило решение приподнять здание над землёй на железобетонных опорах. Климат субарктический океанический, характеризующийся сильными ветрами, высокой влажностью и нестабильной погодой. Архитектура отеля выражена в вытянутом линейном объёме с консольными выносами, создающими эффект «парения» над ландшафтом. Внутреннее пространство организовано последовательно: номера выстроены вдоль корпуса, а общественные зоны ориентированы на панорамные виды. Ключевым фактором энергоэффективности является использование геотермальной энергии, которая обеспечивает отопление и функционирование спа-комплекса. Дополнительно применяются решения по теплоизоляции и защите от ветровых нагрузок, а минимальный контакт с грунтом позволяет сохранить природную экосистему участка.

Рис. 2. ION Adventure Hotel, Несьявеллир, Исландия

3. Svart Hotel, Хельгеланд, Норвегия.

Svart проектируется в прибрежной зоне северной Норвегии, у подножия ледника Свартсен, где сочетаются водная гладь фьорда, горный рельеф и ледниковые формы. Это экологически чувствительная

территория с арктическим климатом, низкими температурами и выраженной сезонностью освещения. Архитектурная концепция здания основана на кольцевой форме, приподнятой над водой на деревянных сваях, что минимизирует воздействие на ландшафт и одновременно отсылает к традиционным рыбацким постройкам региона. Планировка организована как непрерывный замкнутый маршрут, обеспечивающий панорамные виды из всех помещений и эффективную циркуляцию. Особое внимание уделено энергоэффективности: проект относится к категории «энергоположительных» зданий, способных вырабатывать больше энергии, чем потребляют. Это достигается за счёт оптимизации формы под солнечную радиацию, использования солнечных панелей, геотермальной энергии и применения материалов с низкой встроенной энергией.

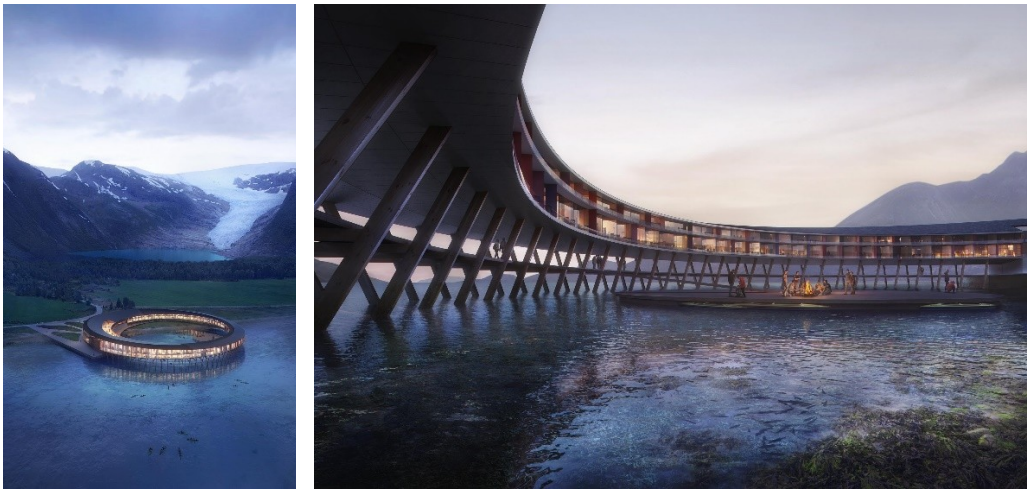


Рис. 3. Svart Hotel, Норвегия

Таблица 2. Сравнительная матрица аналогов и предложение по авторскому проекту

Проект	**Локация**	**Год**	**Решение генерального плана**	**Отношение к рельефу**	**Энергетическая модель**
Juvet Landscape Hotel	Валдал, Норвегия	2010	Рассредоточение домов по территории	Контурное следование по направлению склона	Пассивное использование ландшафта в качестве защиты от ветра
Ion Adventure Hotel	Несьявеллир, Исландия	2013	Реконструкция барака	Надстройка над существующим	Геотермальное отопление
Svart Hotel	Хельгеланд, Норвегия	2024	Кольцевая форма	«Парящая» на сваях архитектура	Энергоположительный (BIPV)
***Проект Капеасалми** (авторский, рис. 4)*	*Ленинград-ская обл., Россия*	*2026*	*Вертикальная интервенция*	*Встраивание в скалы*	*Пассивный солнечный + термическая масса*

В качестве места для рассмотрения и применения разрабатываемых рекомендаций был выбран участок, который располагается в Приозерском районе Ленинградской области, в поселке Капеасалми (координаты: 61.0478° с.ш., 29.9814° в.д.). Локация представляет собой типичный ландшафт Балтийского щита с характерными выходами гранитных скал высотой 8-15 м, сформированными в результате дилатационных трещин при дегляциации [7]. Климатические параметры (по данным метеостанции Приозерск):

- Средняя температура января: −11,4°C;
- Абсолютный минимум: −42°C (1987);
- Средняя температура июля: +17,2°C;
- Продолжительность полярного дня: 18 дней (конец мая — середина июня);
- Продолжительность полярной ночи: 16 дней (середина декабря — начало января);
- Годовая сумма осадков: 650 мм;
- Преобладающее направление ветра: юго-западное (210°), средняя скорость 4,2 м/с;

– Транспортный потенциал: близость к ж/д станции Капеасалми (0,8 км) создает уникальную возможность реализации концепции «поезд-отель» без развития автомобильной инфраструктуры.

Концепция «вертикальной интервенции» отказывается от монолитного высотного объема в пользу децентрализованных малоэтажных модулей (2-3 уровня), встроенных непосредственно в скалы. Соединение модулей осуществляется через светопрозрачные термоизолированные галереи с внутренними рампами. Данное решение обеспечивает:

– Непрерывный сенсорный контакт с ландшафтом даже при −30°C;
– Трансформацию перемещения в активное взаимодействие с рельефом;
– Термическую инерцию скальной массы для стабилизации микроклимат.

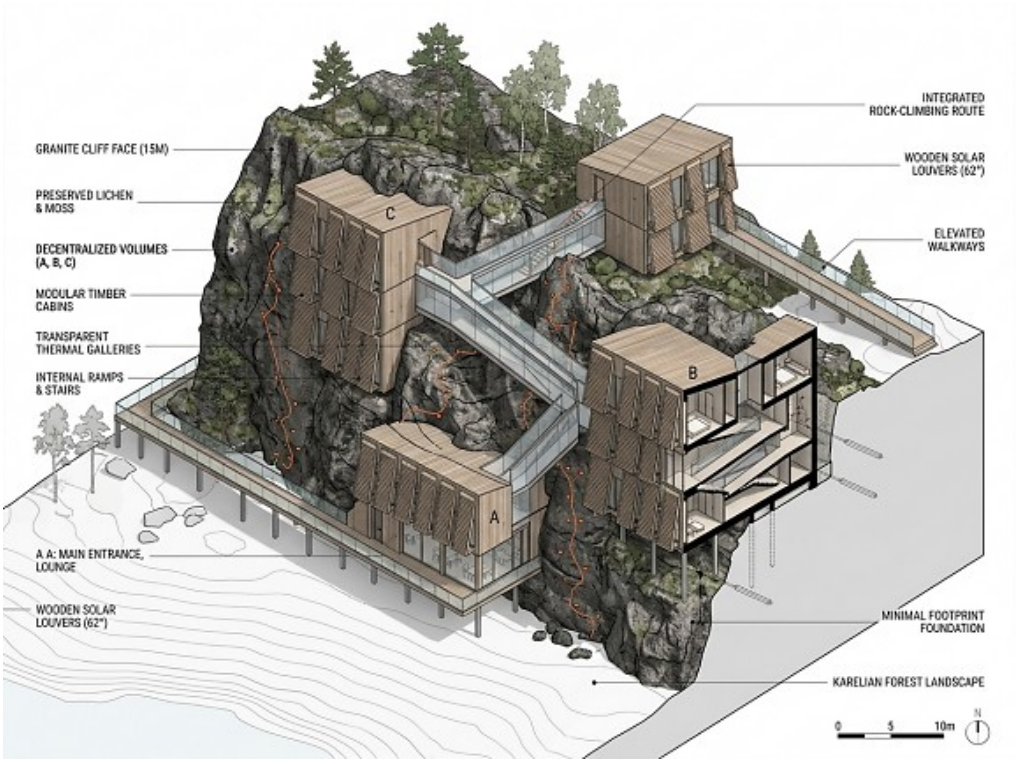


Рис. 4. Визуализация концепции отеля в Капеасалми

Особенностью проекта является синтез функциональности и художественной выразительности. Солнцезащитные ламели не только регулируют инсоляцию, но и формируют визуальный образ здания, напоминающий вертикальный лес. Их ритм и масштаб соотносятся с природным контекстом благодаря использованию принципов фрактальной геометрии, что позволяет архитектуре органично «врастать» в скальный ландшафт. На фасадах галерей интегрированы фиксированные деревянные ламели из термодревесины (сосна, обработанная при 212°C). Угол наклона 62° рассчитан на основе инсоляционного анализа для широты 61° (рис. 5):

– Летнее солнцестояние (δ = +23,5°): высота солнца в зените 72,5° — ламели блокируют 85% избыточной радиации, предотвращая эффект «солнечной ловушки»

– Зимнее солнцестояние (δ = −23,5°): высота солнца в зените 5,5° — ламели пропускают 78% радиации для пассивного обогрева.

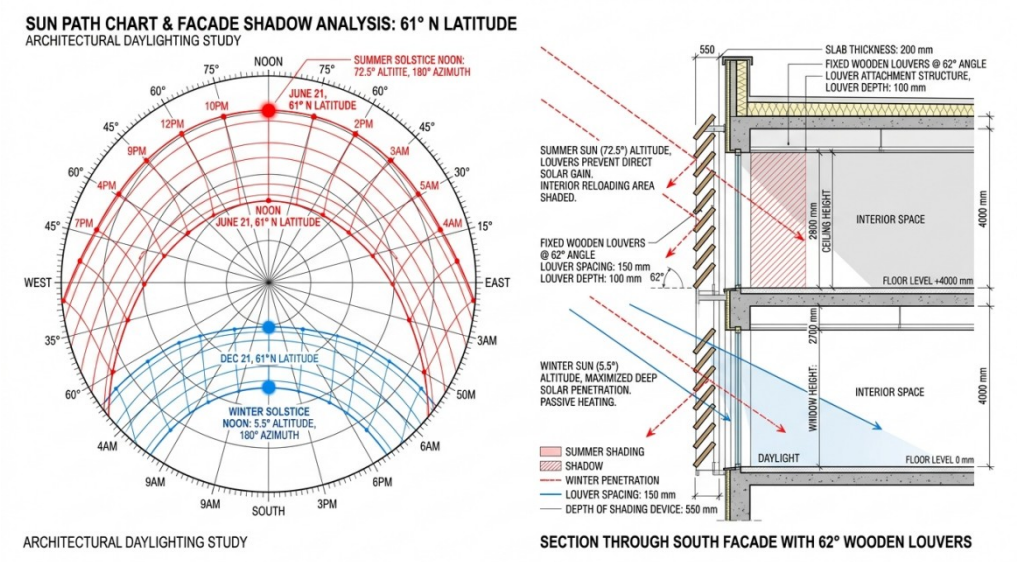


Рис. 5. Инсоляция зданий с применением фасадных ламелей

Система дополнена зенитными фонарями с автоматическими открывающимися створками, активирующими эффект дымохода для естественного удаления избыточного тепла летом (парниковый эффект + вентиляция). Таким образом, инженерное решение становится одновременно средством композиции, смягчая границу между искусственной структурой и природной средой. Применение фрактальной геометрии (итерации модулей 0,6 м — 1,2 м — 2,4 м) создает визуальную и структурную связь с природой.

Визуальное восприятие архитектуры в условиях экстремального северного климата требует отдельного внимания. В период полярной ночи (декабрь — январь), когда естественный свет практически отсутствует (освещенность < 1 лк в полдень), используется мощная линейная светодиодная подсветка (3000K, 15 Вт/м), установленная у основания скал. В этих условиях формируется особая световая стратегия, направленная на раскрытие тектоники материалов. Свет скользит вдоль неровной поверхности, выявляя её рельеф и создавая глубокие светотеневые контрасты. Это решение выполняет сразу несколько функций: обеспечивает ориентацию в пространстве, повышает безопасность передвижения и формирует выразительный ночной образ комплекса, превращая его в своеобразный «световой ориентир» в природной среде. Особенно это видно на галереях, соединяющих части комплекса (рис. 6).

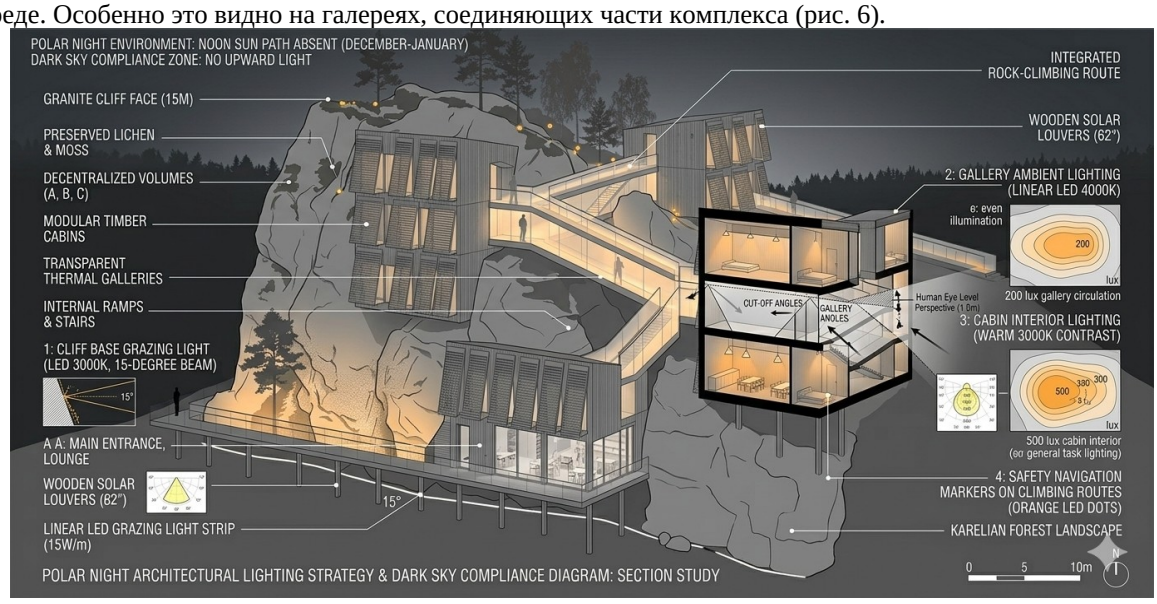


Рис. 6. Концепция ночного освещения в проекте

В условиях ограниченной видимости усиливается феноменологический аспект восприятия пространства. Согласно концепции «гаптической визуальности», описанной Стивеном Холлом, зрение начинает работать как тактильный инструмент, позволяя «ощущать» поверхность через свет и тень. Неровномерное распределение освещения создает градиенты яркости, которые интерпретируются как глубина и текстура, благодаря чему архитектура сохраняет выразительность даже при минимальном уровне естественного света. Таким образом, свет становится не только функциональным, но и

пространственно-формирующим элементом [10].

Устойчивость проекта во многом определяется продуманной инфраструктурой и логистикой, адаптированной к экстремальным природным условиям. Транспортная стратегия основана на использовании существующей железнодорожной линии, что позволяет минимизировать зависимость от автомобильного транспорта и снизить экологическую нагрузку. В периоды интенсивных снегопадов, когда традиционные способы передвижения становятся затруднительными, предусмотрено использование специализированного гусеничного транспорта, обеспечивающего стабильную доступность объекта. Такой подход позволяет рассматривать здание как автономную систему, способную функционировать независимо от сезонных ограничений. При этом транспорт интегрируется в общий сценарий взаимодействия человека с природой и становится частью архитектурного опыта. Последовательная смена способов передвижения — от поезда к вездеходу и далее к пешеходному маршруту — формирует постепенное погружение в ландшафт, усиливая восприятие среды. Этот переход от индустриального к природному становится важной частью концепции, подчеркивая идею осознанного взаимодействия с окружающей средой [11]-[13].

В результате проект демонстрирует комплексный подход к проектированию в условиях хрупких северных экосистем. Применение стратегии «вертикальной интервенции» позволяет минимизировать воздействие на территорию за счет интеграции в скальные структуры и сокращения площади застройки. Пассивные климатические решения обеспечивают значительное снижение энергопотребления, а транспортная схема гарантирует круглогодичную доступность без необходимости масштабного развития инфраструктуры. В совокупности это формирует модель устойчивой архитектуры, в которой технологические, экологические и художественные аспекты объединены в единую систему.

В ходе работы была разработана стратегия «вертикальной интервенции» как методология проектирования всесезонных гостиничных комплексов в полярных широтах с хрупкой экосистемой. Ключевые принципы:

− Вертикальное встраивание в скальные образования позволяет сократить площадь застройки с 20-25% до 3-5% от площади участка, сохраняя 85-90% почвенного покрова нетронутым;

− Пассивная климатическая система на основе ориентированных солнцезащитных экранов и термической инерции гранита обеспечивает снижение энергопотребления на 65-75% по сравнению с традиционными отелями аналогичной вместимости;

− Мультимодальная транспортная стратегия (ж/д + вездеходы + пешеходные/скалолазные маршруты) обеспечивает годичную доступность объекта без развития дорожной инфраструктуры.

Разработанные решения могут быть адаптированы для других регионов с аналогичными условиями: Российская Арктика (Мурманская область, Новая Земля, Земля Франца-Иосифа), Скандинавия (северная Норвегия, Швеция, Финляндия), альпийское высокогорье, антарктические научные станции и т. д.

Следует отметить, что представленные рекомендации и проектные решения основаны на компьютерном моделировании и аналогиях; полномасштабное прототипирование и оценка после ввода в эксплуатацию не проводились. Специфика российского строительного регулирования (СП 118.13330.2012 «Общественные здания и сооружения») требует адаптации решений для получения разрешительной документации, в том числе и учета территориальных ограничений по проектированию и строительству в заповедных зонах [14]. В перспективе планируется дальнейшая детализированная разработка вариаций модульных решений, включающих использование элементов местной культуры и этнических орнаментов, диверсификация функционального назначения модулей (жилые, обслуживающие, культурно-досуговые, спортивные и т. д.). Одним из направлений исследований при внедрении подобных решений может стать использование искусственного интеллекта при анализе долговременного воздействия застройки на микробиотоп скал (лишайники, мхи и др.) [15].

Научный руководитель: доцент кафедры дизайна интерьера и оборудования СПбГУПТД, член Санкт-Петербургского Союза дизайнеров Лобанов Евгений Юрьевич

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of Interior and Equipment Design of St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Member of the St. Petersburg Union of Designers Lobanov Evgenii Yuryevich

Список литературы

1. Арктический совет. Руководство по защите экосистем Арктики: доклад рабочей группы по охране природы Арктики. URL: https://arctic-council.org (дата обращения: 10.04.2026).

2. Smith, J. Polar Architecture: Designing for Extreme Environments. — Tromsø: Arctic Press, 2019. — 178 p.

3. Norberg-Schulz, C. Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. — New York: Rizzoli, 1980. — 216 p.

4. Knowles, R.L. The Solar Envelope: Its Meaning for Energy and Buildings // Energy and Buildings. — 2003. — Vol. 35, № 1. — P. 15-25.

5. Poggesi, L. Architecture in Extreme Environments: Arctic and Antarctic Design. — Milano: Skira, 2018. — 240 p.

6. *Медведкова, О. Л.* Урбанистическая интервенция как метод трансформации городской среды // Архитектон: известия вузов. — 2019. — № 4(68). — С. 45-52.

7. Геологическая карта Карельского перешейка. Масштаб 1:200 000 / Всероссийский научно-исследовательский геологический институт им. А.П. Карпинского. — СПб.: ВСЕГЕИ, 2018.

8. Jensen & Skodvin Architects. Juvet Landscape Hotel: Architectural Concept. URL: https://juvet.com (дата обращения: 15.04.2026).

9. White Arkitekter. Vinterbad Bryggen: Climate Adaptive Design // Nordic Architecture Review. — 2022. — Vol. 15. — P. 78-85.

10. Holl, S. The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. — 3rd ed. — Chichester: Wiley, 2012. — 128 p.

11. Минтранс России. Методика расчета выбросов парниковых газов от транспортных средств. — М.: ФГУП «РосдорНИИ», 2021. — 45 с.

12. Ivanov, A. Passive Design Strategies for Arctic Hospitality // Journal of Sustainable Tourism. — 2022. — Vol. 45, № 3. — P. 112-128.

13. СП 20.13330.2016. Свод правил. Нагрузки и воздействия. Актуализированная редакция СНиП 2.01.07-85. — М.: Стандартинформ, 2016. — 82 с.

14. СП 50.13330.2012. Свод правил. Тепловая защита зданий. Актуализированная редакция СНиП 23-02-2003. — М.: Стандартинформ, 2012. — 96 с.

15. Пассивный дом: энергоэффективное строительство / пер. с нем. В.Ю. Тимофеева; под ред. А.Г. Раппопорта. — М.: АВОК-Пресс, 2019. — 328 с.

References

1. Arctic Council. *Arkticheskij sovet. Rukovodstvo po zashhite jekosistem Arktiki: doklad rabochej gruppy po ohrane prirody Arktiki* [Guidelines for Protecting Arctic Ecosystems: Report of the Arctic Conservation Working Group]. URL: https://arctic-council.org (date accessed: 10.04.2026).

2. Smith, J. Polar Architecture: Designing for Extreme Environments. — Tromsø: Arctic Press, 2019. — 178 p.

3. Norberg-Schulz, C. Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture. — New York: Rizzoli, 1980. — 216 p.

4. Knowles, R.L. The Solar Envelope: Its Meaning for Energy and Buildings // Energy and Buildings. — 2003. — Vol. 35, No. 1. — pp. 15-25.

5. Poggesi, L. Architecture in Extreme Environments: Arctic and Antarctic Design. — Milano: Skira, 2018. — 240 p.

6. Medvedkova, O. L. *Urbanisticheskaja intervencija kak metod transformacii gorodskoj sredy* [Urban intervention as a method of transforming the urban environment] // Architecton: News of universities. — 2019. — No. 4 (68). — Pp. 45-52.

7. *Geologicheskaja karta Karel'skogo pereshejka. Masshtab 1:200 000* [Geological map of the Karelian Isthmus. Scale 1:200,000] / All-Russian Geological Research Institute named after A.P. Karpinsky. — St. Petersburg: VSEGEI, 2018.

8. Jensen & Skodvin Architects. Juvet Landscape Hotel: Architectural Concept. URL: https://juvet.com (date of access: 15.04.2026).

9. White Arkitekter. Vinterbad Bryggen: Climate Adaptive Design // Nordic Architecture Review. — 2022. — Vol. 15. — P. 78-85.

10. Holl, S. [The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses. — 3rd ed. — Chichester: Wiley, 2012. — 128 p.

11. *Mintrans Rossii. Metodika rascheta vybrosov parnikovyh gazov ot transportnyh sredstv* [Ministry of Transport of Russia. Methodology for calculating greenhouse gas emissions from vehicles. — Moscow: RosdorNII, 2021. — 45 p.

12. Ivanov, A. Passive Design Strategies for Arctic Hospitality // Journal of Sustainable Tourism. — 2022. — Vol. 45, No. 3. — P. 112-128.

13. *SP 20.13330.2016. Svod pravil. Nagruzki i vozdejstvija. Aktualizirovannaja redakcija SNiP 2.01.07-85* [SP 20.13330.2016. Code of Practice. Loads and Impacts. Updated version of SNiP 2.01.07-85. — M.: Standartinform, 2016. — 82 p.

14. *SP 50.13330.2012. Svod pravil. Teplovaja zashhita zdanij. Aktualizirovannaja redakcija SNiP 23-02-2003* [SP 50.13330.2012. Code of Practice. Thermal Protection of Buildings. Updated version of SNiP 23-02-2003. — M.: Standartinform, 2012. — 96 p.

15. Passive House: Energy-Efficient Construction / translated from German by V.Yu. Timofeev; edited by A.G. Rappoport. — M.: AVOK-Press, 2019. — 328 p.

УДК 72.0(316.4)

А.Ю. Шебаршова, Е.Ю. Лобанов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭВОЛЮЦИЯ ИНКЛЮЗИВНОГО ДИЗАЙНА: ОТ ИДЕЙ ВИКТОРА ПАПАНЕКА К СОВРЕМЕННОСТИ

© А.Ю. Шебаршова, Е.Ю. Лобанов, 2026

Аннотация: *В статье прослеживается эволюция концепции инклюзивного дизайна: от философского манифеста Виктора Папанека о социальной ответственности проектировщика до формализованных принципов универсального дизайна Рональда Мейса и деятельности современных исследовательских центров. Рассматриваются биографические и мировоззренческие предпосылки формирования проектно-гуманитарного подхода Папанека, анализируются семь направлений дизайна, которыми, по его мнению, пренебрегала индустрия второй половины XX века. Особое внимание уделено демографическим и социальным факторам, обусловившим актуализацию инклюзивной повестки, а также роли Рональда Мейса в разработке нормативной базы и семи принципов универсального дизайна (1997 г.). Освещается вклад Центра инклюзивного дизайна и доступной среды Университета Буффало в развитие междисциплинарных исследований и внедрение стандартов доступности. На примере современных проектов демонстрируется расширение фокуса инклюзивного дизайна с физической доступности на учёт когнитивных, сенсорных и эмоциональных потребностей, а также возрастающая роль партисипаторного проектирования. В заключении делается вывод о сохранении актуальности этических установок Папанека в контексте современных вызовов перепроизводства и культуры перепотребления.*
Ключевые слова: инклюзивный дизайн, универсальный дизайн, социальный дизайн, Виктор Папанек, Рональд Мейс, доступная среда, партисипаторное проектирование.

A.Y. Shebarshova, E.Yu. Lobanov

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE EVOLUTION OF INCLUSIVE DESIGN: FROM THE IDEAS OF VICTOR PAPANEK TO THE PRESENT DAY

Abstract. *This paper traces the evolution of inclusive design from its philosophical origins to its current status as an established interdisciplinary field. It begins with Victor Papanek's foundational call for social responsibility in design and follows the trajectory through Ronald Mace's formalization of universal design principles and the ongoing work of leading research institutions. The article examines the biographical and intellectual underpinnings of Papanek's human-centered approach, paying particular attention to his critique of seven areas he believed the design profession willfully neglected in the latter half of the twentieth century. The demographic and social shifts that brought inclusive design to the forefront — including increased longevity and the growing visibility of disability rights — are analyzed as catalysts for change. The paper further explores Mace's pivotal role in shaping accessibility legislation and his articulation, in 1997, of the seven principles of universal design, which remain a cornerstone of professional practice. The contributions of the Center for Inclusive Design and Environmental Access (IDEA Center) at the University at Buffalo are highlighted, with emphasis on its interdisciplinary research agenda, the development of anthropometric databases, and the creation of the isUD certification program. Drawing on contemporary case studies, the article illustrates the field's ongoing expansion beyond mere physical access to encompass cognitive, sensory, and emotional well-being, as well as the growing significance of participatory methodologies. The paper concludes by arguing that Papanek's ethical imperatives remain strikingly relevant in an era marked by overproduction, disposability, and the persistent inequities of a consumption-driven global economy.*
Keywords: Victor Papanek, inclusive design, universal design, Ronald Mace, accessible environment, participatory design.

Сегодня инклюзивный дизайн — одно из динамично расширяющихся направлений в архитектуре и дизайне интерьера. Во всём мире приоритетным считается повышение уровня безопасности, комфорта, качества жизни населения. Однако подобная парадигма сформировалась далеко не сразу. В первую

очередь, интерес к инклюзивному дизайну вырос в связи с увеличением продолжительности жизни и, как следствие, ростом числа людей, сталкивающихся с теми или иными формами ограничений жизнедеятельности. Один из первых, кто заговорил о социальной ответственности дизайна, — американский теоретик Виктор Папанек. Позднее его идеи получили развитие в трудах Рональда Мейса, исследованиях Центра инклюзивного дизайна и доступной среды Университета Баффало. Концепция универсального дизайна разрабатывалась со второй половины XX века, но остаётся относительно новым и развивающимся направлением научной и практической работы. Цель статьи: проследить, как идеи Папанека эволюционировали в современный инклюзивный дизайн от философии до принципов, исследовательских центров и образовательных программ.

В начале XX века пожилые люди и люди с ограниченными возможностями были настоящим меньшинством. Ещё около 100 лет назад продолжительность жизни была значительно меньше: в среднем около 47 лет, а у людей с травмами спинного мозга шанс выжить был всего 10%. Большинство людей с хроническими заболеваниями жили в специализированных учреждениях. Сегодня люди живут дольше. Средняя продолжительность жизни увеличилась до 76 лет, в основном благодаря более здоровому образу жизни, достижениям медицины, а также вакцинам и санитарным мерам, которые практически искоренили многие смертельные инфекционные заболевания. Две мировые войны привели к появлению огромного количества ветеранов с ограниченными возможностями, а антибиотики и другие достижения медицины позволили людям выживать после несчастных случаев и болезней, которые раньше приводили к летальному исходу. Эти демографические изменения приводят к тому, что население становится старше, и у людей появляется больше заболеваний, приводящих к потере трудоспособности. Ограничения, налагаемые продуктами и средой, спроектированными и созданными без учёта потребностей и прав всех людей, значительны, но часто остаются незамеченными. За последние несколько десятилетий общественное признание людей с ограниченными возможностями и прогресс в области универсального дизайна развивались по трём параллельным направлениям: законодательство, сформировавшееся под влиянием движения за права людей с ограниченными возможностями, движение за безбарьерную среду и универсальный дизайн, а также достижения в области реабилитационной инженерии и вспомогательных технологий. На протяжении всей истории отношение общества и физические барьеры, связанные с искусственной средой, мешали людям с ограниченными возможностями полноценно участвовать в социальной жизни. Многим был закрыт доступ к образованию, трудоустройству, жилью, отдыху, культурным мероприятиям и транспорту. По мере роста числа людей с ограниченными возможностями росло и стремление к независимости и равноправию.

Виктор Папанек — архитектор, философ и теоретик дизайна. Он является одной из ключевых фигур в области социально-экономического подхода к дизайну. ««Дизайн для реального мира» Виктора Папанека — одна из тех революционных книг, которые были написаны самыми известными практиками архитектуры и дизайна XX века. Её появление на рубеже 1960-1970 годов было воспринято как взрыв, потрясший основы тагдашних теорий функционализма с его идеями унифицированной элегантности форм» [1]. Биография Папанека во многом объясняет формирование его профессионального кредо. Виктор родился в Вене, у фамилии чешские корни. Родители Папанека эмигрировали в Англию. Начальное образование мальчик получил в частной английской школе. После достижения юношей подросткового возраста, семья переехала в США. В Америке Виктор начал обучение профессии архитектора в одном из старейших колледжей Нью-йорка «Купер-Юнион». В колледже техническое образование было неотделимо от широкого гуманитарного — это считалось обязательным условием для воспитания гражданского сознания. Более того, именно в этом здании впервые была сформулирована концепция создания Красного Креста. Такая атмосфера закономерно привела к тому, что уже на студенческой скамье у Виктора Папанека стал формироваться особый подход к дизайну — проектно-гуманитарный, воспринимающий окружающую реальность как сложную и многослойную систему человеческого бытия. Он отмечал, что «основная задача дизайна — трансформировать среду обитания человека, его орудия и, опосредованно, самого человека» [1]. Суть творческого подхода дизайнера отражалась в его проектах: телевизоры и радиоприёмники для стран Африки, электромобили, а также серии мебели, предназначенной для самостоятельной сборки и трансформирующейся под разные нужды. Папанек активно занимался просветительской работой — выступал с вдохновляющими лекциями для студентов, а также вёл телепередачи, посвящённые роли и потенциалу дизайна.

Папанек выделил семь направлений, которыми дизайн пренебрегает:

- для третьего мира;
- обучающих и тренировочных устройств для людей с ограниченными возможностями, умственной отсталостью и инвалидностью;
- для медицины, хирургии, стоматологии, психиатрии и больничного оборудования;
- для экспериментальных научных исследований;
- систем выживания в экстремальных условиях;
- допустимость ошибки;

– прорывных концепций.

В ответ на мнение большинства коллег Виктор отвечал: «Разве все это — дизайн для меньшинства? Дело в том, что все мы бываем детьми в определенный период жизни и нуждаемся в образовании на протяжении всей жизни. Почти все мы становимся подростками, взрослыми и старыми людьми. Всем нам нужны услуги и помощь учителей, врачей, дантистов и больниц. Все мы принадлежим к группам с особыми потребностями. Нам всем нужны транспорт, средства связи, продовольствие, орудия труда, жилье и одежда» [1]. Благодаря педагогической и просветительской работе Папанека идеи социально ответственного дизайна постепенно укоренились в профессиональном сознании — сначала у его непосредственных учеников и коллег, а затем и в более широком кругу специалистов. Впрочем, не стоит сводить этот процесс исключительно к заслугам самого Папанека. Не менее важным оказался личный выбор тех практикующих дизайнеров, которые, не дожидаясь всеобщего признания, начали уделять хотя бы часть своего рабочего времени проектам для тех самых семи направлений, оставленных индустрией без внимания. Именно из этого сочетания яркой теории и скромной, но последовательной практики и выросло всё последующее движение за инклюзивный и универсальный дизайн.

Продолжил мысль Папанека и оформил в понятные методические материалы, данные и измерения, необходимые для архитекторов и проектировщиков универсального дизайна Рональд Мейс — американский архитектор, известный своей ключевой ролью в продвижении норм и стандартов доступной среды в Соединенных Штатах, а также тем, что ввел термин «универсальный дизайн», отражающий его философию «проектирования для людей всех возрастов и с любыми физическими возможностями». В возрасте девяти лет Мейс перенес полиомиелит и впоследствии передвигался в инвалидной коляске. В то время во многих общественных зданиях отсутствовали элементы доступной среды, необходимые для людей с инвалидностью. Будучи студентом Университета штата Северная Каролина, он был вынужден пользоваться посторонней помощью, чтобы его поднимали и спускали по лестницам университетских корпусов. В 1966 году он окончил Колледж дизайна при университете и начал архитектурную практику.

Принципы доступной среды по Мейсу:

– Равенство в использовании: дизайн полезен и востребован для людей с разными физическими возможностями.
– Гибкость в использовании: дизайн учитывает широкий спектр индивидуальных предпочтений и способностей.
– Простой и интуитивно понятный дизайн: дизайн прост в использовании и понимании независимо от опыта, знаний, языковых навыков пользователя или уровня его концентрации в данный момент.
– Лёгкость восприятия информации: дизайн эффективно сообщает пользователю необходимую информацию независимо от условий окружающей среды или сенсорных способностей пользователя.
– Допустимость ошибки: дизайн сводит к минимуму опасности и неблагоприятные последствия случайных или непреднамеренных действий.
– Низкое физическое усилие: дизайн может использоваться эффективно и комфортно с минимальной утомляемостью.
– Размеры и пространство для доступа и использования: обеспечиваются соответствующие размеры и пространство для подхода, досягаемости, манипуляций и использования независимо от роста, комплекции, позы или подвижности пользователя.

Мейс принимал непосредственное участие в разработке Северокаролинского строительного кодекса о доступной среде, принятого в 1973 году и ставшего первым подобным законом в Соединенных Штатах. В дальнейшем он продолжал играть значительную роль в формировании законодательства, гарантирующего доступность для людей с ограниченными возможностями, в частности, участвовал в работе над Поправками к Закону о справедливом жилищном обеспечении 1988 года и Архитектурными рекомендациями к Закону об американцах с инвалидностью 1990 года. В 1989 году он основал Центр доступного жилья при Университете штата Северная Каролина, который впоследствии был преобразован в Центр универсального дизайна. Обучая архитекторов и дизайнеров по всей стране, Мейс неизменно подчеркивал свою убежденность в том, что элементы доступной среды способны облегчить жизнь как людям с инвалидностью, так и не имеющим таковой. В 1992 году он был удостоен Награды президента США за выдающиеся заслуги за содействие утверждению достоинства, равноправия, независимости и трудоустройства людей с инвалидностью.

Параллельно с деятельностью Мейса на Юге США, на Северо-Востоке страны формировался ещё один крупный исследовательский кластер. В 1984 году при Школе архитектуры и планирования Университета Буффало была создана Лаборатория адаптивной среды, впоследствии преобразованная в

Центр инклюзивного дизайна и доступной среды (IDEA Center). Его бессменным руководителем на протяжении многих лет являлся профессор Эдвард Стайнфелд — выдающийся учёный, чьи работы находятся на стыке архитектуры, геронтологии и реабилитационных наук. В отличие от Центра универсального дизайна, который в большей степени фокусировался на разработке общих принципов и стандартов, Центр IDEA сделал акцент на глубоких междисциплинарных исследованиях и эмпирической проверке проектных гипотез**.** Команда реализовала проекты по различным темам, включая безопасность пешеходов, навигацию для людей с серьезными нарушениями зрения, проектирование с учетом ограниченных возможностей, автоматизированные двери, обучение принципам универсального дизайна и групповые дома для людей с нарушениями развития. Это привело к появлению новых проектов по оценке пригодности помещений для проживания, проектированию ванных комнат и доступного жилья.
Среди опубликованных ключевых публикаций центра:

- «Расширение доступа к жилью: проектирование с учетом возможности посещения»
- «Инклюзивное жилье: практическое руководство». Центр сотрудничал с архитектурным бюро Michael Graves Architecture & Design и компанией Clark Realty Capital при создании инклюзивного жилого комплекса для ветеранов боевых действий в Форт-Бельвуаре, штат Вирджиния.
- В 2012 году был написан первый комплексный учебник по универсальному дизайну «Универсальный дизайн: создание инклюзивной среды».

Среди проектов, реализованных Центром в последние годы, особого внимания заслуживают несколько направлений. При поддержке Министерства жилищного строительства и городского развития США ведётся исследование, посвящённое модификации жилых помещений и обеспечению безопасности пользователей инвалидных колясок. Параллельно, по линии Национального института здравоохранения, разрабатываются подходы к реабилитации пациентов после перенесённого инсульта. В сотрудничестве с Советом по доступу США проводится анализ существующих норм, касающихся перемещения пользователей кресел-колясок и доступности медицинского диагностического оборудования для визуализации. Кроме того, Национальная ассоциация образования финансирует масштабное изучение учебных программ по инклюзивному дизайну для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей по всей стране. Наконец, Фонд здравоохранения Западного и Центрального Нью-Йорка поддерживает программу «Старение по дизайну», ориентированную на создание среды, дружественной к пожилым людям. Деятельность этих научных центров способствовала тому, что к началу XXI века нормы физической доступности (пандусы, лифты, адаптированные санитарные узлы, ширина дверных проёмов) перестали восприниматься как экстраординарное требование и начали входить в стандартную практику строительства.

В настоящее время на передний план выходят вопросы учёта когнитивных, сенсорных и эмоциональных потребностей различных групп населения. Ещё одной важной тенденцией становится внедрение партисипаторного проектирования, при котором конечные пользователи, в том числе представители уязвимых групп, выступают полноправными соавторами дизайн-решений. В качестве локальной иллюстрации можно привести выставочный проект «Измерение будущего», 2023 год (Рис. 1). Задачей проекта стало вовлечение в процесс творчества детей-сирот и детей с особенностями развития. Ученики образовательного комплекса стали авторами принтов для керамической плитки и предметов интерьера. Обучающиеся создали авторские рисунки, которые позже были нанесены на плитку. Главным источником вдохновения для детей стала природа, окружающая их. Были созданы предметы интерьера: кровать, стеллаж, комоды и тумбочки, облицованные керамической плиткой с рисунками ребят. Ещё один пример, реализованный совсем недавно: Центр адаптации слепоглухих молодых людей «Маяк» (Рис. 2). Строительство комплекса завершилось в 2025 году. Центр предназначен для подготовки молодых людей с нарушениями по зрению и слуху к взрослой жизни. Центр спроектирован как интерактивное образовательное пространство, имитирующее городскую среду. Разветвленная сеть маршрутов и препятствий позволяет посетителям развивать навыки адаптации к реальным городским условиям. Пространство включает в себя прогулочные зоны, места для отдыха. Планировка центра напоминает цветок, с рекреационными зонами в "лепестках", предназначенными для уединенного отдыха и размышлений. Внутреннее пространство состоит из плавных, изогнутых линий. Центральный вход выделен ярким желтым цветом — оттенком, который остается различимым для людей с нарушениями зрения, замыкая спектр видимого. Этот желтый оттенок пронизывает все внутренние зоны, служа ориентиром. Он акцентирует внимание на дверных проемах коридоров, элементах навигации, мебельных композициях в мастерских и, что немаловажно, очерчивает единый кольцевой маршрут. Этот маршрут, подобно оживленной городской улице, связывает воедино все функциональные зоны комплекса. Такими образом, на территории и внутри центра достигается удобство и комфорт передвижения. В проекте реализованы принципы доступной среды, описанные в трудах Мейса. Каждая деталь продумана, обучающая среда спроектирована как совокупность самостоятельных функциональных зон, объединенных общей логикой перемещения. Такой дизайн позволяет

моделировать разнообразные ситуации, с которыми ученики, скорее всего столкнутся в будущем.

Рис. 1. Выставка «Измерение будущего»

Рис. 2. Центр адаптации слепоглухих молодых людей «Маяк»

В заключение, дизайн для уязвимых групп (пожилые, нейроотличные, люди с ограниченными возможностями) строится на реальном опыте пользователей, устраняя визуальные, звуковые и когнитивные барьеры. Инклюзивность — живое, развивающееся направление, а не застывший стандарт. Несмотря на то, что часть наследия Папанека, касающаяся обеспечения базовой доступности, была реализована и стала нормой сегодняшнего дня, ряд поднятых им проблем сохраняет остроту и в XXI веке. В частности, по-прежнему актуальным остаётся вопрос перепроизводства, эстетики «быстрой моды» и засилья одноразовых вещей, наносящих ущерб экологии планеты. Папанек ещё полвека назад с горечью отмечал: «Дизайн — это роскошь, доставляющая удовольствие малочисленному меньшинству...» [1]. Эта дихотомия, при которой одна часть человечества страдает от последствий культуры сверхпотребления, в то время как другая борется за элементарное выживание, накладывает на современных архитекторов и дизайнеров особую этическую ответственность. Задача сделать среду доступной, понятной и дружелюбной для каждого человека остаётся в числе приоритетных. Идеи Виктора Папанека в этом смысле служат не столько историческим артефактом, сколько надёжным профессиональным ориентиром, позволяющим находить воплощение гуманистических принципов в каждом конкретном проекте.

Список литературы

1. *Папанек В.* Дизайн для реального мира / Пер. с англ. М.: Издатель Д. Аронов, 2004. 416 с.
2. *Ращинский Н.В.* Разработка проекта интерьера общественного здания в соответствии с принципами универсального дизайна // Путь в науку. Прикладные науки. Строительство. 2024. С. 137-140.
3. Victor Papanek. Виктор Папанек // Знаменитые архитекторы и дизайнеры. URL: https://famous.totalarch.com/papanek (дата обращения: 18.02.2026).
4. «Измерение будущего» // Галерея В. Бронштейна. URL: https://www.vbgallery.ru/index/afisha/izmerenie-budushhego/ (дата обращения: 02.04.2026).
5. Партисипаторное городское планирование // НИУ ВШЭ. URL: https://www.hse.ru/ba/up/courses/988237278.html (дата обращения: 12.04.2026).
6. History // IDEA Center. University at Buffalo. URL: https://idea.ap.buffalo.edu/about/history/ (дата обращения: 25.02.2026).
7. RL Mace Universal Design Institute. URL: https://www.udinstitute.org/ (дата обращения: 05.03.2026).
8. Ronald L. Mace // Encyclopedia Britannica. URL: https://www.britannica.com/biography/Ronald-L-Mace (дата обращения: 15.03.2026).
9. Центр адаптации слепоглухих молодых людей «Маяк» // Архи.ру. URL: https://archi.ru/projects/russia/15234/centr-adaptacii-slepoglukhikh-molodykh-lyudei-mayak (дата обращения: 22.03.2026).
10. The Principles of Universal Design. RL Mace Universal Design Institute, 1997. URL: https://ada5755c-78f9-4190-b142-e182e3035e56.filesusr.com/ugd/93e2db_c08d177faec04282bb148addd0e90325.pdf (дата обращения: 28.03.2026).

References

1. Papanek V. *Dizain dlia realnogo mira* [Design for the Real World]. Moscow: Izdatel D. Aronov, 2004. 416 pp. (in Rus.).

2. Rashchinskii N.V. Razrabotka proekta inter'era obshchestvennogo zdaniia v sootvetstvii s printsipami universalnogo dizaina [Development of an interior design project for a public building in accordance with the principles of universal design]. *Put v nauku. Prikladnye nauki. Stroitelstvo* [Path to Science. Applied Sciences. Construction]. 2024. Pp. 137-140. (in Rus.).

3. *Victor Papanek. Viktor Papanek* [Victor Papanek]. Znamenitye arkhitektory i dizainery [Famous Architects and Designers]. URL: https://famous.totalarch.com/papanek (date accessed: 18.02.2026).

4. *«Izmerenie budushchego» [Measuring the Future]. Galereia V. Bronshteina* [V. Bronstein Gallery]. URL: https://www.vbgallery.ru/index/afisha/izmerenie-budushhego/ (date accessed: 02.04.2026).

5. *Partisipatornoe gorodskoe planirovanie* [Participatory Urban Planning]. NIU VShE [HSE University]. URL: https://www.hse.ru/ba/up/courses/988237278.html (date accessed: 12.04.2026).
6. *Tsentr adaptatsii slepoglukhikh molodykh lyudei «Mayak»* [Adaptation Center for Deafblind Youth "Mayak"]. Arkhi.ru [Archi.ru]. URL: https://archi.ru/projects/russia/15234/centr-adaptacii-slepoglukhikh-molodykh-lyudei-mayak (date accessed: 22.03.2026).
7. *History*. IDEA Center. University at Buffalo. URL: https://idea.ap.buffalo.edu/about/history/ (date accessed: 25.02.2026).
8. RL Mace Universal Design Institute. URL: https://www.udinstitute.org/ (date accessed: 05.03.2026).
9. *Ronald L. Mace*. Encyclopedia Britannica. URL: https://www.britannica.com/biography/Ronald-L-Mace (date accessed: 15.03.2026).
10. *The Principles of Universal Design*. RL Mace Universal Design Institute, 1997. URL: https://ada5755c-78f9-4190-b142-e182e3035e56.filesusr.com/ugd/93e2db_c08d177faec04282bb148addd0e90325.pdf (date accessed: 28.03.2026).

УДК 712

Д.А. Шевцова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

САДЫ ЭТРЕТА КАК МОДЕЛЬ СОВРЕМЕННОГО РЕГУЛЯРНОГО САДА

©Д.А.Шевцова,2026

Аннотация: В мире, где архитектуру привыкли видеть в бетоне и камне, Александр Гривко - ландшафтный дизайнер, который выбрал иной путь: он создает пространственные истории из растений. В классической традиции регулярность садов была связана с идеей рационального порядка, симметрии и подчинения природы воле человека. В проектах Гривко эти принципы сохраняются лишь на уровне контроля и организации, но утрачивают свою идеологическую жёсткость. Регулярность становится гибкой, адаптивной, способной выражать не только порядок, но и движение, не только стабильность, но и изменчивость.

Ключевые слова: ландшафтный дизайн, топиарные композиции, неофутуризм, архитектура сада, регулярные сады, рельеф

D.A. Shevtsova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ETRETAT GARDENS AS A MODEL OF A MODERN REGULAR GARDEN

Summary: In a world where architecture is often associated with concrete and stone, Alexander Grivko is a landscape designer who has chosen a different path: he creates spatial stories using plants. In the classical tradition, the regularity of gardens was associated with the idea of rational order, symmetry, and the subjugation of nature to human will. In Grivko's projects, these principles are maintained at the level of control and organization, but they lose their ideological rigidity. The regularity becomes flexible and adaptive, capable of expressing not only order but also movement, not only stability but also change.

Keywords: landscape design, topiary compositions, neo-futurism, garden architecture, regular gardens, relief

Александр Гривко, родившийся в 1975 году в Подмосковье, прошёл непростой и во многом нетипичный профессиональный путь, сформировавшийся на стыке раннего увлечения цветоводством и развитого эстетического восприятия природной среды. Интерес к растениям появился у него ещё в детские годы: начавшись с выполнения школьного задания по природоведению в военном городке неподалёку от Мытищ, он получил дальнейшее развитие в третьем классе, когда учительница познакомила его с методом размножения растений черенкованием. Этот опыт оказался определяющим - вдохновлённый, Гривко размножил подаренную матери бегонию в значительных количествах, заполнив подоконники горшками с черенками, и именно тогда цветоводство стало его основным увлечением. В этот период большое значение имели специализированные издания, включая журнал «Цветоводство», а также семена и живые растения, среди которых были и черенки орхидей. Значительное влияние на формирование его художественного восприятия оказал сад, созданный дедом в Черниговской области. Эта масштабная композиция, включавшая более ста кустов пионов, а также ирисы и гладиолусы, в период цветения привлекала внимание окружающих и оставила яркое впечатление, во многом определившее дальнейшие интересы будущего ландшафтного архитектора. [1] Позднее, после переезда семьи в Псковскую область, увлечение не только сохранилось, но и усилилось: опираясь на рекомендации из журнала «Приусадебное хозяйство», он самостоятельно занимался обустройством участка — создавал пруды, альпийские горки и высаживал различные растения, постепенно переходя от отдельных действий к более осмысленной организации пространства. Несмотря на стремление семьи направить его к более традиционной профессии, Александр поступил в Московский государственный университет на экономическое отделение. Однако это не повлияло на его основной интерес: во время каникул он прошёл курсы в Международной школе флористов-дизайнеров «Николь», где погрузился в профессиональную среду, хотя и осознал, что полноценное обучение ему финансово недоступно. После получения диплома о прохождении краткосрочного курса флористики он устроился работать продавцом

в цветочный магазин с зарплатой около 300 долларов, принял решение оставить университет и сосредоточиться на освоении профессии флориста.

Профессиональная карьера начала развиваться достаточно быстро: Гривко открыл собственные цветочные магазины на Никольской улице и в Каретном Ряду, выполняя заказы для различных клиентов, среди которых были Березовский, Юдашкин, компания Potel et Chabot, а также Кремль. Переломным моментом в его профессиональной биографии стал заказ на озеленение участка вокруг жилого дома в Кунцево, предложенный знакомой архитектором. Хотя изначально он сомневался в своих возможностях за пределами интерьерной флористики, реализованный проект - сдержанный, но выразительный европейский сад с газоном и стриженой изгородью - оказался успешным. Работа произвела сильное впечатление на девелопера, что привело к появлению новых заказов: сначала на благоустройство его собственного участка, а затем и от соседей. Осознав, что совмещать цветочный бизнес и ландшафтную архитектуру невозможно, Гривко в 1999 году вместе с партнёрами основал компанию Il Nature, которая со временем открыла офисы в Москве, Париже и Лондоне.

Под его руководством команда Il Nature сформировала собственный подход к проектированию, противопоставив его распространённой практике декоративной перегруженности и случайного набора элементов. В центре внимания оказались целостные концепции, продуманная планировка и тщательный подбор растений с учётом климатических условий России. Целью стало создание садов европейского типа, не требующих чрезмерно сложного ухода. Для этого пришлось отказаться от сотрудничества с местными совхозами и наладить поставки из Германии и Польши, отбирая устойчивые виды. Личный сад Гривко под Псковом стал площадкой для экспериментов с интродукцией растений: команда Il Nature внедрила на российский рынок ряд европейских культур и предложила новые способы использования привычных видов, например, применяя спирею не только в альпийских горках, но и в формировании стриженых бордюров. Среди его первых проектов можно выделить сад в Барвихе, опубликованный в журнале AD в ноябре 2006 года, где центральным элементом стал лабиринт диаметром около 40 метров из шпалерной липы. В саду дома продюсера Рубена Дишдишяна, спроектированного Николаем Лызловым, был реализован более модернистский подход, отражающий редкий запрос на лаконичные решения. (См. рисунок.1)

Рисунок 1- Сад дома продюсера Рубена Дишдишяна

В Стольном (Подмосковье) команда создала «лавандовую» поляну, имитировав лавандовое поле с помощью спиреи, что наглядно демонстрирует гибкость метода.

Усадьба Ореховно в Псковской области стала для Гривко особым проектом, сочетающим личный, экспериментальный и репрезентативный характер. Личный сад Гривко под Псковом стал

площадкой для экспериментов с интродукцией растений: команда Il Nature внедрила на российский рынок ряд европейских культур и предложила новые способы использования привычных видов, например, применяя спирею не только в альпийских горках, но и в формировании стриженых бордюров. Партер сада в Ореховно, засаженный различными видами туи, меняет цвет в течение сезона, подтверждая идею о том, что в России возможно создание сложных садов при условии регулярного ухода. (См. рисунок 2)

Рисунок 2- Партер сада Александра Гривко в Ореховно (Псковская область)

Здесь можно наблюдать использование осевых построений, характерных для регулярного сада, террасирование, отсылающее к итальянской традиции, а также включение более свободных, живописных участков. Однако принципиально важно, что все эти элементы подчинены общей логике движения и восприятия. Сад в Ореховно строится как последовательность сменяющихся пространств, каждое из которых имеет собственную композиционную и эмоциональную доминанту. С точки зрения ландшафтной инженерии данный проект интересен тем, что демонстрирует работу с микрорельефом, дренажными системами, подбором ассортимента растений с учётом климатических условий и сезонной динамики. При этом инженерные решения не выступают на первый план, а интегрируются в художественную структуру, обеспечивая её устойчивость и долговечность. В процессе реализации были проведены масштабные работы: осушение заболоченных территорий, расширение русла реки, создание искусственного холма с террасами, укрепление береговой линии, а также преобразование болот в пруд с островом и беседкой. Именно в Ореховно был создан первый в России частный европейский сад, открытый для публики. [2] Этот проект связан с родиной его матери и стал продолжением семейной истории: после её смерти Гривко продолжил начатую работу и в 2000 году сформировал террасный сад, ориентированный на принципы итальянских вилл. В его подходе растения выступают главным выразительным средством. Он считает себя последователем Андре Ленотра и Жака Виртца, полагая, что именно растительность определяет архитектуру сада. Пространство Ореховно включает разнообразные зоны: липовые боскеты с классическими скульптурами, партеры с топиарными элементами, лабиринты и более свободные живописные участки. Река, оранжереи, водоёмы и открытые пространства формируют сложную композицию, объединяющую черты французской, итальянской и английской традиций. Использование растений, адаптированных к российским условиям, делает такие композиции устойчивыми и одновременно визуально соотносимыми с европейскими образцами. В этом смысле сад можно рассматривать не только как художественный объект, но и как своеобразную образовательную модель, демонстрирующую потенциал ландшафтной архитектуры. Ключевой особенностью его метода является работа с историческим наследием не как с набором канонических форм, подлежащих воспроизведению, а как с пластическим и смысловым ресурсом, который может быть трансформирован.

В этом отношении Гривко продолжает традицию модернистского переосмысления классики, однако переносит её в сферу ландшафтной архитектуры. [3] Он не стремится к буквальному воспроизведению классических форм, а интерпретирует их, адаптируя к конкретным условиям и задачам. Благодаря этому его проекты можно рассматривать как авторские высказывания, в которых сад становится самостоятельной художественной формой.

Переход к проекту садов Этрета знаменует собой качественно иной этап в развитии авторского метода. Если Ореховно представляет собой синтетическую модель европейской садовой традиции, то Этрета - это уже попытка радикального переосмысления самой идеи регулярного сада. Работая с исторической территорией на побережье Нормандии, Гривко сталкивается с необходимостью диалога не только с культурным наследием, но и с мощным природным контекстом, представленным морем, скалами и специфическими климатическими условиями. В результате формируется проект, в котором регулярность не отрицается, но трансформируется до неузнаваемости.

Сады Этрета, расположенные на вершине утёса Амонт в Нормандии, представляют собой сложный ландшафтно-архитектурный объект, в котором синтезированы историческое наследие, художественные практики и современные проектные подходы. Их формирование неразрывно связано с культурным контекстом самого города Этрета, который с конца XIX века привлекал представителей искусства благодаря уникальному природному ландшафту - меловым скалам побережья Ла-Манша. Именно здесь работали такие художники, как Клод Моне, создавший серию полотен, посвящённых местным утёсам, что во многом предопределило художественную идентичность территории и её дальнейшее развитие как пространства взаимодействия природы и искусства. Первоначальное освоение участка связано с деятельностью французской актрисы Мадам Тибо, которая в начале XX века инициировала создание виллы и сада, вдохновлённого импрессионистской живописью. Посаженное ею первое дерево на склоне утёса можно рассматривать как символическое начало формирования ландшафта, ориентированного не только на декоративность, но и на художественную интерпретацию окружающей среды. Вилла «Роксолана», выполненная в неонормандском стиле, стала композиционным центром территории, вокруг которого развивалась садовая структура, дополненная оранжереями и коллекцией орхидей, отражающей вкусы и эстетические ориентиры своей владелицы. Современный этап развития садов связан с реконструкцией, осуществлённой под руководством Александра Гривко и его команды. После приобретения участка в середине 2010-х годов проект был реализован в течение двух лет и открылся для публики в 2017 году, превратившись в один из наиболее значимых объектов ландшафтной архитектуры региона. Важно подчеркнуть, что речь идёт не о реставрации в традиционном понимании, а о глубокой трансформации пространства, в рамках которой историческая основа была переосмыслена через призму современных художественных и архитектурных концепций. В отличие от классического регулярного сада, где стрижка служит подчёркиванию геометрии и симметрии, здесь она направлена на создание динамических, почти текучих форм. Эти формы ассоциируются с природными явлениями - морскими волнами, ветровыми потоками, облачными массами, - что создаёт эффект постоянного движения, несмотря на статичность материала. Таким образом, возникает парадоксальная ситуация: регулярный сад, традиционно связанный с идеей порядка и устойчивости, превращается в пространство, визуально передающее изменчивость и процессуальность. С композиционной точки зрения сады Этрета отказываются от жёсткой осевой структуры, характерной для классической регулярной планировки. Композиционная структура садов основана на принципе террасирования и многоуровневой организации пространства, обусловленной сложным рельефом утёса. Система дорожек, протяжённостью около двух километров, формирует разветвлённую сеть маршрутов, позволяя посетителю последовательно воспринимать различные части сада. Территория разделена на несколько тематических зон, каждая из которых обладает собственной пластикой и смысловой нагрузкой, однако все они объединены общей концепцией, основанной на взаимодействии природных форм и художественного замысла. [4] Ключевым выразительным средством выступают топиарные композиции, выполненные из вечнозелёных растений, таких как самшит, тис, филлирея. Эти виды были выбраны с учётом сложных климатических условий - крутых склонов и воздействия морских ветров - и позволяют формировать устойчивые пространственные структуры. В отличие от классических регулярных садов, где стрижка подчёркивает геометрию, здесь она используется для создания пластических форм, имитирующих природные процессы: волны, вихри, морские течения и очертания скал. Растительность становится не просто декоративным элементом, а основным инструментом пространственного моделирования. Концептуально сады Этрета можно рассматривать как «экспериментальную лабораторию», в которой ландшафтная архитектура взаимодействует с современным искусством. На территории размещены многочисленные скульптуры и инсталляции, интегрированные в структуру сада и формирующие дополнительные уровни восприятия. В результате сад приобретает черты открытого музея современного искусства, где природные и художественные элементы функционируют как единая система. Особое значение имеет стилистическая направленность проекта, которую можно определить как неофутуризм. Данный подход предполагает синтез природы, технологий и искусства, а также отказ

от традиционных форм в пользу динамических, изменяемых структур. В садах Этрета это выражается в создании плавных, текучих линий, лишённых жёсткой симметрии, и в использовании принципов, близких к параметрическому проектированию. Формообразование здесь опирается не на фиксированные геометрические схемы, а на моделирование природных процессов, что позволяет добиться эффекта движения и изменчивости при сохранении структурной целостности. Тематика отдельных зон раскрывает различные аспекты взаимодействия человека и природы. Пространства, посвящённые эмоциям, звуку или воображаемым мирам, формируют многослойный сценарий восприятия, в котором посетитель становится активным участником. Одной из ключевых частей является «Сад эмоций», в котором ландшафтное решение дополняется скульптурными объектами, которые выполнил испанский художник Самюэль Сальседо, отражающими различные состояния человека. (См. рисунок 3)

Рисунок 3 - Каучуковые скульптуры Самуэля Сальседо из серии «Капли дождя»

Здесь размещены крупные головы, выполненные из каучука, каждая из которых передаёт определённую эмоцию-от сосредоточенности до тревоги или созерцательности. Эти формы расположены на стриженых кустарниках, напоминающих по очертаниям морские раковины, что усиливает связь композиции с прибрежным контекстом. Эти объекты не носят вспомогательный характер, а являются частью общей композиции, задавая её драматургию и эмоциональную насыщенность. Скульптурные элементы и инсталляции, включённые в структуру сада, не являются второстепенными, а формируют дополнительные смысловые уровни. Они вступают в диалог с топиарными формами, усиливая их выразительность и расширяя интерпретационные возможности. В этом контексте сад можно рассматривать как своеобразную экспозиционную среду, где природный и художественный компоненты находятся в постоянном взаимодействии. При этом важную роль играет связь с историческим контекстом: образы, отсылающие к Клоду Моне, подчеркивают преемственность художественной традиции и укоренённость проекта в культурной памяти места. (См. рисунок 4)

Рисунок 4 - Плетеная фигура Клода Моне — работа Виктора Шостало. Именно с этой точки знаменитый художник писал «Закат в Этрета»

С инженерной точки зрения проект представляет собой сложную систему, включающую преобразование рельефа, импорт значительных объёмов грунта и создание устойчивых посадок на склоне. В процессе реализации было высажено более ста тысяч растений, что обеспечило непрерывность зелёного покрытия и возможность круглогодичного функционирования сада. [5] При этом использование ограниченного набора видов, заимствованное из практики Андре Ленотра, позволило добиться выразительных визуальных эффектов за счёт варьирования форм и масштабов. Топиарные композиции предполагают регулярную стрижку, точный подбор видов и сортов растений, устойчивых к морскому климату, а также разработку систем ухода, обеспечивающих сохранение заданной формы. Интересен также вопрос восприятия этих садов. В отличие от классического регулярного парка, где зритель занимает преимущественно внешнюю позицию, наблюдая композицию с определённых точек, в Этрета он становится активным участником пространства. Движение по саду превращается в процесс открытия, где каждая новая перспектива предлагает иной визуальный и эмоциональный опыт. Это сближает данный проект с принципами современной архитектуры и искусства, ориентированных на интерактивность и вовлечение зрителя. Таким образом, сады Этрета представляют собой пример современного ландшафтного проекта, в котором историческое наследие не воспроизводится буквально, а становится основой для создания новой художественной системы. Они демонстрируют возможность синтеза различных дисциплин - архитектуры, искусства и экологии - в рамках единого пространства. В этом контексте сад выступает не только как объект эстетического созерцания, но и как среда, формирующая новый тип взаимодействия человека с природой, основанный на опыте, интерпретации и многослойном восприятии.

Александр Гривко занимает заметное место в современной ландшафтной архитектуре, поскольку его деятельность демонстрирует сочетание практического опыта, художественного мышления и пространственного анализа. Его профессиональный путь не соответствует классической академической модели, что во многом обусловило независимость подхода и свободу в интерпретации исторических стилей. Начав как флорист, он постепенно пришёл к пониманию сада как сложной системы, в которой растения, рельеф и архитектурные элементы формируют единую композицию. Его проекты показывают, что традиция может служить основой для создания оригинальных и устойчивых пространственных решений, объединяющих эстетические и функциональные качества. Сады Этрета можно рассматривать как модель современного регулярного сада, в которой сочетаются элементы традиции и инновации. Они демонстрируют возможность переосмысления классических принципов без их полного отрицания, что особенно важно в условиях современного культурного контекста, ориентированного на диалог между прошлым и настоящим. В этом смысле творчество Александра Гривко приобретает не только практическое, но и теоретическое значение, позволяя по-новому взглянуть на потенциал ландшафтной архитектуры как дисциплины, находящейся на пересечении искусства, науки и инженерии.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна интерьера и оборудования, Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, доцент
Зорина И.Л.
Scientific supervisor: Associate Professor, Department of Interior Design and Equipment, St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Associate Professor
Zorina I.L.

Список литературы

1. Gardens design and landscape company IL Nature // IL Nature: сайт. 1999. URL: https://ilnature.co.uk/ (дата обращения 10.04.2026)
2. *Бунакова М. Н.* АРХИТЕКТОР АНДРЕ ЛЕ НОТР И ЕГО ПРИНЦИПЫ ПРОСТРАНСТВЕННОГО ПОСТРОЕНИЯ ЛАНДШАФТОВ ВО ФРАНЦУЗСКИХ САДАХ // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия F. Строительство. Прикладные науки. 2011. №16. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/arhitektor-andre-le-notr-i-ego-printsipy-prostranstvennogo-postroeniya-landshaftov-vo-frantsuzskih-sadah (дата обращения: 13.04.2026).
3. Pergolas and symmetry in Italian gardens // Corradi: сайт. 2026. URL: https ://www.corradi.eu/en/magazine/italian-garden-examples (дата обращения 13.04.2026)
4. Jardins d’Etretat // etretatgarden.fr: сайт. 2024. URL: https://etretatgarden.fr/en (дата обращения 10.04.2026)
5. Les Jardins d’Etretat// French gardens: сайт. 2009. URL: https ://www.french-gardens.com/gardens/jardins-etretat.php (дата обращения 9.04.2026)

References

1. Gardens design and landscape company IL Nature // IL Nature: sajt. 1999. URL: https://ilnature.co.uk/ (data obrashchenija 10.04.2026)
2. Bunakova M. N. ARHITEKTOR ANDRE LE NOTR I EGO PRINTSIPY PROSTRANSTVENNOGO POSTROENIYA LANDSHAFTOV VO FRANTSUZSKIKH SADAKH // Vestnik Polotskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya F. Stroitel’stvo. Prikladnye nauki. 2011. №16. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/arhitektor-andre-le-notr-i-ego-printsipy-prostranstvennogo-postroeniya-landshaftov-vo-frantsuzskih-sadah (data obrashchenija: 13.04.2026).
3. Pergolas and symmetry in Italian gardens // Corradi: sajt. 2026. URL: https://www.corradi.eu/en/magazine/italian-garden-examples (data obrashchenija 13.04.2026)
4. Jardins d’Etretat // etretatgarden.fr: sajt. 2024. URL: https://etretatgarden.fr/en (data obrashchenija 10.04.2026)
5. Les Jardins d’Etretat// French gardens: sajt. 2009. URL: https://www.french-gardens.com/gardens/jardins-etretat.php (data obrashchenija 9.04.2026)

УДК 747.012

А.А. Яковенко

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ГАРМОНИЯ ПРОСТРАНСТВА: СИНТЕЗ ЭСТЕТИКИ И ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ КВАРТИР-СТУДИЙ

© А.А. Яковенко, 2026

Статья посвящена исследованию влияния планировочных решений и организации пространства в квартирах-студиях на формирование повседневных сценариев жизни. В контексте современных урбанистических процессов и распространения компактного жилья автором анализируется взаимосвязь между пространственной структурой и поведенческими практиками человека. Особое внимание уделяется роли эргономики и зонирования в условиях ограниченной площади. Выявлены ключевые механизмы взаимодействия человека и среды: трансформация пространства в течение дня, гибридизация функций и формирование устойчивых поведенческих паттернов.

Ключевые слова: квартира-студия, организация пространства, эргономика, зонирование, повседневные практики, жилое пространство, поведение, дизайн среды.

A.A. Yakovenko

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

HARMONY OF SPACE: SYNTHESIS OF AESTHETICS AND FUNCTIONALITY IN STUDIO APARTMENT DESIGN

The article examines the influence of spatial planning and organization in studio apartments on the formation of everyday life scenarios. In the context of contemporary urban development and the growing popularity of compact housing, the author analyzes the relationship between spatial structure and human behavioral practices. Particular attention is paid to the role of ergonomics and zoning in limited living environments. Key mechanisms of human–space interaction is identified, including daily spatial transformation, functional hybridity, and the formation of stable behavioral patterns.

Keywords: studio apartment, spatial organization, ergonomics, zoning, everyday practices, living environment, behavior, environmental design.

Современные урбанистические тенденции, рост стоимости жилья и трансформация образа жизни способствовали популяризации компактных форм проживания — в первую очередь квартир-студий.

Квартира-студия представляет собой единое открытое пространство без жёсткого разделения на функциональные зоны. В отличие от традиционной планировки, где каждая комната имеет чётко закреплённую функцию, студия требует от жильцов особого подхода: гибкости, адаптивности и осознанного проектирования жизненной среды.

В таких условиях роль пространства кардинально меняется: оно перестаёт быть лишь фоном для повседневных действий и превращается в активного участника жизненных сценариев. Грамотно организованная студия влияет на множество аспектов жизни человека:

- регулирует режим дня;
- формирует социальные практики и привычки;
- определяет уровень бытового комфорта;
- воздействует на психологическое состояние и общее благополучие [1].

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью комплексного анализа взаимосвязи между пространственными решениями и повседневным опытом человека в условиях ограниченной площади. Особое внимание уделяется тому, как конкретные приёмы - от расстановки мебели и выбора предметов интерьера до способов зонирования - помогают эффективно использовать пространство студии, повышая качество жизни без увеличения квадратных метров.

Квартира-студия является не только архитектурным решением, но и отражением социальных изменений. Её популярность связана с ростом числа одиночных домохозяйств, изменением семейных моделей и стремлением к мобильности.

С социологической точки зрения студия формирует особый тип повседневности. Отсутствие жёстких границ между функциями пространства (сон, работа, отдых, приём пищи) приводит к их наложению и смешению. Это явление можно рассматривать через призму концепции «гибридизации повседневных практик» [5].

Жизнь в студии требует постоянного «переключения ролей» в одном и том же пространстве. Например, стол может одновременно выполнять функции рабочего места, обеденной зоны и места для творчества. Это создаёт специфическую динамику использования пространства, где важна не столько площадь, сколько её функциональная насыщенность. Кроме того, студия влияет на социальные взаимодействия. С одной стороны, она ограничивает возможность приёма гостей и приватности, с другой — способствует более тесному и открытому общению, если жильё делят несколько человек [2].

Эргономика играет ключевую роль в организации квартиры-студии: она позволяет максимально эффективно использовать ограниченную площадь без потери комфорта.

Основные принципы:

1. Функциональное зонирование. Даже в условиях единого пространства важно выделять отдельные зоны: для сна, работы, приготовления пищи и отдыха. При этом зонирование в студии обычно носит условный характер, но оказывает сильное психологическое воздействие - помогает человеку структурировать свою деятельность. Реализовать его можно разными способами: с помощью мебели (например, стеллажей или диванов), продуманного освещения, цветовых решений либо текстиля (штор или ковров).

2. Принцип трансформируемой мебели. Многофункциональные предметы интерьера - один из ключевых инструментов оптимизации пространства. Диван-кровать, раскладные столы, встроенные системы хранения позволяют адаптировать студию под разные жизненные сценарии в течение дня: утром это может быть рабочее место, вечером - зона отдыха, а ночью - спальное пространство.

3. Вертикальное использование пространства. Поскольку площадь студии ограничена, активно задействуется высота помещения: навесные шкафы, антресоли и подвесные системы хранения помогают снизить загруженность пола и визуально расширить пространство. Это даёт возможность освободить полезную площадь и разместить больше функциональных элементов без ощущения тесноты [3].

4. Психологический комфорт — не только физическое удобство, но и эмоциональная составляющая среды. Ощущение порядка, достаточное освещение и наличие «личного угла» критически важны для самочувствия человека. Даже небольшие нарушения эргономических норм — захламлённость, неудачное освещение или отсутствие приватной зоны — могут усиливать стресс, снижать продуктивность и ухудшать общее качество жизни [3].

В результате грамотной реализации этих принципов квартира-студия становится не просто красивой картинкой из журнала, а по-настоящему комфортной средой обитания — где каждая деталь работает на удобство жильцов, а общий облик отражает их индивидуальность и эстетические предпочтения. Пространство получается целостным: функциональность не идёт в ущерб красоте, а стиль не мешает повседневным задачам [6].

Таким образом, квартира-студия представляет собой сложную систему, в которой пространство напрямую влияет на социальные практики и повседневное поведение человека. Эргономические решения выступают не просто как инструменты оптимизации площади, а как факторы формирования образа жизни: они задают ритм дня, поддерживают эмоциональное равновесие и помогают сделать компактное жильё максимально функциональным и комфортным.

Организация пространства в квартире-студии напрямую формирует типичные сценарии повседневной жизни: в условиях ограниченной площади один и тот же физический объём используется для разных видов деятельности, что порождает специфические модели поведения и меняет роль человека - из простого пользователя среды он превращается в её активного организатора. Пространственная организация студии оказывает комплексное воздействие на человека, затрагивая когнитивные, эмоциональные и поведенческие аспекты. Планировка становится не просто архитектурным фактором, а механизмом, формирующим поведение, привычки и эмоциональное состояние [4].

На примере учебного проекта, показан разбор квартиры-студии. (Рис.1)

На небольшой площади требовалось обустроить несколько функциональных зон для молодой пары:

- отдельную спальню с полноценной кроватью и ортопедическим матрасом, чтобы не было ощущения, что «спишь на кухне»;
- зону гостиной с дополнительным спальным местом;
- большую полноценную кухню с полным комплектом необходимой техники, не акцентирующую на себе много внимания;
- рабочее место;
- просторную душевую.

При обустройстве квартиры-студии главная задача — гармонично совместить эстетику с функциональностью, а также единства эргономических качеств среды и художественно-стилистических предпочтений заказчиков. Это означает, что пространство должно не только выглядеть привлекательно и соответствовать вкусам жильцов, но и быть максимально удобным для повседневной жизни: каждый элемент интерьера должен иметь практическое назначение, а планировка — учитывать сценарии использования помещения.

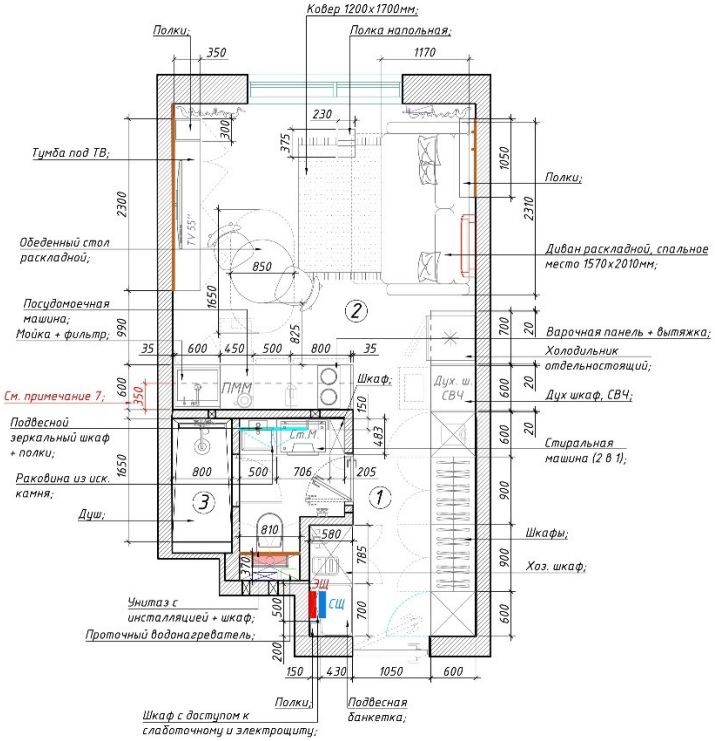


Рис. 1 Перепланировка квартиры студии

Представленный интерьер воплощает современный минимализм с элементами скандинавского стиля - лаконичные формы, отсутствие лишнего декора, акцент на функциональности и комфорте. Пространство визуально разделено на кухонную и гостиную зоны, при этом сохраняется ощущение целостности и лёгкости.

Перепланировка данной студии представляет собой компактное и функциональное зонирование пространства, где каждая зона чётко выделена, но при этом визуально сохраняет ощущение простора без использования перегородок. В левой части плана располагается кухонно-обеденная зона (Рис.2,3), оборудованная всем необходимым: варочной панелью с вытяжкой, отдельностоящим холодильником, духовым шкафом и СВЧ, встроенными в мебельный модуль, посудомоечной машиной, мойкой с фильтром. Центральным элементом этой зоны является раскладной обеденный стол размером 600×825 мм, который позволяет трансформировать пространство под разные сценарии — от приёма пищи до работы или игр.

Рис. 2 Визуализация кухонной зоны

Рис. 3 Вид на прихожую

Грязная зона была выделена керамогранитом и установлена обувница, на которую удобно положить ключи при входе. Зеркальные шкафы выигрышно отражают дневной свет, который закрывает перегородка, и визуально раздвигают пространство.

Жилая зона, занимающая центральную и правую часть плана, организована вокруг раскладного дивана со спальным местом размером 1570×2010 мм. Напротив дивана размещена ТВ-тумба, создавая уютную зону для отдыха. Пространство дополнено напольными и настенными полками для хранения книг, декора и бытовых мелочей, а также ковром размером 1200×1700 мм, который визуально выделяет зону отдыха и добавляет уюта. Хозяйственный шкаф в этой зоне предназначен для хранения одежды, бытовых принадлежностей или сезонных вещей.

Телевизор на поворотном кронштейне, его можно повернуть в сторону кухни. При необходимости диван раскладывается в полноценное спальное место. Основной оттенок стен в гостиной нейтральный, что делает пространство более светлым и просторным (Рис. 4, 5).

Рис. 4 Вид на гостиную

Рис.5 Вид на ТВ зону

Санитарный узел, расположенный в нижней части плана, совмещён и максимально функционален. Здесь размещена душевая кабина, экономящая место по сравнению с ванной, раковина из искусственного камня, унитаз с инсталляцией, хозяйственный шкаф для хранения бытовой химии и аксессуаров. Стиральная машина 2 в 1 совмещает функции стирки и сушки, экономя пространство (Рис. 6).

Рис. 6 Визуализация санузла

Системы хранения продуманы до мелочей: навесные и напольные полки расположены по периметру стен, шкафы интегрированы в кухонную и жилую зоны, подвесной зеркальный шкаф над раковиной в санузле визуально расширяет пространство, а банкетка с хранением у входа предназначена для обуви и мелких предметов. Особое внимание уделено безопасности и удобству обслуживания - предусмотрен шкаф с доступом к электрощиту и слаботочным системам.

Ключевые особенности перепланировки: рациональное использование каждого квадратного метра, применение трансформируемой мебели (раскладной диван, обеденный стол), логичная связь между кухонной, жилой и санитарной зонами, оптимальное распределение систем хранения, баланс между эстетикой и практичностью. Такая планировка идеально подходит для молодых семей, ценящих компактность и функциональность жилого пространства.

Интерьер построен на гармоничном сочетании нейтральных и тёплых оттенков:

- Светлые бежевые и серые тона доминируют в фасадах кухни и стенах, создавая спокойный, уравновешенный фон. Такие цвета визуально расширяют пространство, делают его более воздушным.
- Древесные оттенки (на стеновой панели и кухонных ящиках) добавляют тепла, природности, смягчают холодность минимализма.
- Акцентные цвета представлены в текстиле — оранжевая и голубая подушки на диване становятся «изюминками» интерьера, добавляют динамики и живости.
- Холодный бирюзовый фартук на кухне вносит свежесть, слегка контрастирует с тёплыми древесными тонами, но не выбивается из общей палитры.

Интерьер демонстрирует, как с помощью цветовой палитры, сочетания фактур и минималистичного подхода можно создать функциональное, но при этом тёплое и уютное пространство. Баланс между нейтральной основой и акцентными деталями делает дизайн актуальным, стильным и комфортным для повседневной жизни.

Студия представляет собой уникальную модель жилого пространства, в которой особенно ярко проявляется взаимосвязь между физической средой и социальным поведением человека. В условиях ограниченной площади пространство приобретает многослойный характер, становясь одновременно местом для работы, отдыха, общения и восстановления. Исследование показало, что грамотная планировка и продуманная организация пространства способны существенно повысить качество жизни, снизить уровень стресса и улучшить повседневные практики. В то же время игнорирование эргономических принципов приводит к накоплению дискомфорта и снижению эффективности деятельности.

Таким образом, пространство студии следует рассматривать не как ограничение, а как ресурс, требующий осознанного и системного подхода. В этом контексте особую значимость приобретает междисциплинарный подход, объединяющий социологию, эргономику и дизайн среды.

Научный руководитель: ассистент кафедры дизайна пространственной среды им. Б.Г. Устинова, Сапрыкина А.Ю.

Scientific supervisor: assistant of the Department of Spatial Environment Design named after B.G. Ustinov, Saprykina A.Yu.

Список литературы

1. *Лефевр, А.* Производство пространства / А. Лефевр. — М.: Strelka Press, 2015. — 306 с.
2. *Гидденс, Э.* Устроение общества / Э. Гидденс. — М.: Strelka Press, 2015. — 306 с.
3. *Холл, Э.* Скрытое измерение / Э. Холл. — М. — СПб.: Ювента, Наука, 1999. — 425 с.
4. *Нойферт, Э.* Строительное проектирование / Э. Нойферт. — М.: Ад Маргинем Пресс, 2014. — 205 с.
5. Alexander, C. A Pattern Language / C. Alexander — М.: Эксмо, 2019. — 238 p.
6. Brown, J. Performative architecture and the production of social situations / J. Brown // Journal of Architectural Education. — 2019. — Vol. 73, No. 2.

References

1. Lefebvre, H. *Proizvodstvo prostranstva* [The Production of Space] / H. Lefebvre. — Moscow: Strelka Press, 2015. — 306 p.
2. Giddens, A. *Ustroenie obshchestva* [The Constitution of Society] / A. Giddens. — Moscow: Strelka Press, 2015. — 306 p.
3. Hall, E. *Skrytoe izmerenie* [The Hidden Dimension] / E. Hall. — St. Petersburg: Yuventa, Nauka, 1999. — 425 p.
4. Neufert, E. *Stroitel'noe proektirovanie* [Architectural Design] / E. Neufert. — Moscow: Ad Marginem Press, 2014. — 205 p.
5. Alexander, C. A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction / C. Alexander [et al.]. — Moscow: Eksmo, 2019. — 238 p.
6. Brown, J. Performative Architecture and the Production of Social Situations / J. Brown // Journal of Architectural Education. — 2019. — Vol. 73, No. 2. — P. 45–58.

С.С.Кротова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ФОЛЬКЛОРНЫЕ МОТИВЫ В МОНУМЕНТАЛЬНОЙ МОЗАИКЕ СССР 1920-1980Х гг.

© С.С.Кротова, 2026

Статья посвящена истокам русского фольклора и проявлению его форм в мозаике СССР 1920-1980-х гг. На примере анализа конкретных произведений представлена классификация сюжетов мозаичных панно, связанная с воплощением фольклора в сюжетах, связанных с изображением конкретных былинных персонажей, героев народных былин, сказок и преданий, национальных орнаментов и узоров, и, наконец, с поиском синтеза фольклорных образов и актуальной на тот момент советской тематики. На примере анализа произведений, украсивших различные общественные сооружения в РСФСР и других республиках показано, что фольклор окончательно утверждается в искусстве советской мозаики к 1970-м годам и становится важным источником содержательных и пластических мотивов для советских художников-монументалистов.
Ключевые слова: фольклор, советское искусство, монументальная живопись, мозаика, сказка, былина

S.S. Krotova

Saint PetersburgState University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FOLKLORE MOTIFS IN THE MONUMENTAL MOSAICS OF THE USSR OF THE 1920S-1980S

This article explores the origins of Russian folklore and its manifestations in Soviet mosaic art from the 1920s to the 1980s. Using specific works as examples, it presents a classification of mosaic panel themes related to the embodiment of folklore in subjects depicting specific epic characters, heroes of folk epics, fairy tales and legends, national ornaments and patterns, and, finally, the search for a synthesis of folklore images and contemporary Soviet themes. Using works that adorned various public buildings in the RSFSR and other republics, it is demonstrated that folklore became firmly established in Soviet mosaic art by the 1970s and became an important source of substantive and figurative motifs for Soviet monumental artists.
Keywords: folklore, Soviet art, monumental painting, mosaic, fairy tale, epic

Фольклор является своеобразным национальным кодом, прочно утвердившимся в сознании людей и в их культуре с древнейших времен, и важнейшей частью культурной жизни общества, концентрируя в себе многовековой социально-исторический и эстетический опыт народа. На протяжении многих веков фольклорные мотивы проходят красной нитью через разные виды отечественного изобразительного и декоративно-прикладного искусства. Во многом это связано с отражением русской идентичности через передачу художественных традиций из поколения в поколение, благодаря чему духовные основы собственной культуры определяются и находят конкретное визуальное преломление в выразительном образе произведений станкового и монументального искусства.

Понимание фольклора художниками меняется с каждым новым поколением. По этой причине возникает закономерный вопрос: какие перспективы имеет фольклор в отечественном искусстве, и какие смыслы, заключенные в фольклорном наследии, окажутся востребованными в творчестве отечественных художников-монументалистов? Ответ на этот вопрос невозможен без внимательного изучения разных страниц истории воплощения фольклорных мотивов в искусстве нашей страны, где наследие монументального искусства 1960-1980-х гг. является значительным, однако пока, к сожалению, мало изученным ее этапом.

Первая серьезная попытка обращения к фольклору в русском искусстве приходится на вторую половину XIX в., что было связано с формированием национального самосознания, а также с ростом интереса к российской истории и культуре в целом. В 1870-е гг. стало ясно, что «простонародная русская жизнь обладает сокровищницей столь же богатого материала относительно форм и красок, сколько относительно выражений и звуков» [6, с. 83]. Деятели русской культуры выделяют крестьянского мастера – творца национального художественного наследия и его хранителя. Л. Н. Толстой совершенно справедливо отмечал: «Заметили ли вы в наше время в мире русской поэзии связь

между двумя явлениями, находящимися между собой в обратном отношении: упадок поэтического творчества всякого рода – музыки, живописи, поэзии – и стремлением к изучению русской народной поэзии всякого рода – музыки, живописи и украшения и поэзии. Мне кажется, что это даже не упадок, а смерть с залогом возрождения в народности» [6, с. 120].

В.М. Васнецов во многом предопределил характер интерпретации фольклорных мотивов в монументальном искусстве XX в., так как в его картинах заметна идея величия русской земли и народа, пристальный интерес к синтезу живописи и архитектуры. С точки зрения интерпретации фольклорных мотивов В.М. Васнецову можно противопоставить М.А. Врубеля. Он не иллюстрирует былину, а добивается монументального воплощения эстетического идеала крестьянина, понятого со всей сложностью современных представлений, тем самым показывая обратную, мистическую сторону былинных сюжетов, метафорично раскрывая драматическое повествование о жизни: «миф его также убедителен, как история народа у Сурикова» [6, с. 222].

После Октябрьской революции и до начала 1930-х гг. интерес к фольклору в советском монументальном искусстве в целом угасает. В качестве исключения можно назвать панно К.С. Петрова-Водкина «Микула Селянинович» (1918) для оформления Театральной площади в Петрограде и композицию С.Т. Конёнкова «Степан Разин с ватагою» (1918), где в воплощении образа легендарного мятежного атамана ярко проявилась сказочно-былинная интонация. В то же время в 1920-е гг. на территории Украинской ССР существовала во многом уникальная художественная школа Бойчука (явление «бойчукизм»), сочетавшая мотивы украинского фольклора с принципами византийского и проторенессансного искусством. Возглавив мастерскую монументальной живописи Украинской академии искусств, М.Л. Бойчук создал оригинальную педагогическую систему, направленную на возрождение украинской художественной, первоисточниками которого были византийские образцы. Народное искусство, опирающееся на многовековые традиции, привлекало его учеников конструктивной логикой пластической формы, линейно-ритмической красотой [3, с. 258].

Ученики М.Л.Бойчука, работая над синтезом культурного наследия и обновленной пластической формой, превращали привычные мотивы сельского быта в сакральное действо [1, с. 12]. Монументалисты работали не только с красками, но и с другими материалами – керамикой и гобеленом, что подчеркивает тесную связь их творчества с народными промыслами. Их изображения достигли высшей степени стилизации и декоративности, а также отказа от излишней академичности в передаче анатомических подробностей человеческого тела. Однако в середине 1930-х гг. представителей школы М.Л.Бойчука обвинили в пропаганде буржуазно-кулацкой стихии, национализма и формализма, многие их работы были уничтожены, а большая часть художников подверглась репрессиям.

Вторая, более мощная и продолжительная волна интереса к фольклору в монументальном искусстве СССР приходится на 1960-е гг. В этот период основная просветительская цель у монументального искусства – традиции русского народа. Несмотря на то, что советская идеология продолжала внедрять новые социалистические тенденции, в обществе сохранялись устоявшиеся с давних времен народные традиции. Композиторы Г.Свиридов, Р. Щедрин, В. Гаврилин создавали музыкальные композиции, сочетающие в себе фольклор и современность, песни Б.Окуджавы, В.Высоцкого, А. Галича включали в себя черты народной баллады и языка, уличного романса, городской лирики. Возрождался интерес к традиционным проявлениям фольклора и в изобразительном искусстве, включая монументальную живопись [4].

С конца 1930-х гг. власть поменяла свое отношение к фольклору и увидела в нем необходимый инструмент для сплочения советского общества и объединения его в общую силу, нацеливая художников на популяризацию, прежде всего, героических и эпических образов, которые содействовали формированию патриотических идей, представление о величии русской истории. Учитывая многообразие мозаичных панно и их уникальных художественных решений на территории СССР, При этом сложно выделить конкретные узнаваемые черты и отличительные характеристики воплощения фольклорных мотивов в каждом отдельном городе: «использовать фольклор, не изменяя его, но при этом открывая в нем новую душу – задача непростая. Художник, не проникающий в сложное художественное содержание фольклора, рискует уйти в стилизацию под народное искусство» [6, с. 110].

В послевоенные десятилетия намечается обращение к орнаментальным мотивам, которые вначале появляются в качестве обрамления сюжетных мотивов на станциях метро (например, плафоны-панно на станции «Белорусская-кольцевая», 1952), а также в интерьерах общественных зданий и на автобусных остановках в разных республиках СССР. Так, в городах Узбекской ССР активно используется восточный орнамент в оформлении общественных сооружений. В Казани одно из сооружений было построено в форме традиционного головного убора: тюбетейки, по периметру которой расположен татарский орнамент, а в Грузинской и Абхазской ССР орнаментальные панно являются насыщенными по цвету и наполненными большим количеством выразительных живописных деталей [9].

Анималистика также была широко распространена в рамках фольклорного направления в мозаичном искусстве СССР 1960-1980-х гг. Часто встречаются небольшие мозаики с изображением

животных, ставших персонажами сказок. Так, в технике смальты яркое воплощение получил образ Жар-птицы в Мариуполе (автор - А.А. Горская). Также обращает на себя внимание нестандартное композиционное решение мозаики на фасаде жилого дома во Владимире, где в каждом сегменте панельного дома располагается животное, благодаря чему все элементы композиции собираются в единый самостоятельный орнамент.

Помимо восприятия орнамента в качестве растительного и геометрического узора существовало и оригинальное и нестандартное, в виде ритмически организованных сюжетов, как, например, в мозаике на фасаде краеведческого музея в селе Великий Хутор, где каждая разыгрываемая сцена вплетается в общую узорчатую канву [2, с. 307]. Помимо этого, орнамент интересен и как самостоятельный «участник» сюжетной композиции, и как дополняющий ее элемент, где каждый узор умело режиссируется художником и расставляется в акцентных местах. Например, это может быть деталь костюма главного персонажа, ажурное обрамление действия или декоративный фон.

Советские художники-монументалисты обращались также к открытиям отечественных монументалистов второй половины XIX в., продолжая традиции «васнецовского стиля» (как его определил И.Э.Грабарь) с эпическим изображением героических образов. Фольклорные персонажи в послевоенном советском монументальном искусстве все чаще воплощают в себе типические народные образы, демонстрируя самые общие и важные качества - социальные, физические, нравственные. Так, в монументальных панно появляется один устойчивый по своему характеру персонаж во фронтальном статичном или профильном динамичном ракурсе с минимальном количеством других лиц, что отсылает к старинным былинам, где «богатырь действует в одиночку с силушкой поганой», как в мозаике в Калмыкии, где воин один сражается со змеем. В советской мозаике 1960-1980-х гг. не получила развития национально-романтическая линия, присутствующая у В. М. Васнецова, и раскрываются, скорее, стойкость, мужество, сила характера, героический порыв и устремленность в будущее.

Зритель должен увидеть в монументальном произведении не просто романтического героя с трудной судьбой, но и властную личность. Кроме того, подобное ощущение грандиозности усиливается резкой и острой графикой, как, например, в мозаике Джангар в Калмыкии или у М.Туганова, который создает контраст яркого красного фона и черного силуэта воина. Внутри этого силуэта детализация практически отсутствует, и заметен только намек на кольчугу в виде геометрического узора. Достаточно мягкие силуэты фигур наблюдаются в мозаиках на тематику новгородской жизни и быта с элементами мифологии в композиции «Садко» Валентина Любимова, а также в пластически выразительной интерпретации сказочного сюжета на фасаде детского сада в республике Адыгея.

Примечательно, что сказка практически всегда находится «рядом» с реальностью, а история страны и народа также иногда преподносится в сказочной форме. Например, это панно «Город на семи холмах» (автор - Г. Севрук) в интерьере гостиницы «Турист» в Киеве, на котором изображены основатели города: княгиня Ольга, князь Ярослав Мудрый и его три дочери. Композиция также включает стилизованные изображения архитектуры, природной местности, выполненные в технике, напоминающей древнерусскую мозаику Софии Киевской. Более творческий и индивидуальный подход в отображении сказочной тематики заметен в причудливой рельефной мозаике в Муроме [5]. Ее объемы, по своей форме напоминающие детскую лепку из пластилина, напоминают о детстве и отсылают к народным росписям, промыслам и семейным традициям, не обнаруживая детальной прорисовки. Наоборот, используются образы хорошо знакомых детям и взрослым сказочных персонажей, которые находят предельно обобщенное, гиперболизированное художественное выражение. Невозможно не отметить еще одну необычную, фантастическую интерпретацию уральского фольклора, ярко отраженную в мозаичном фонтане «Каменный цветок» на ВДНХ в Москве по мотивам произведений русского писателя и фольклориста П.П.Бажова.

Довольно редко советские монументалисты выполняли мозаичные панно, связанные с тематикой славянской мифологии, которая является богатейшим пластом народной культуры, сохранившейся в разрозненных элементах народной памяти, в частности, в сказках, легенды, поверья, обряды, песни, частушки. Народная ифология не так глубоко укрепилась в жизни человека и не так хорошо сохранилась, как другие материальные формы фольклора, так как существует только в устной форме. Кроме того, традиционная мифология отвергалась советской идеологией с ее установкой на отражение актуальных проблем, а в славянских языческих персонажах в целом, безусловно, сложно было воплотить собирательный образ героя-созидателя, столь вжаный для советского монументального искусства.

Однако, несмотря на это, некоторые художники, которым удавалось браться за данную тему, подходили к ней творчески, зашифровывая определенные символы и фантастические знаки в мозаичных конфигурациях. С точки зрения компоновки, образующей цикличную фигуру (что характеризует универсальный принцип повторяемости и возвращения в природе, истории и космосе),заслуживает внимания панно «Союз воды, огня и воздуха» на стене строительного техникума в Боровичах.

Нельзя точно сказать, намеренно ли образы персонажей отсылают к славянским божествам: Ярилу (солнце), Дане (вода) и Борею (ветер). Если первые близки своим архаическим первообразам, то

типаж Бореи обретает черты человека двадцатого столетия, воплотившись даже в образе космонавта как ярко выраженного символа устремленности к будущему в системе советского монументального искусства. Еще один яркий пример обращения к мифологии – мозаичное панно «Псевдославянский бог любви Лель» в Новополоцке, Республика Беларусь. Нотка загадочности присутствует в том, что в действительности у славян не было такого божества, как Лель, а представления о его существовании возникли из-за ошибки в переводе старых текстов.Лель часто изображался на национальных узорах до революции, а в советское время его образ трансформировался в мальчика-пастуха, играющего на дудочке.

Помимо сказок и легенд, в советской монументальной мозаике часто встречается традиционный фольклор, в рамках которого отчетливо прослеживается духовная культура того или иного народа и его творческая коллективная деятельность, отражающая определенные обряды и верования. Классическое понимание форм выражается в изображении конкретного действия – вышивания, игры на народных музыкальных инструментах, исполнения танца или пения. Герои мозаик обезличены и не имеют узнаваемых черт, но их внешний вид, одежда, жесты и движение выступают основными инструментами в руках художника-фольклориста.

В СССР прослеживается некоторый общий типаж национального героя за исключением некоторых характерных деталей в одежде: у девушек - длинная коса, венок с развивающимися лентами или кокошник, сарафан до пола с широкой полосой витиеватого орнамента либо рубаха и жилетка с юбкой; у мужчин - объемная рубаха с орнаментом на груди, штаны-шаровары и лапти либо сапоги. Причем встречаются достаточно простые композиции, состоящие из одной или двух фигур в национальном костюме, и художникам совсем необязательно сочинять сложное для узнаваемости народного типажа. Такие мозаики расположены на территории Украины в селах Ровно, Кременчуки, городе Киев, на автобусных остановках между пригородами.

Удивительно, как динамика, легкость, пластичность и в некотором смысле причудливость фигур сочетается с аскетичной монументальностью и сдержанностью – художник может позволить себе выйти за привычные рамки советской образной символики и применить нестандартный подход, но в определенных рамках, не переступая черту условности. Здесь присутствует особая грань взаимовлияния индивидуального монументального творчества на народное, когда «не берут из неисчерпаемой кладовой фольклора, а прибавляют к ней новые богатства» [6, с. 136]. В городе Житомир на фасаде музыкального колледжа расположено произведение З.Д. Мосийчук, которое является ярким примером успешного попадания в тематику фольклора без привлечения лишних «говорящих» деталей. Портрет здесь не имеет четких отличительных черт и собран достаточно упрощенно, лаконично в форме абстракции. Однако зритель узнает в нем украинку, держащую музыкальный инструмент, а крупные орнаментальные цветы и сдержанная цветовая гамма, состоящая из темно-серого и темно-бордового оттенков, намекают на народную культуру.

Всеобщий народный характер сплочения, единения и восхищения республикой отражен в женской фигуре мозаики «Украина цветущая» художников В. И. Зарецкого, Г. А. Зубченко, А. А.Горской, Г. Д. Пришедько в Мариуполе. Распространены «островные» композиционные решения, когда мозаика занимает не всю плоскость стены, а собирается из нестандартных силуэтов в единый узел – символ или зашифрованный культурный код, как мозаика «Ткачество» в Киеве. Монументалисты экспериментируют с трактовкой и материалом в угоду наилучшего решения, которое отражало бы конкретную культуру, поэтому в Молдовской ССР создаются линеарные мозаики, в которых декоративность и плоскостность «собирается» из линий и полос разной толщины, цвета, направления, что подчеркивает связь с древними народными росписями. Помимо этого, в традиционном изображении фольклора монументалисты не боятся выходить за рамки классической академической стилистики. Не случайно здесь встречаются детские, наивные, карикатурные и причудливые персонажи, как, например, в мозаике Г. М. Снесарева и В. Ф. Коробова (Ростов-на-Дону).

Среди классических фольклорных мозаик существуют контрастные, сочетающие в себе прошлое и настоящее, а в некоторых случаях и будущее. Подобный прием контраста прошлого в образе Древней Руси и настоящего в виде советской действительности характерен для основной тенденции монументального искусства – показывать развитие страны и в то же время напоминать об истоках, общем начале. Этот тип панно лучше всех отвечает принципам марксистко-ленинской идеологии и настроениям советской эпохи.

В мозаике СССР 1970-х гг. все чаще наблюдается обращение к метафоре, аллегории, к символам природы, космоса, труда и гостеприимства. Также в это время в монументальном искусстве часто используются пластические приемы «сурового стиля», который активно развивался в советской станковой живописи 1960-х гг. Это, прежде всего, правдивость и эпичность в символических формах и прославление героики труда. Стены досуговых и культурных центров, жилых зданий, павильонов, метро РСФСР пестрят лозунгами, изображают достижения науки техники, воспевают советскую идеологию и

действительность, а герои мозаик воплощают в себе образцового советского гражданина с национальными чертами [5, с. 205].

Таким образом, в 1970-е гг. отчетливо обозначается тенденция воплощать образы эпических героев через современные типажи. Так, в облицовке стен зданий на просторах РСФСР часто можно увидеть рабочих женщин и мужчин в традиционной народной одежде. Одним из ярких примеров отражения данных идеологических принципов является мозаика Г.И.Опрышко на станции метро «Белорусская» и «Киевская» в Москве. Еще пример - мозаика «Трудовой энтузиазм» в Новосибирске, где по зеркальным осям композиции изображены рабочий и русская красавица в сарафане с кокошником. Русская традиция встречать гостей «хлебом и солью» перерастает во всечеловеческий мотив единения людей разных нациоанльностей в мозаике «Встреча гостей» в Бишкеке. Встречаются и не лишенные юмора и гротеска мозаики на историческую тему, как «Петр I и корабельщики» в Нижнем Новгороде в интерьере промышленно-технологического техникума. Одновременно она выражает и обращение к началу кораблестроения в России и основании флота и намекает на будущее, раскрывая тему одной из ведущих отраслей страны [8, 323]. Фигуры героев пластически решены в сказочно-былинном стиле, близком лучбочной линии в русском искусстве.

Помимо классического понимания фольклора с конкретными символами, аллегориями и образами, узнаваемыми с детства, монументалисты применяют творческий подход и ставят себе более сложную задачу передачи народного искусства через абстрактные живописные и тональные пятна. В данных монументальных работах фольклор едва уловим, показан косвенно, понимается на уровне внутреннего чувства, и не всегда включает в себя некую укоренившуюся символику. В абстрактных мотивах еще пронзительнее используются приемы декоративной монументальной графики [9, с. 103]. Монументалисты задаются вопросом, как в простой линии отразить целое разнообразное народное творчество и какими средствами этого добиться.

Ощущение сказочности достигается с помощью радостного и праздничного колорита, плавных и обтекаемых больших форм, внутри которых присутствует дополнительная детальная разработка, по своему характеру напоминающая народные узоры. Пусть монументалисты в основном пользуются выразительными графическими приемами, особое внимание уделяется подбору цветов и мелодичному сочетанию оттенков, так как важно поймать ощущение музыкальности, ритмичности, радости и некоторой живописно-тональной игры, в которую включается и зритель.

В подобных мозаичных абстракциях внезапно проявляются и чисто живописные приемы – касания, проникновение одного цвета или пластического мотива в другой, оптическое смешение, и даже обман зрения в ритмах волнообразного движения,возникающего от многообразия красок в мозаичном наборе. Так, создаются мозаичные панно, переливающиеся разными оттенками, словно калейдоскоп. С точки зрения своей смысловой составляющей они вряд ли могут рассматриваться как серьезный вклад в процесс творческого освоения фольклорных мотивов. Однако главной здесь является все же связь с эстетикой изделий народных мастеров, где важна самостоятельная художественная выразительность орнаментальных мотивов. При этом фольклор в советской мозаике 1960-1980-х гг. – это не всегда мажорные праздничные интонации, яркие и чистые краски. Фольклор в интерпретации советских мозаичистов может быть сдержанным, аскетичным, при этом четко передавая наиболее характерные черты культуры определенного народа, его представления о прекрасном. Также часто возникает ситуация, при которой абстрактные силуэты при длительном рассмотрении превращаются в узнаваемые символы, заставляющие зрителя долго смотреть на изображение, постепенно проникаясь его пластической выразительностью.

Проанализировав развитие монументальной мозаики советской эпохи, можно выделить следующие основные направления, в рамках которых фольклор воплощался в камне или в смальте: мифологическое, сказочно-былинное, орнаментальное (включающее, в том числе, абстрактные мотивы) и современное (синтез фольклорных образов с сюжетами и символами, актуальными для советской эпохи). наконец, воплощение фольклорных мотвов в советском искусстве может обрести как масштабное, так и глубоко личное и камерное измерение, где художник в какой-то мере стремится самостоятельно ответить на вопрос, а что же такое «фольклор» для него самого? Как представляется, роль фольклора в монументальном искусстве будет усиливаться, поскольку оно бережно хранит богатство национального культурного самосознания и вечные нравственные ценности, и часто выступает действенным способом осмысления процессов, имеющих место в современном мире.

Список литературы

1. *Афанасьев В. В.* Вопросы становления украинского изобразительного искусства // Искусство. № 8. 1967. С. 12-21.

2. *Байбурова Р.М.* Памятники русской архитектуры и монументального искусства // Москва: Издательство «Наука». 1983. 507 с.
3. *Земляная Т.Н.* К истории деятельности «Школы М. Бойчука» // Научный журнал «Известия РГПУ им. А.И.Герцена». 2006. С. 258-264.
4.*Иванова Т.Г.* Советские эксперименты с фольклором //URL: https ://vk.com/video-207786357_456239066(дата обращения: 17.12.2025)
5.*Петрова А., Рускевич Е., Хилл Д., Куделина Е.* Монументальная мозаика Москвы: между утопией и пропагандой:1926-1991. CUBE.MOSCOW. 2021. 319 с.
6. *Плотников В.И.* Фольклор и изобразительное искусство второй половины XIX века // Художник РСФСР. Ленинград. 1987. 250 с.
7. *Федоровский Ф.Ф.* Монументально-декоративное искусство и декоративно-прикладное искусство». Издательство Академии Художеств СССР, Москва, 1951. 204 с.
8. CERAMICADÉCOR. URL: https://ceramicadecor.ru/blog/kraski-sovetskoy-mozaiki/ .(дата обращения: 16.12.2025)

References

1.Afanas'yev V. V.Voprosy stanovleniya ukrainskogo izobrazitel'nogo iskusstva [Afanasyev V. V. Issues of the formation of Ukrainian fine art] // Iskusstvo. № 8. 1967. P.12-21. (in Rus.).

2.Bayburova R.M. Pamyatniki russkoy arkhitektury i monumental'nogo iskusstva [Monuments of Russian architecture and monumental art] // Moscow: Publishing house// Moskva: Izdatel'stvo «Nauka». 1983. 507 pp.(in Rus.).

3.Zemlyanaya T.N. K istorii deyatel'nosti “Shkoly M. Boychuka”[On the history of the activities of the “M. Boychuk School”// Scientific journal “Izvestia of the Herzen State Pedagogical University”]. 2006. P. 258-264 (in Rus.).

4.Ivanova T.G. Sovetskiye eksperimenty s fol'klorom [Soviet experiments with Folk Art]//URL: https ://vk.com/video-207786357_456239066 (date acceded: 17.12.2025)

5.Petrova A., Ruskevič E., Hill D., Kudelina E.Monumental′naâ mozaika Moskvy:meždu utopiej i propagandoj:1926-1991 [Monumental mosaic of Moscow: between utopia and propaganda: 1926-1991]. CUBE. MOSCOW, 2021. 319 pp.(in Rus.)

6.Plotnikov V.I. Fol'klor i izobrazitel'noye iskusstvo vtoroy poloviny XIX veka [Folklore and fine art of the second half of the 19th century]. Leningrad: Khudozhnik RSFSR. 1987. (in Rus.). 250 pp.

7.Fedorovsky F.F. Monumental'no-dekorativnoye iskusstvo i dekorativno-prikladnoye iskusstvo». [Monumental and decorative art and decorative and applied art]. Moscow: Izdatel'stvo Akademii Khudozhestv SSSR, Moskva, 1951. 204 pp.

8. CERAMICADÉCOR. URL: https://ceramicadecor.ru/blog/kraski-sovetskoy-mozaiki/ (date acceeded: 16.12.2025).

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, кандидат искусствоведения Бахтияров Руслан Анатольевич

Scientific supervisor: PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in theSaint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Bakhtiyarov Ruslan Anatolievitch

В. М. Наумова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РАЗВИТИЕ ЭМАЛИ В ПЕРИОД АР ДЕКО 1920-1930 ГГ.

© В.М. Наумова, 2026

В статье рассматривается развитие эмали в период расцвета стиля ар деко (1920–1930 гг.), ее роль и значение в декоративно-прикладном искусстве этой эпохи. Анализируются причины возникновения повышенного интереса к эмали, технические и художественные новшества, внесённые в этот период, а также причины постепенного спада популярности. В статье представлены примеры использования эмали в ювелирных изделиях, предметах интерьера и декоративных предметах, демонстрирующих богатство и яркость стиля ар деко. Итоги проведенного исследования подчеркивают значимость достижений этого периода для дальнейшего развития декоративного искусства и расширения возможностей художественного применения эмали.

Ключевые слова: эмаль, ар деко, декоративно-прикладное искусство, техничекие инновации, яркие цвета, художественное самовыражение, дизайн 1920–1930 гг, декоративные изделия, ювелирное искусство, исторические особенности, эстетические изменения.

V. M. Naumova

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DEVELOPMENT OF ENAMEL IN THE ART DECO PERIOD OF 1920-1930

The article examines the development of enamel during the Art Deco period (1920-1930), its role and significance in the decorative arts of this era. It analyzes the reasons for the increased interest in enamel, the technical and artistic innovations introduced during this period, and the reasons for its gradual decline in popularity. The article provides examples of the use of enamel in jewelry, interior design, and decorative objects, showcasing the richness and vibrancy of the Art Deco style. The results of this investigation highlights the significance of the achievements of this period for the further development of decorative arts and the expansion of the artistic applications of enamel.

Keywords: *enamel, Art Deco, decorative and applied arts, technical innovations, bright colors, artistic expression, 1920-1930 design, decorative items, jewelry art, historical features, and aesthetic changes.*

Период расцвета стиля ар деко, охватывающий 1920-1930-е гг., стал эпохой ярких художественных экспериментов и инноваций в области декоративно-прикладного искусства. Пришедший на смену стилистике модерна, он характеризуется яркостью, геометризмом и богатством декоративных элементов. Как отмечал А. Петухов, «Ар деко – абсолютно уникальное явление в культуре 20 века, обладавшее поразительной способностью к соединению несоединимого практически на всем протяжении своего формирования и развития» [1, с.12]. В этот расцвет стильной эры особое место принадлежало эмали. Этот материал приобрел новую актуальность, став важным инструментом многих зарубежных мастеров, объединяя функциональность и выразительность художественного образа. Эмаль стала неотъемлемой частью дизайна украшений, предметов интерьера и художественного стекла этого периода, усиливая выразительность и роскошь изделий.

Интерес к эмали в эпоху ар деко был обусловлен рядом факторов. Во-первых, технологии нанесения и обжига эмалей достигли новых высот благодаря научным открытиям и техническим экспериментам. Эти инновации позволяли получать яркие, насыщенные цвета, долго сохраняющие свою интенсивность, а также создавать сложные цветовые градиенты и переливы. Во-вторых, эпоха ар деко славилась стремлением к выразительности и роскоши. Эмаль представляла собой универсальный способ воплощения ярких,

стала отличительной чертой украшений, предметов интерьера, часов и другого декоративного искусства. В-третьих, технологические новшества расширили художественные возможности этой техники, позволив создавать сложные узоры, комбинировать эмаль с драгоценными металлами и камнями. Это открывало новые горизонты для самовыражения и воплощения идей в материале.

Основным новшеством в сфере искусства зарубежной эмали эпохи ар-деко стало расширение цветовой палитры. Благодаря развитию технологий, эмаль могла достигать ярких, насыщенных тонов и прозрачных эффектов, которые ранее были недоступны художникам, работавшим в этой технике. Мастера могли создавать эмалированные изображения, которые напоминали миниатюры живописи или витражи. Особое значение приобрело новое сочетание техник и материалов. Ремесленники объединяли эмаль с металлами, делали вставки из драгоценных и полудрагоценных камней, создавая сложные, многослойные композиции. Так возникли изделия с эффектом глубины, переливов и богатого декоративного выражения. Кроме того, эмаль перестала быть лишь декоративным украшением. Она воспринималась как самостоятельное художественное средство, позволяющее мастерам передавать сложные образы, природные мотивы и геометрические узоры. Именно в это время она приобрела статус художественного материала, близкого к живописи.

Рассматривая истоки нового образного языка европейского прикладного искусства эпохи ар деко, Т. Малинина писала: «Открытие гробницы Тутанхамона английским археологом Говардом Картером в 1922 г. стало важным событием культурной жизни Европы» [2, с. 80]. Искусство древних египтян, ацтеков и коренных американцев наполнило украшения в стиле ар-деко историческим международным колоритом. Фирма Cartier была первой, кто открыл линию украшений в египетском стиле. Подвески из пластин нефрита в рубинах и алмазах, скарабей из дымчатого кварца с крыльями из голубого фаянса и черной эмали. Затем эту волну подхватили и другие фирмы, такие как «MARCUS & CO» и «STAHEL ZURICH». В период расцвета ар деко мастера часто обращались к азиатским мотивам. Так, например, все та же фирма Cartier выпустила китайские «магические часы» из красных кораллов, нефрита горного хрусталя и черной эмали, внимание к национальному индийскому стилю (в версии Cartier он называется «тутти-фрутти»). Но и на этом они не остановились. В книге Т. Малининой говорится: «Эволюция ювелирного дизайна шла от изящных красочных изделий начала двадцатых годов к более строгим формам и резким контрастам цвета и материала (черного и белого, оникса и бриллиантов)» [2, с. 92]. Вскоре мастера Дома Картье разработали «белый ар деко», где белая платина и бриллианты сочетались с чёрным ониксом и чёрной эмалью. Эта игра черных и белых пятен создала своеобразный мотив «шкура пантеры». Этот мотив использовали и при оформлении наручных часов. «Белый ар деко», пожалуй, не только обогатил фирму, но и помог становлению нового стиля в целом. Эпоха ар деко и предшествующие ей тридцать лет модерна стали выдающимся периодом развития украшений и предметов быта, выполненных с использованием гильошированной эмали.

Эти изделия приобретали невероятную популярность в России, Европе, Англии и на американском континенте. Они были обязательными атрибутами в туалетных столиках светских дам той эпохи. Основным поставщиком гильошированной эмали для Нового Света стал известный ювелирный дом Tiffany, который выпускал щетки для волос, флаконы духов, украшенные в этой техники. Что же такое гильошированная эмаль, и как она создается? Гильошированная эмаль, которая также называется эмаль гильош или гильоше, происходит от французского слова “guilloche”. Этот термин обозначает вид гравировки на металле, выполненной в виде волнистых или геометричных линий. На такую узорчатую поверхность наносится полупрозрачная эмаль, создавая уникальный, мерцающий и объемный эффект с перламутровым сиянием, который удивительно играет при изменении угла зрения. Самая сложная и трудоёмкая часть процесса изготовления декоративных элементов с гильошированной эмалью заключается в подготовке основы с узором. Эти узоры создаются с помощью специального станка и включают в себя различные классические мотивы, такие как волны, лучи, муар, колоски, полосы, штрихи и шахматная клетка. После нанесения узора и последующей полировки получаем эффект внутреннего свечения, зависящий от угла зрения и преломления света. Этот эффект называется Tour de guilloche, что переводится как «гильоше с поворотом». Далее в работу включается цветная эмаль. Сложность заключается в том, что не только орнамент создает внутреннее сияние изделия, но и сама эмаль, которая наносится в нескольких слоях. Когда речь идет о полупрозрачной эмали, обычно используют верхний ее слой, а если говорить о слоях, их может быть несколько, причем первым зачастую наносится перламутровый слой, придающий изделию сатиновый

эффект и особую глубину. Иногда же используют только несколько слоёв прозрачных эмалей без перламутровой «примеси». Все слои наносят вручную мастера-эмальеры, а после каждого этапа изделия отправляют в специальные печи для запекания при высоких температурах. Поэтому гильошированная эмаль обычно встречается только на благородных металлах с высокой точкой плавления, таких как золото и серебро, реже — на медных или томпаковых основах.

К 1920-м гг. мастеров, владеющих искусством эмальирования, было достаточно много. Традиционная техника получила «второе дыхание» ещё в конце XIX в. и развивалась весьма активно. Одним из самых выдающихся специалистов в области эмали в стиле ар деко был Камиль Форе. После долгих лет изучения превращения стекловидного порошка в разноцветные эмали он основал свою мастерскую в Лиможе, где пол века занимался любимым делом и радовал поклонников своим мастерством. Редкое мастерство лиможских эмальеров было известно своими эмалями в технике шамплеве. Французская классификация горячих эмалей считается наиболее тщательно проработанной, и её системы часто используют и сегодня. Русский эквивалент французского термина «шамплеве» — «выемчатая эмаль».

Существует несколько способов работы с этим типом эмали: в первом случае углубления в поверхности делают заранее, перед отливкой модели; во втором — вырезают их штихелем или зубилом; в третьем — создают углубления методом чеканки, предназначенные для заполнения эмалью. Для эмалирования на поверхности изделия формируются специальные углубления — выемки. Глубина таких выемок влияет на насыщенность цвета: чем глубже, тем ярче и насыщеннее оттенок. Дно углубления тщательно зачищается и служит отражателем, что особенно важно при использовании прозрачных и полупрозрачных эмалей.

В результате простого процесса плавления компонент, таких как кварцевый песок, сода и борная кислота, получается яркая и переливающаяся поверхность. Цвет эмали определяется содержанием в ней различных металлов-окислителей. Например, окись железа дает красный цвет, а при добавлении кобальта — синий или голубой. Медь создает зеленые и бирюзовые оттенки, а смесь с магнием или иридием — черную. Платина придает серый цвет, а борная кислота способствует получению белой эмали. Камиль Форе создавал великолепные вазы в технике шамплеве. Он делал ставку не на оригинальность формы — его вазы имели довольно простые, классические очертания — а на выразительность поверхности, достигаемую благодаря особой технологии эмалирования и динамичным орнаментам ар деко. Жерар Сандоз также создал несколько оригинальных ваз. Их количество - большой вопрос для историков и коллекционеров, на сегодняшний день известно 15 разных по дизайну ваз, созданных в 1923-1924 гг. Вазы выполнены из меди и покрыты горячей эмалью в технике шамплеве. Помимо этого он создавал различные украшения с горячей эмалью. Жорж Фуке и его сын Жан Фуке, следуя ритмам «ревущих 1920-х», создавали украшения в духе нового времени, в стиле ар деко. Жан Фуке разрабатывал стиль, принципиально отличный от ранее известных направлений. Он стал первым ювелиром, который внедрил в украшения кубистические мотивы. В своих авангардных работах он использовал разнообразные материалы: горячую эмаль, серебро, белое золото, хромированную сталь, эбеновое дерево, а также драгоценные и полудрагоценные камни.

В этот период многие ювелиры экспериментировали с формами, сочетая драгоценные металлы с индустриальными материалами, применяя нестандартную обработку и необычную огранку камней — все стремились найти свой уникальный стиль и удивить Париж, который, как могло показаться, видел уже всё. Жан Фуке сделал акцент на геометрии, отказавшись от изящества и детальной проработки элементов ар-нуво, заменив их комбинациями круга, квадрата и треугольника, которые стали основой его художественного языка. В 1925 г. его украшения были удостоены высокой награды — Гран-при на Международной выставке декоративного искусства и современной промышленности. В течение последующих трёх с половиной лет он вместе с отцом регулярно представлял свои ювелирные изделия на Салонах художников-декораторов. В работах Раймона Тамплие также использовалась горячая эмаль. Он создавал невероятные шедевры из драгоценных металлов, камней, с японским лаком и эмалью. Одна из самых известных его работ в стиле ар деко - это бриллиантово-платиновые серьги в виде небоскребов. Ювелир черпал вдохновение в современной индустриальной эпохе, в промышленных формах и ритме жизни, отдавая предпочтение строгим геометрическим линиям. Композиции украшений Тамплие, построенные из простых, казалось бы, квадратов, треугольников и кругов, не только впечатляют своей структурированностью, но и удивляют мастерством сочетания этих элементарных форм и их гармоничным

спокойных форм с яркими цветными эмалями, золотом и бриллиантами» [2, с. 92]. Пьер Легран создавал прекрасные книжные переплеты. Орнаментальный язык, основанный на простых, казалось бы, формах — кругах, квадратах и треугольниках — соединённых или разделённых ломаными линиями. Эти элементы могли быть связаны сложными ритмами, создающими насыщенную композицию. В своём творчестве он использовал удивительное разнообразие материалов — от пергамента, перламутра, шагрени, металлов (золота, серебра, никеля, меди, алюминия, платины) до различных пород дерева, яичной скорлупы, слоновой кости, черепахового панциря, шкур рептилий, горячих эмалей и драгоценных камней.

К сожалению, за последующие годы популярность эмалированного искусства заметно снизилась. Основная причина — экономический кризис и спад спроса на дорогие украшения и предметы, вызванные Великой депрессией после 1929 г. Люди начали экономить, и производство высокохудожественных изделий с использованием эмалей стало менее прибыльным. Кроме финансовых причин, сыграли роль и изменения эстетических предпочтений. После пика популярности стиля ар деко, большинство модных направлений склонялись к более сдержанным и минималистичным формам. Эмаль с её яркостью и вызывающими цветами отходила на задний план, уступая место лаконичности и простоте. Также, трудоемкость технологии и деликатность изделий с эмалью повлияли на их снижение массовости. Эмаль — материал капризный и требующий повышенного ухода, что способствовало снижению спроса в условиях массового потребления.

Таким образом, период 1920–1930 гг. стал золотым веком развития эмали как художественного материала в стиле ар деко. Технологические инновации, геометрические формы и яркость палитры сделали эмаль символом эпохи роскоши и выразительности. Хотя уже с середины 1930-х гг. популярность эмалевых изделий снизилась, достижения этого времени оказали значительное влияние на развитие декоративно-прикладного искусства, расширив границы возможностей использования эмали как художественного средства.

Список литературы

1. Гильошированная эмаль от ампира до модерна: [сайт]. – URL: https://dzen.ru/a/ZqvQNDlMHhjJe6dd (дата обращения: 10.12.2025).

2. «Горячая штучка»: эмали ар деко. Техника шамплеве/Champlevé: [сайт]. – URL: https://dzen.ru/a/Xu-0pyk2ZiCPSgi0 (дата обращения: 10.12.2025).

3. Декораторы ар деко: Пьер Легран или как превратить переплёт книги в драгоценную реликвию: [сайт]. – URL: https://dzen.ru/a/X5C_3ywaaTOO_Ca8?ysclid=miz54me1oq856246233 (дата обращения: 10.12.2025).

4. *Малинина Т. Г.* Формула стиля. Ар Деко: истоки, региональные варианты, особенности эволюции. Москва: Пинакотека, 2005. 304 с.

5. *Петухов А. В.* Ар деко и искусство Франции первой четверти XX века. Москва: БуксМарт, 2016. 312 с.

6. Почувствуй настоящий Art-Deco: [сайт]. // URL: https://re-home.su/interer/pochuvstvuj-nastoyashhij-art-deco.html#юи (дата обращения: 10.12.2025).

7. Ювелирное искусство ар деко. Раймон Тамплие: рыцарский подход: [сайт] // URL: https://dzen.ru/a/Xz-hd3PPkTsl7TP3?ysclid=miyx51itw3149423240 (дата обращения: 10.12.2025).

8. Ювелирное искусство ар деко: утончённая геометрия Жана Фуке: [сайт]. // URL: https://dzen.ru/a/Xv7Q7vaAlzuLMq0i (дата обращения: 10.12.2025).

References

1.Guilloche enamel from Empire to Art Nouveau: URL: https://dzen.ru/a/ZqvQNDlMHhjJe6dd (дата обращения: 10.12.2025).

2.“Hot Stuff": Art Deco enamels. Champlevé technique/– URL: https://dzen.ru/a/Xu-0pyk2ZiCPSgi0 (date acceeded: 10.12.2025).

Feel the real Art Deco:URL: https://dzen.ru/a/X5C_3ywaaTOO_Ca8?ysclid=miz54me1oq856246233 (дата обращения: 10.12.2025).

4. Malinina T. G. Formula stilya. Ar Deko: istoki, regional'nyye varianty, osobennosti evolyutsii [The Formula of Style. Art Deco: Origins, Regional Variants, and Evolution Features]. Moscow, Pinak2005. 304 p.

5. Petukhov, A. V. Petukhov A. V. Ar deko i iskusstvo Frantsii pervoy chetverti 20 veka [Art Deco and the Art of France in the First Quarter of the 20th Century]. Moskva: BuksMart, 2016. 2016. 312 p.

6. Feel Real Art Deco: [website] // URL: https://re-home.su/interer/pochuvstvuj-nastoyashhij-art-deco.html#·· (date acceeded: 10.12.2025).

7. Art Deco Jewelry. Raymond Templier: A Knightly Approach: [website] // URL: https://dzen.ru/a/Xz-hd3PPkTsl7TP3?ysclid=miyx51itw3149423240(date acceeded: 10.12.2025).

8. Art Deco Jewelry. Gerard Sandoz: The Elegance of Simplicity: [website]// URL: https://dzen.ru/a/Xv7Q7vaAlzuLMq0i .(date acceeded: 10.12.2025).

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, кандидат искусствоведения Бахтияров Руслан Анатольевич
Scientific supervisor: PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in theSaint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Bakhtiyarov Ruslan Anatolievitch

Снегирева Д. К.
Санкт-Петербург
Санкт-Петербургский Государственный университет
промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

© Д.К. Снегирева, 2026

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВА СТРАН ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА И ИНДИИ НА ФОРМИРОВАНИЕ СТИЛИСТИЧЕСКОГО РЕШЕНИЯ РАБОТ ПОЗДНЕГО ЭТАПА ТВОРЧЕСТВА Н. К. РЕРИХА

Статья посвящена анализу влияния художественных традиций стран Дальнего Востока и Индии на формирование стилистической манеры живописи Н. К. Рериха на заключительном этапе его творчества. На основе изучения биографии Н.К. Рериха выявлены два ключевых источника его живописной системы 1930-1940-х гг. – мировоззрение народов Дальнего Востока и их религиозные воззрения, связанные с эстетикой дзен-буддизма и чань-буддизма. В статье показано, как синтез духовного и культурного наследия стран Дальнего Востока, Индии и европейского художественного опыта привел к усилению декоративного начала поздних произведений Н.К.Рериха, где пейзажные образы раскрывают особую философию мироздания, найденную Н.К.Рерихом в дальневосточной культурной традиции.
Ключевые слова: Николай Рерих, восточное искусство, Дальний Восток, Индия, гималайский цикл, символизм, буддийские мотивы, индуистская традиция, художественный синтез, философия Востока, живопись XX века.

Snegireva D.K.
St. Petersburg
St. Petersburg State University
of Industrial Technologies and Design

THE INFLUENCE OF FAR EAST AND INDIAN ART ON THE FORMATION OF THE STYLISTIC WORKS OF ROERICH'S LATE PERIOD

This article analyzes the influence of the artistic traditions of the Far East and India on the development of Nicholas Roerich's stylistic style in the final stages of his career. Based on a study of Nicholas Roerich's biography, two key sources for his artistic system of the 1930s and 1940s are identified: the worldview of the peoples of the Far East and their religious beliefs, associated with the aesthetics of Zen and Chan Buddhism. The article demonstrates how the synthesis of the spiritual and cultural heritage of the Far East, India, and European artistic experience led to a strengthening of the decorative element in Nicholas Roerich's later works, where landscape images reveal a unique philosophy of the universe discovered by Nicholas Roerich in the Far Eastern cultural tradition.
Keywords: Nicholas Roerich, Eastern art, Far East, India, Himalayan cycle, symbolism, Buddhist motifs, Hindu tradition, artistic synthesis, Eastern philosophy, 20th-century painting.

Как в отечественной, так и в мировой художественной культуре XX в. творчество Николая Константиновича Рериха занимает значимое место, что и определяет актуальность темы. Поздний этап творчества художника особенно привлекает интерес исследователей. Этот этап пришелся на период длительных путешествий художника по странам Востока, жизни в Индии и Тибете. Здесь и сформировался узнаваемый стиль Рериха, где сплелись традиции и европейской школы, и символизм начала века, и богатое духовное наследие народов востока. Особенно это важно сейчас, когда растет внимание к межкультурным процессам, в том числе к художественному синтезу. И. Кузнецова писала, что «поздний период творчества Рериха представляет собой гармоничный синтез европейской художественной школы и духовно-эстетической традиции Востока» [2].

Это влияние Востока на творчество художника позволяет не только проследить изменение его художественного языка, но и выявить глубину мировоззренческого основания, которое определило семантику его поздних работ. Сопоставление традиций Дальнего Востока с творческими поисками художника дает понимание и тому, каким образом идеи, образы и формы, возникшие в другой культурной среде, были переосмыслены художником и трансформированы в его авторский стиль, особенно в эпоху глобальных контактов. Осмысление же визуальных источников дает понимание эстетического и идейного содержания работ позднего этапа творчества Н. К. Рериха, помогает раскрыть полноту вклада художника в развитие русско-восточного культурного синтеза.

Историческую базу составляют как работы художника, так и искусствоведческие статьи исследователей и книги за авторством самого художника.

Особенности эстетики и образной системы стран Дальнего Востока. Как известно, искусство стран Дальнего Востока обладает собственной уникальной системой принципов, которая вырабатывалась на протяжении столетий. В основе лежит стремление к гармонии между человеком и природой, что составляет понимание целостности мира как живого организма. Художник выступает посредником между видимым миром и миром духовным, а стремление передать внутреннюю сущность через материальную форму предмета выходит на передний план.

Один из ключевых принципов является минимализм выразительных средств. Первостепенное значение принимают цвет, линия и пятно, а композиция произведения строится на основе паузы и семантически значимого центра. В. Костенко писал об этом так: «Пустота в восточной живописи – не отсутствие, а присутствие смысла» [1]. Отсутствие детализации даже не воспринимается недостатком, а, наоборот, подчеркивает созерцательную значимость произведения, побуждая зрителя к самостоятельному восполнению смыслов.

Для восточной традиции характерно символическое восприятие природного ландшафта. Горы, извилистые тропы, вода являются не только реальными природными объектами, но становятся символами: метафорой пути, духовного восхождения, духовного преображения и др. Произведение воспринимается как медитативное созерцание, что соответствует философским учениям даосизма и буддизма, где пустота, тишина, внутреннее равновесие являются основанием.

Не менее важна и цветовая гамма произведений. Приглушенные тона, монохромные переходы, гармония оттенков – все это и создает то состояние покоя и уравновешенности, которое характерно для восточного миропонимания. В сочетании с ритмикой акцентов и пауз искусство стран Востока и сформировало ту узнаваемую атмосферу спокойного, почти отстраненного созерцания.

Таким образом, становится понятно, что эстетическая система художественного образа, характерная для стран Дальнего Востока, строится на принципах лаконизма, символов и философской глубины. Именно форма здесь подчиняется смыслу. Эти особенности становятся ключом к пониманию того, как именно Н. К. Рерих переосмыслил дальневосточную художественную традицию в своем позднем творчестве.

Отражение дальневосточных влияний в поздних произведениях Н.К. Рериха. Обращение художника к эстетике и философии Дальнего Востока началось в период его жизни и путешествий в Азии: знаменитая серия гималайских пейзажей, а также работы, посвященные духовным сюжетам Востока. Художник не стремился к копированию восточных образцов, а творчески их переосмыслял, использовал для выражения собственных философских взглядов. В результате и возник синтез, в котором принципы дальневосточного искусства получили новое воплощение.

В поздних работах художника важно отметить обобщенность формы и отказ от натуралистической точности, что и характерно для искусства Востока. Горы, небо зачастую представляются крупными плоскостями цвета, создавая ощущение монументальности и медитативной статичности, духовного спокойствия перед величием мира. «В Гималаях я нашел не только красоту, но и тишину духа» -- писал художник в своих сочинениях [5]. Вместо описания окружающего мира художник передает эмоционально-символический образ природы. Этот подход отсылает к китайской пейзажной традиции «шань-шуй», где пейзаж становится не фоном, а главным семантическим центром произведения. «Основой китайской живописи является не изображение формы, а выражение духа предмета» [6]. Это довольно точно описывает характер наиболее известных произведений художника позднего периода его творчества.

Принцип работы с пространством обретает в позднем творчестве художника черты восточного восприятия. Здесь отсутствует ярко выраженная работа с перспективой, которая так характерна для европейских школ. Пространство здесь раскрывается не с помощью строгой перспективной схемы, а за счет плановости и тональных переходов, что и создает на работах художника ощущение глубины без иллюзорности.

Примеры таких черт можно наблюдать в произведениях из серии Гималайских пейзажей – «Путь в Ладакх» или «Владычица синих гор». Огромные массивы гор представляются живыми силами тишины, а человек и архитектура часто уменьшены, подчеркивая превосходство природы. В этих работах проявляется дальневосточное понимание мира как пространства созерцания, в котором зритель становится мысленным путником.

Таким образом влияние Дальнего Востока на творчество художника выражается не прямым заимствованием, а глубоким проникновением художника в философию и эстетику восточного искусства. Н. К. Рерих не просто принял эти принципы, но преобразовал их, создав уникальный художественный язык, который и стал отличительной чертой его зрелой манеры.

Иконография и мифологические образы Индии. Поездка Н. К. Рериха в Индию состоялась в 1920-х годах. Это стало не только крутым географическим, но и духовным поворотом в его жизни и творчестве. Индийская культура открыла перед художником новый мир символов, мифологических сюжетов, религиозных и философских концепций, которые оказали ключевое влияние на образную систему его поздних произведений. Обращение именно к Индии и ее традициям не было случайным. «Индия – древняя учительница. Ее храмы и скалы хранят память о великом пути духа» -- из Листов дневника художника [4]. Художник активно изучал литературу индуизма и буддизма, общался с выдающимися восточными мыслителями, участвовал в экспедициях по Гималаям, где и столкнулся с живым проявлением религиозной

Иконография Индии включает образы божеств, легендарных царств и священных пространств. Это один из многочисленных источников сюжетного наполнения работ Н. К. Рериха. На его полотнах появляются сюжеты, связанные с Кришной, Буддой, мотивы Шамбалы и связанных с ней мифических представлений. Но мифологический сюжет не является здесь некой иллюстрацией. Он служит выражением мысли самого художника о внутреннем восхождении, о стремлении к просветлению и обретению истинного знания.

Конечно, особое место занимает мотив гор. Гималаи в индийской традиции воспринимаются обителью богов, центром мира, местом встречи земного и небесного. В рериховском прочтении горы являются не только природным явлением местности, но и некоторым метафизическим пространством. Это символ пути, который проходит душа, восходя к свету и истине. Это соответствует основным идеям философии Индии и ее школ, где освобождение достигается посредством духовного усилия. В. Левицкий говорил, что «гималайские серии Рериха – это не пейзаж в строгом смысле слова, а метафизическая картина мира» [3].

Индуистские и буддийские мотивы находят отражения и в цветовой, и в композиционной организации работ художника. Использование золотых, шафранных, глубоких синих и красных оттенков перекликается с традиционной гаммой храмовых росписей и миниатюр. Красный цвет часто символизирует энергию и трансформацию, синий цвет символизирует духовное пространство и чистоту сознания. В произведениях художника такие цвета и их сочетания усиливают эмоционально-философское значение образа, его мистическое звучание.

Таким образом, обращение к индийской мифологии, к философии индуизма и буддизма становится для Н. К. Рериха не просто источником сюжетного цикла, но и основой концептуального переосмысления художественного языка. Именно Индия привнесла в позднее творчество художника ту религиозную и духовную глубину, без которой невозможно воспринимать его работы. Именно Индия расширила границы изображаемого художником мира и направила зрителя к внутренней реальности.

Проявление индийского влияния в стилистике и сюжетах поздних работ Н. К. Рериха. Влияние индийской культуры на творчество художника выражается не только разнообразием сюжетных и мифологических сцен, к которым обращался автор. На уровне живописного языка и цветовой структуры прочитывается то же проникновение восточной традиции. В это период художник создает множество работ, где пейзаж, образ священной горы и фигуры мудрецов становятся центральными мотивами, соединяющими земное и трансцендентное.

В работах индийского периода усиливается декоративность формы. Контуры предметов на произведениях обретают четкость, композиция становится статичной и упорядоченной, насыщается символами. Меняется и цветовая палитра: появляются звенящие яркие краски, светящиеся изнутри. Именно такая гамма характерна для индийской живописи, как миниатюрной, так и храмовой. Насыщенные красные, лазурные, глубокие фиолетовые и золотистые оттенки создают эффект внутреннего сияния, что усиливает сакральность и мистичность его работ. Свет будто бы не имеет источника, а исходит из самого пространства.

Наиболее подходящими примерами служат произведения, посвященные Шамбале и Майтрейе, где фигуры мыслителей отнюдь не воспринимаются портретными персонажами, а являются носителями духовной энергии. В картинах «Знамя Мира», «Гора пяти сокровищ», «Твердыня небесная», «Майтрейя Победитель» прослеживается стремление передать внутреннее состояние озарения. Композиция построена таким образом, что взгляд зрителя устремляется вверх, к вершинам. Это символ пути к совершенству.

Индуистские и буддийские мотивы проявляются и в использовании символических образов: сияющие ореолы, ступы и монастыри. Все эти элементы становятся полноценными носителями смысла, они создают код картины.

Индия оставила отпечаток и на эмоциональном строе работ Н.К.Рериха. Практически все работы позднего периода его творчества наполнены состоянием тишины, покоя и внутренней сосредоточенности. Даже динамичные композицию обладают осью равновесия. Это и роднит их с глубокой и духовной живописью Востока. Пейзаж здесь выступает не просто фоном, а полноценным участником, сущностью, связывающей человека с космическим порядком.

Можно сказать, индийская традиция определила не только тематическое и сюжетное, но и художественно-эмоциональное направление позднего творчества Н. К. Рериха. Через обращение к сакральным образам художник сформировал собственный выразительный язык, где мир воспринимался и передавался им как пространство духовного возрождения.

Заключение. Подводя итог, можно сказать, что творчество Н. К. Рериха представляет собой уникальный феномен культурного синтеза, где традиции Дальнего Востока и Индии стали неотъемлемой частью его художественного миропонимания. Обращение к традициям Востока, к тем эстетическим и духовным идеалам не ограничивалось поверхностным цитированием. Художник проделал огромную работу для понимания философии и символики образного строя. Это и оказало ключевое воздействие на формирование новой художественной парадигмы в поздний период его творчества.

Влияние искусства стран Дальнего Востока отразилось на стремлении художника к лаконизму выразительных средств, обобщению форм, медитативному восприятию пространства и минимализму композиции. Эти принципы ярко прослеживаются в сериях работ, посвященных Гималаям, где природа становится некой духовной субстанцией.

Индийская культура привнесла глубину мифологического и философского понимания мира. Работы художника обрели глубокое религиозное и семантическое содержание. Через обращение к иконографии индуизма и буддизма, использование символов Шамбалы, через сакральные цвета и орнаментальные формы Н. К. Рерих создавал живописный мир, где земное и трансцендентное сосуществуют, раскрывая путь внутреннего совершенствования.

Таким образом становится ясно, что поздний стиль Н. Р. Рериха сформировался в результате творческого осмысления восточного мира. Именно Дальний Восток дал импульс к переосмыслению образной и семантической структуры работ художника, повлиял на их композиционный и цветовой строй, придал им определенное узнаваемое настроение. Слияние этих влияний привело к рождению узнаваемого во всем мире художественного языка в XX веке.

Дальнейшее изучение данной темы, анализ произведений м сравнение их с первоисточниками восточных традиций, исследование роли научных экспедиций в формировании стилистики и мировоззрения художника остаются актуальными и сегодня. Работа в этом направлении способствует более глубокому понимаю механизмов межкультурных взаимодействий и места Н. К. Рериха в истории искусства.

Литература

1. *Костенков В.* Японская живопись и эстетика дзен. Москва: Прогресс, 2001. 68 с.
2. *Кузнецова И.* Творческое наследие Рериха и восточные традиции. Москва: Наука, 2010. 147 с.
3. *Левицкий В.* Николай Рерих. Жизнь и творчество. Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2003. 83 с.
4. *Рерих Н. К.* Листы дневника. Москва: Международный центр Рерихов, 1994. 58 с.
5. *Рерих Н. К.* Алтай – Гималаи. Рига: Виеда, 1992. 120 с.
6. *Sullivan M.* The Arts of China. University of California Press, 2008. 256 с.

References

1.Kostenkov V. Kostenkov, V. Yaponskaya zhivopis' i estetika dzen [Japanese painting and Zen aesthetics]. Moscow: Progress, 2001. 68 pp. (in Rus).
2.Kuznetsova I. Roerich’s Creative Heritage and Eastern Traditions. [Tvorcheskoye naslediye Rerikha i vostochnyye traditsii]. Moscow: Nauka, 2010. 147 pp. (in Rus).
3. Levitsky V. Nicholas Roerich. Life and Work [Nikolay Rerikh. Zhizn' i tvorchestvo]. Sankt-Peterburg: Azbuka-klassika, 2003. 83 pp. (in Rus).
4. Roerich N.K. Listy dnevnika [Diary pages]. Moscow: International Center of the Roerichs, 1994. 58 p. (in Rus).
5. Roerich N.K. Altay – Gimalai. [Altai – Himalayas]. Riga: Viyeda, 120 pp. (in Rus).
6. Sullivan M. The Arts of China. University of California Press, 2008. 256 pp.

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, кандидат искусствоведения Бахтияров Руслан Анатольевич

Scientific supervisor: PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in theSaint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Bakhtiyarov Ruslan Anatolievitch

УДК 677.024.1: 74.01/.09

Д.А. Стыденко, И.А. Прохорова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТРАДИЦИИ И ИННОВАЦИИ В ГОБЕЛЕНОВОМ ТКАЧЕСТВЕ XX–XXI ВЕКОВ: ОТ ДЕКОРАТИВНОСТИ К ЭНВАЙРОНМЕНТУ

В статье представлен комплексный анализ эволюции гобеленового ткачества в XX–XXI веках, его основные направления, влияние технологий на расширение художественных возможностей и роль мастеров в развитии новых форм, ключевые этапы трансформации гобелена и взаимосвязь исторических традиций с современными арт-практиками, которые необходимо учитывать для проектирования арт-текстиля.

Ключевые слова: *гобеленовое ткачество, текстиль, «пластический взрыв», арт-текстиль, энвайронмент.*

D.A. Stydenko, I.A. Prokhorova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

TRADITIONS AND INNOVATIONS IN GOBELIN WEAVING OF THE 20TH–21ST CENTURIES: FROM DECORATIVITY TO ENVIRONMENT

The article presents a comprehensive analysis of the evolution of gobelin weaving in the 20th–21st centuries, its main directions, the influence of technology on expanding artistic possibilities, and the role of craftsmen in developing new forms. It highlights key stages of gobelin transformation and the relationship between historical traditions and modern art practices, which are essential to consider for designing art textiles.
Keywords: *gobelin weaving, textile, "plastic explosion," art textile, environment.*

Введение. Исследование искусства текстиля в новом времени (XX–XXI века) позволяет проследить трансформацию текстильных практик от традиционных форм к авангардным художественным решениям. Текстиль в современном искусстве выступает не только как материал для создания утилитарных предметов, но и как средство художественной выразительности, способное воплощать сложные концептуальные идеи [1].

Ключевой вопрос, который ставится в рамках данного исследования: как эволюционировало гобеленовое ткачество в XX- XI веке и какие новые формы и направления оно приобрело? Ответ на этот вопрос позволит глубже понять современные тенденции в текстильном искусстве и их связь с историческими традициями.

Актуальность. Современное искусство текстиля представляет собой сложное и многоаспектное явление, которое демонстрирует способность адаптироваться к глобальным изменениям и вызовам современности, интегрируя традиционные техники и инновационные подходы. В результате этого синтеза текстиль выходит за рамки традиционного декоративно-прикладного искусства, становясь важным элементом инсталляций и перформансов, а также частью более широких арт-практик.

Технологические достижения последних десятилетий открыли перед художниками новые горизонты творчества, предоставив им широкий спектр инструментов и материалов для экспериментов. В условиях глобализации и урбанизации текстильное искусство приобретает дополнительную актуальность, становясь важным фактором культурного обмена и междисциплинарного диалога.

Особое внимание в современном текстильном искусстве уделяется его экологической и социальной значимости. Художники все чаще обращаются к вопросам устойчивого развития, исследуя возможности минимизации воздействия на окружающую среду и внедряя экологически чистые материалы и технологии. В этом контексте текстиль становится инструментом решения глобальных проблем, таких как изменение климата, истощение природных ресурсов и социальное неравенство.

Новизна данного исследования заключается в разработке комплексного подхода к технологии проектирования арт-текстиля, основанного на всестороннем анализе истории развития гобеленового

ткачества XX - XI столетия, рассматриваемого как сложный процесс, интегрирующий в себя как возрождение традиционных методов, так и внедрение радикальных инноваций.

Целью настоящего исследования явилось изучение эволюции гобеленового ткачества в XX веке, с помошью анализа развития его декоративного и концептуального направлений, а также выявление художественных и технологических инноваций, определивших трансформацию текстиля из сферы декоративно-прикладного искусства в область современного концептуального творчества.

Объектом исследования является история развития искусства текстиля в контексте XX–XXI веков.

Предметом исследования являются современные арт-объекты декоративно-прикладного искусства текстиля.

Методы и средства исследования. В работе используются общепринятые в научных исследованиях методы исследования, позволяющие получить достоверную информацию об изучаемом объекте. Это методы анализа, синтеза, абстрагирования, обобщения, аналогии, классификации, являющиеся основой научного познания.

Задачи исследования. Проанализировать эволюцию гобеленового ткачества в XX веке через изучение декоративного и концептуального направлений, выявить ключевые технологические и художественные инновации, систематизировать новые формы текстильного искусства.

Обсуждение результатов. Аналитический анализ текстиля в искусстве нового времени XX-XI веков. Современное искусство текстиля — это многогранное явление, которое в наши дни представлено двумя основными направлениями: декоративным и концептуальным. Оба направления берут своё начало в открытиях художников XX века, а вдохновение черпают из исторических шпалер – предметов текстильного искусства и мастерства своего времени.

В истории развития современного гобелена в XX в. выделяют два важных направления декоративное и концептуальное.

Декоративное направление связано с использованием изобразительных элементов в работе с текстилем. Оно продолжает традиционное искусство ткачества шпалер и связано с созданием традиционных гобеленов, получивших современное название таписерия.

Концептуальное направление, напротив, экспериментирует с текстильными материалами, с целью преобразования двухмерной плоскости изображения в трёхмерную поверхность, добавляя к ним различный декоративные эффекты.

Первое направление связывают с именем французского художника Жана Люрса –реформатора гобеленового ткачества – и называют его «первая весна шпалеры». Слово «Весна» является аллегорией или символом возрождения. Вторую «весну» называют «пластическим взрывом», возникновение которого связывают по времени со второй половиной 20 – го века [2]. Последнее название оправдывает использование «мягкого и пластичного» текстильного материала для создания трехмерных арт-объектов.

Декоративное направление. Французский художник Жан Люрса, начиная с 1916 года, проводил исследования и эксперименты в области текстильного искусства. В период его проживания во Франции, стране с глубокими историческими традициями шпалерного ткачества, Люрса обнаружил, что в начале XX века не существовало ни вертикальных, ни горизонтальных ткацких станков, а также отсутствовали какие-либо стандарты оплаты труда профессиональных ткачей. Не мало усилий приложил Ж. Люрса к популяризации и возрождению шпалерного ткачества не только во Франции, а и во всем мире. Им созданы в 1945 г. «Ассоциация живописцев-ковроделов», возрождена гобеленовая мануфактура в г. Бове, в 1961 г. создан Международный центр старинного и современного гобелена (CITAM) в г. Лозанне. Ж. Люрса сам занимался шпалерным ткачеством и популизировал его в различных странах мира. В результате его активной творческой работы, ручное ткачество было, по сути, заново открыто и вызвало значительный интерес в обществе как важное культурном наследие ДПИ [3].

Основной принцип, заложенный в работы Жана Люрса, это принцип декоративности, реализовать, который предлагалось, используя следующие правила при производстве гобелена.

1. Использовать ограниченное количество цветов.
2. Гобелен должен быть плоским и создаваться для стены.
3. Картон для гобелена должен быть выполнен в натуральную величину.
4. Соотношение плотности нитей основы и утка должно создавать впечатление равновесия. Ж. Люрса считал оптимальной плотность 5 нитей на 1 см.

Эти принципы стали своеобразной «формулой декоративности» в ДПИТ XX века. Их успешно применял сам Люрса и его последователи. И сегодня декоративное направление в гобеленовом ткачестве развивается, отталкиваясь от канонов, заложенных Жана Люрса в начале 20 в. [4].

Серия гобеленов «Счастье жить» или «Песнь мира», ставшая вершиной творческой деятельности Жана Люрса, также является и отличным примером классики декоративного направления. В период с 1957 по 1966 г. г. художник создал шестнадцать шпалер общей площадью 350 квадратных метров.

Размеры этих произведений варьировались от 220 до 1600 сантиметров в ширину и от 440 до 450 сантиметров в высоту.

Декоративное творчество Ж. Люрса стало ответом на средневековый гобелен «Анжерский апокалипсис», который Люрса увидел в 1938 г. Художник исследовал особенности средневекового ткацкого искусства и составил подробную карту цветов, которые использовали мастера того времени. Поэтому Ж. Люрса ввёл полноразмерный эскизный картон с системой цветовой нумерации и использовал ограниченную палитру (около 44 цветов), которая могла существовать в XIV веке [5].

Сюжет данной серии основан на личных мироощущениях самого художника, участвовавшего в двух мировых войнах, и является реквиемом по погибшим на войне, призывом к разуму, миру и свободе**.** Заключительные части гобеленов построены на контрасте аллегоричных изображений ужасов войны и прославления жизни, любови, труда и единение человека с природой. Ж. Люрса доводил в сюжетах гобеленов до абсолюта все надежды и тревоги человечества, что придавало его работам величественный и международный масштаб.

Вдохновленный средневековыми образцами, художник стремился к созданию произведений, в которых элементы символизма органично сочетались с глубоким философским содержанием. Его целью было формирование патетических и фантазийных образов, которые создавали собственную мифологическую вселенную, населенную стилизованными животными и растениями.

Одной из центральных концепций Люрса было восприятие мира как единого целого, где каждый образ несет символическую нагрузку. Например, фигура "Человека" символизирует Вселенную и ее заботливого хранителя. В более поздних работах, таких как "Весна" и "Месяцы", образ Человека утрачивает свою физическую форму, а символ Солнца становится воплощением Звезды, освещающей мир независимо от его настроения – будь то радостный день или тягостная ночь. Это особенно ярко проявляется в таких гобеленах, как "Человек из Хиросимы", "Осень" и "Свобода"[6].

Концептуальное направление. Второе направление в декоративно-прикладного искусства текстиля (ДПИТ) – концептуальное – развилось на основе художественных экспериментов с текстилем. Начало этого направления датируется в истории ДПИ – 1950 – 1960 гг., а результаты творческих поисков художников-текстильщиков стали предметом так называемого «пластического взрыва» и возникновением нового направления в ДПИТ – fiber-art. В общем случае под предметами ДПИТ концептуального направления, подразумеваются трёхмерные объекты, выходящие в пространство и получившие название «мягкая скульптура».

Свое начало это направление берет в 1930-х г. г., того времени, когда появились новые искусственные материалы, синтетические волокна с уникальными свойствами. Дизайнеры увидели в ткани не просто поверхность для декора, а материал, который можно трансформировать и изменять как глину для своих текстильных «скульптур», это открыло новые горизонты и послужило толчком развития для данного направления. Эксперименты с новыми на то время полиамидом и полиэстером включали обработку горячим паром и кислотой, что придавало материалу текстуру камня, стекла или керамики. Складки, плиссировка и замины на этой термопластичной ткани остаются после обработки, делая её поверхность объемной. Возникли способы создания трёхмерных складок на ткани с помощью высокой температуры: ручной способ с утюгом; машинный способ с прессованием ткани между горячими валиками для удлинённых складок; ручной способ с зажиманием ткани между химически обработанными листами бумаги с заранее заложенными складками.

Компания «Inoue Pleats Company» [10] стала первой в Японии, кто разработал ткани с трёхмерным эффектом. Благодаря этому открытию они популяризировали, например, плиссировку – декоративный элемент в дизайне одежды. Японские мастера особенно тщательно подходят к выбору и обработке ткани, воспринимая её как объект, существующий в трёхмерном пространстве. Этот подход к созданию трехмерного декора имеет исторические корни, связанные с традиционной японской техникой узлового крашения сибори, которая придаёт ткани не только цвет, но и объём [11].

Благодаря новому направлению в ДПИТ текстиль внезапно перестал быть просто «обёрткой» — он обрёл новые свойства позволившие, играть с объёмами и тенями. Поэтому можно твёрдо утверждать, что отправной точкой для прорыва концептуального направления стало возникновение новых искусственных волокон и тканей с их уникальными характеристики, позволившими рассмотреть в ткани скульптурность [7].

Следующим шагом в развитии концептуального направления стало радикальное изменение подхода к работе с текстилем. В отличие от традиционного декоративного подхода, который фокусировался на плоскостном изображении, новое направление текстиля предложило:

1. Перейти от двухмерности к пространственным решениям.
2. Отказаться от обязательного использования картона в процессе создания арт-объекта

Данные трансформации в художественном дискурсе произошли благодаря таким художникам, занимавшимися текстильными арт-объектами, как Элзи Жиак, Франсуаз Гроссен, Клер Цайслер, Ленор Тауни, Магдалена Абаканович и Ягола Буич, [12] которые радикально переосмыслили традиционное

взаимодействие плоскости и объема, «отрывая» ткань от стены и создавая пространственные конструкции, впоследствии классифицированные как «мягкая скульптура». Этот этап в развитии ДПИТ получил название «пластический взрыв», отражая формулировкой масштабный и новаторский характер изменений, произошедших в художественной практике того времени.

Рассмотрим новые реформы на примере работ Ленор Тауни [12]. Она буквально снимала гобелены со стен, придавая им форму трехмерных, почти скульптурных объектов. Л. Туани искусно комбинировала разные техники плетения, сочетала сложное жаккардовое плетение с древними перуанскими техниками, смело ломала прямоугольные формы, вытягивая нити в «паутину» [см. арт обьект «Лекитос», 1962 [13].

Новаторства такого рода привели к исчезновению изобразительности и переходу текстиля из категории живописных произведений в объёмные скульптуры. Новые формы теперь выражают идеи художника через масштаб, материалы, цвет и расположение в пространстве.

Исследователь ручного ткачества Андре Кензи [14] выделил три следующих вида новых текстильных форм:

1. Висящие на стене.
2. Пространственные, которые можно обойти.
3. Пространственная среда, в которую можно проникнуть.

Последнее направление получило в ДПИТ название ***enviroment*** **–** это обобщенное понятие, характеризующее природные условия некоторой местности и ее экологическое состояние.

В 1960 – 1970-х г.г. появилось много текстильных объектов первого вида. Для них характерны эксперименты с волокнами, техниками плетения, сочетания грубых, фактурных, натуральных нитей с гладкими синтетическими, использование объёмных узлов, петлей, разрезов и нарочито неровные края. В ход шли не только классические текстильные материалы, но и неожиданные элементы — металлические нити, пластик, резина, что придавало поверхностям дополнительную сложность и динамику [2]. В отличие от живописных полотен, эти арт-объекты приглашали к тактильному восприятию: рельефность и многослойность побуждали зрителя не просто смотреть, а мысленно «ощупывать» композицию взглядом. Это не «тканые картины», как часто называют гобелены, а уже символические пространственные объекты, выполненные из текстильных материалов в симбиозе с элементами различных ткацких переплетений.

В рамках первой категории «концептуального» ткачества можно выделить панно К. Благовестной «Куршская коса» [15]. В этом арт-объекте гладким участкам ремизного ткачества противопоставлен ритмически организованный массив объемных форм, имитирующих стебли тростника, которые обвиты белыми хлопковыми нитями. Данный композиционный прием позволяет художнице не только передать визуальные характеристики ландшафта, но и создать динамическую пространственную структуру, акцентирующую внимание на текстурной и фактурной составляющих работы [4].

Текстильные объекты второй категории больше всего напоминают «мягкую скульптуру», так как они расположены в пространстве, и зритель может обойти их вокруг. Такие произведения называют «арт-объектами».

Классикой текстильного арт-объекта стала работа Шигео Куботы «Тканый коридор из Италии» [16]. Это замкнутые трёхмерные структуры сложной формы, расположенные в пространстве [2]. Чёткую конструкцию композициям придаёт жёсткий каркас. Главная смысловая нагрузка ложится на ритмы цветовых пятен и оттенков цвета, рождающих сложные поэтические ассоциации. Среди множества работ этого художника следует отметить такие как серии «Эхо Океана» [17], «Эхо Ветра» [18], «Космическая волна» [19]. Здесь художник искусно использует световые эффекты и изменения точки зрения при движении вдоль композиции для передачи почти неуловимых изменений цвета и светотени. В этом художнику помогает материал – сизаль и рами (китайская крапива). Сотканные ленты сшиты вручную или на машинке [9].

Третий вид современного текстиля — энвайронмент, который американские исследователи Милдред Константин и Джек Ларсен делят на три подвида: архитектурный, костюмный и исследовательский. Автор множества научных статей Цветкова Н. Н. [1, с. 170 Цит. по: Цветкова, Н. Н. Искусство ручного ткачества / Н. Н. Цветкова. — Санкт-Петербург: Издательство СПбКО, 2014. — 217 с.] выделяет еще один подвид – энвайронмент, располагающийся в природе.

В современном понимании энвайронмент **–** одна из форм авангардного современного искусства. Произведения, представляющие форму данного искусства, – это обширная пространственная композиция, охватывающая зрителя наподобие реального окружения. Концепция энвайронмента не ограничивается только текстильным искусством, она также находит свое применение в ландшафтном дизайне, городской среде, социальных контекстах и не только.

Для всех этих работ характерны следующие признаки:

– использование различных фактур текстильных материалов;

- органическое включение в поверхность работы, кроме текстильных материалов различных других – керамики, дерева, камня, металлических нитей, различных плёнок и др;
- отсутствие сюжетного изобразительного начала;
- в композиционно-сюжетном исполнении это уже не «тканые картины», как нередко называют гобелены, а некие символы [2].

В контексте текстильного декоративно-прикладного искусства, следует отметить, что энвайронмент получил широкое признание в двух ключевых направлениях: природном и костюмном. Эти направления, интегрируя элементы окружающей среды в производственный процесс и конечный продукт, демонстрируют высокую степень экологической осознанности и культурного наследия.

Говоря об энвайронменте в природной среде, примером может послужить инсталляция «Зимний лес» Натальи Цветковой [20]. Цель этой работы – привлечь внимание к проблемам вмешательства человека в природу. Здесь для создания инсталляции использованы модули-тубы, символизирующие деревья. Каждый модуль закреплён на металлическом каркасе и свободно висит в пространстве. Между «деревьями» натянуты ткани, имитирующие иней и падающий снег. Зритель может зайти внутрь текстильной композиции и рассмотреть её с разных точек, как снаружи, так и изнутри.

В современном ДПИТ существует также понятие «костюмный энвайронмент». Под этим термином понимается использование костюма не как объекта моды, а как произведения текстильного искусства или wearable-art (носимое искусство) – объекта, который можно носить на теле. Термин «костюмный энвайронмент» введен для специфической концептуализации проблемы и активно используется в рамках выставочных проектов, перформансов и общественных акций. Важно подчеркнуть, что данный феномен не следует отождествлять с традиционным театральным костюмом или рассматривать его как элемент сценического реквизита, он предназначен исключительно для обозначения проблемы, способа выразить идею мастера и представляется на выставках, перформансах и акциях [2]. В качестве примера этого направления можно представить арт-объект «Плацента» немецкого дизайнера А. Квентин-Штоль, в котором мать и ребёнок соединены через удлинённую верхнюю часть головных уборов. В проекте «Плацента» дизайнер исследовала тему связи между людьми через метафору биологического органа. Удлинённая верхняя часть головных уборов в работе символизирует плаценту — орган, который обеспечивает связь матери и ребёнка во время беременности. Через эту деталь мать и ребёнок оказываются соединёнными в арт-объекте. Таким образом, Квентин-Штоль использовала образ плаценты как аллегорию физической и эмоциональной связи между людьми. Работа поднимает темы зависимости, защиты, а также взаимодействия личного и коллективного в человеческих отношениях [2].

Выводы.

1. В результате проведенных нами аналитических исследований удалось дать ответ на поставленный в начале статьи вопрос – гобеленовое ткачество в XX–XXI веках эволюционировало от возрождения традиционных форм в рамках декоративного направления к радикальному переосмыслению возможностей материала в концептуальном направлении. Это привело к появлению новых форм – от «мягкой скульптуры» до пространственных арт-объектов энвайронмента, где текстиль выступает не как утилитарный или декоративный элемент, а как средство художественной выразительности и инструмент трансляции сложных идей.
2. Технологические инновации выступили катализатором художественных трансформаций в текстильном искусстве. Появление синтетических волокон и новых методов их обработки расширили тактильные и визуальные возможности текстиля. Это позволило перейти от плоскостных гобеленов к объёмным формам и пространственным средам, синтезируя традиционные техники с инновационными подходами.
3. Современное текстильное искусство вышло за рамки традиционного эстетического назначения и стало многофункциональным средством коммуникации. Оно отражает актуальные вызовы эпохи, такие как глобализация, урбанизация и необходимость устойчивого развития, через использование экологически чистых материалов, интеграцию природных элементов и трансляцию социальных идей.

Список литературы

1. Митрофанова Н.Ю. Современное текстильное искусство в поисках новых форм, смыслов и средств выразительности // Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение». — Текст: электронный. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennoe-tekstilnoe-iskusstvo-v-poiskah-novyh-form-smyslov-i-sredstv-vyrazitelnosti (дата обращения: 30.01.2026).
2. Цветкова Н. Н. Искусство текстиля XXI в.: направления развития // Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение». — Текст : электронный. — URL:

https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-tekstilya-xxi-v-napravleniya-razvitiya (дата обращения: 15.01.2026).
3. Бойко, О. В. Традиции шпалерного ткачества и творчество Жана Люрса — основоположника и классика современной шпалеры / О. В. Бойко // Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение». — Текст : электронный. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/traditsii-shpalernogo-tkachestva-i-tvorchestvo-zhana-lyursa-osnovopolozhnika-i-klassika-sovremennoy-shpalery (дата обращения: 30.10.2025).
4. Цветкова, Н. Н. Искусство ручного ткачества / Н. Н. Цветкова. — Санкт-Петербург: Издательство СПбКО, 2014. — 217 с.
5. [Электронный ресурс]. URL: https://irinadvorkina.livejournal.com/35138.html (дата обращения 05.12.2025).
6. Буйко, Е. В. Художественные особенности гобеленов Жана Люрса / Е. В. Буйко ; науч. рук. А. А. Кляповская // Ratio et Natura. — 2024. — № 1 (9). — С. [1-3]
7. Цветкова Н. Н. Декоративное и концептуальное направления развития современного искусства текстиля // Текст научной статьи по специальности «Искусствоведение». — Текст : электронный. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/dekorativnoe-i-kontseptualnoe-napravleniya-razvitiya-sovremennogo-iskusstva-tekstilya (дата обращения 12.03.2026).
8. [Электронный ресурс]. URL: https://obdn.ru/en/articles/myagkaya-sila-tekstil-v-iskusstve-i-kulture (дата обращения 19.03.2026).
9. [Электронный ресурс]. URL: https://irinadvorkina.ru/kubota.html (дата обращения 25.11.2025).
10. [Электронный ресурс]. URL: https://filterstore.com.au/pages/inoue-pleats-company (дата обращения 30.03.2026).
11. [Электронный ресурс]. URL: https://www.livemaster.ru/topic/3166619-shibori-sibori-neobychnoe-okrashivanie-tkani?utm_referrer=https%3a%2f%2fyandex.ru%2f (дата обращения 30.03.2026).
12. [Электронный ресурс]. URL: https://obdn.ru/en/articles/myagkaya-sila-tekstil-v-iskusstve-i-kulture (дата обращения 28.03.2026).
13. [Электронный ресурс]. URL: https://i.pinimg.com/736x/3a/6e/24/3a6e244f0c5a69255053256f050bdf5c.jpg (дата обращения 28.03.2026).
14. [Электронный ресурс]. URL: https://scienceforum.ru/2017/article/2017039193 (дата обращения 16.12.2025).
15. [Электронный ресурс]. URL: https://iknigi.net/books_files/online_html/82155/i_026.jpg (дата обращения 16.12.2025).
16. [Электронный ресурс]. URL: https://avatars.mds.yandex.net/i?id=f29fca4c3317f807580c2fe0002b70af_l-5239305-images-thumbs&n=13 (дата обращения 16.12.2025).
17. [Электронный ресурс]. URL: https://irinadvorkina.ru/_wp_generated/wp2d01322f.jpg (дата обращения 08.03.2026).
18. [Электронный ресурс]. URL: https://irinadvorkina.ru/_wp_generated/wpdc1da0ab.jpg (дата обращения 24.02.2026).
19. [Электронный ресурс]. URL: https://irinadvorkina.ru/_wp_generated/wp4f6f2e78.jpg (дата обращения 24.02.2026).
20. [Электронный ресурс]. URL: https://iknigi.net/books_files/online_html/82155/i_029.jpg (дата обращения 16.12.2025).

УДК 685.34.012

М.А. Полухина, Е.Ю. Бахтина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ СТИЛЯ ДИЗАЙНЕРОВ ОДЕЖДЫ С АРХИТЕКТУРНЫМ ОБРАЗОВАНИЕМ

© М.А. Полухина, Е.Ю. Бахтина, 2026

В статье рассматривается влияние архитектурного образования на формирование уникального стиля дизайнеров одежды. На примере таких известных модельеров, как Пьер Карден, Пако Рабан, Тьерри Мюглер, Кристобаль Баленсиага выделяются характерные черты «архитектурного стиля» в моде: структурный крой, работа с геометрическими формами, нетрадиционные материалы и переосмысление пропорций человеческого тела.
Ключевые слова: Архитектурный стиль в моде, дизайн одежды, формообразование, структурный крой, объем и пропорции, архитектурное мышление дизайнера, Кристобаль Баленсиага

M.A. Polukhina, E.Yu. Bakhtina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DISTINCTIVE FEATURES OF THE STYLE OF FASHION DESIGNERS WITH AN ARCHITECTURAL EDUCATION

This article examines the influence of architectural education on the development of the unique style of fashion designers. Using examples from renowned designers such as Pierre Cardin, Paco Rabanne, Thierry Mugler, and Cristóbal Balenciaga, it highlights the characteristic features of the "architectural style" in fashion: structured cuts, geometric shapes, unconventional materials, and a rethinking of the proportions of the human body.
Keywords: Architectural style in fashion, clothing design, shaping, structural cutting, volume and proportion, the designer's architectural thinking, Cristobal Balenciaga

Существует утверждение о том, чтобы создать что-то уникальное, режиссеру необходимо учиться другой профессии. Другая профессия дает специфические знания, формируя свой собственный взгляд на мир и узнаваемость работы.

Это же утверждение резонно отнести и к дизайнерам одежды. Второе, образование, будто как в режиссуре, привносит в стиль дизайнера уникальность и собственный почерк. В этой статье рассмотрим особенности стиля дизайнеров одежды, которые получили образование архитектора или схожую архитектурную специальность.

Так как архитектура и дизайн - схожие профессии, дизайнеры одежды с первоначальным архитектурным образованием достаточно распространенное явление. Архитектор и дизайнер одежды работают с разными масштабами пространства, но оба специалиста работают над созданием трехмерной формы. Эти профессии применяют общие законы композиции формообразования и имеют схожие по смыслу этапы проектирования.

Несмотря на использование различных материалов архитектура и костюм следуют сходным законам формообразования, подчиняются единым принципам построения, и символическим системам. Большое организующее значение в композиции и архитектуры и одежды принадлежит ритму, пропорциям, соразмерности элементов, зрительным иллюзиям. Архитектура и мода используют одинаковые профессиональные термины, питаются одними и теми же идеями, решают одни и те же проблемы.

Целесообразно предположить, что в формообразовании одежды дизайнеров с архитектурным образованием архитектурные черты проявляются в структурном крое, работе с объемом, геометрическими формами и нетрадиционными «твердыми» материалами.

Среди известных имен, Пьер Карден, Том Форд, Джанфранко Ферре, Пако Рабан и Тьерри Мюглер — дизайнеры с архитектурном образованием в прошлом. Каждый из них по-своему переосмыслил принципы конструирования, формы и пропорций: Карден создавал футуристические геометрические силуэты, он хотел, чтобы одежда была как дом, в котором приятно жить. Форд довел до

совершенства минимализм и безупречные линии, он всегда начинал с силуэта, называя его каркасом здания. Ферре строил одежду по законам строгой архитектуры, он говорил, что строит одежду так же, как архитектор строит дом: сначала план, потом конструкция, форма и, в последнюю очередь, декор. Рабан использовал металлические «строительные» пластины, превращая наряд в объект. Мюглер, переосмысляя женское тело, говорил: «Я не одеваю тело. Я строю вокруг него пространство. Тело — это участок, на котором я возвожу здание».

Пьер Карден изучал архитектуру в школе изящных искусств в Сен-Кантене, а также работал в архитектурном бюро. Карден воспринимал одежду как «обитаемую скульптуру». Он перенёс в моду принципы модернистской архитектуры: геометризм, функциональность, отказ от декора в пользу чистой формы.

Среди известных объектов дизайна, связанных с архитектурой, можно выделить: платье-круг (1954), юбка в форме идеальной сферы, созданная без единой вытачки, коллекция «Cosmic Look» (1964) — геометрические аппликации из кожи и металла, шлемы-капоры, платья из винила и металлизированных тканей, модульные платья, которые собирались из повторяющихся геометрических блоков, как здание из панелей.

Пьер Карден использовал такие архитектурные приемы как:

- жёсткие каркасные конструкции внутри платьев (будто несущий каркас здания);
- отказ от вытачек — форма держится за счёт кроя и свойств материала;
- чёткие, чертёжные линии силуэта.

Том Форд изучал историю искусства и архитектуры в Нью-Йорском университете. Он использует свое архитектурное образование для достижения абсолютной точности линий и пропорций. Он разделяет подход Людвига Миса ван дер Роэ «меньше — значит больше» и придерживается стиля «архитектурный минимализм».

Среди примеров влияния архитектуры на дизайн Форда, можно отметить коллекцию Gucci 1996 года — строгие костюмы с идеальной линией плеча, чёрные платья-футляры, каждый шов выверен до миллиметра, бархатные костюмы 1990-х — мужской крой, перенесённый в женскую моду, с безупречной посадкой, также напоминают архитектурный чертёж, платье с открытой спиной (1997) — линия выреза выверена с высокой точностью, что напоминает графическое построение фасада.

Том Форд использует такие архитектурные приемы как:

- безупречная посадка по фигуре — будто точное прилегание облицовки к стене;
- чистые, графичные линии без лишних деталей;
- баланс пропорций: плечи, талия, бёдра выверяются как соотношения в здании.

Джанфранко Ферре окончил Политехнический университет Милана по специальности «архитектура». Его называли «архитектором от кутюр». Он строил одежду по законам инженерной мысли: каждая деталь функциональна, каждый шов работает на форму.

Самым известным объектом дизайнера стала белая рубашка 1986 года. Ферре переосмыслил рубашку как конструкцию: жёсткие вставки, чёткие линии, идеально просчитанные вытачки. Рубашка держала форму самостоятельно, без тела. Также, известны платье-оригами, напоминающее архитектурные развёртки и жакет с идеальной линией плеча.

Джанфранко Ферре использовал следующие архитектурные приемы:

- конструктивный подход — каждый шов имеет функцию, ничего лишнего;
- работа с жёсткими тканями**,** которые держат форму как бетон или камень;
- симметрия и модульность — элементы одежды повторяются и рифмуются между собой.

Пако Рабан изучал архитектуру в школе изящных искусств в Париже, работал у известного архитектора Огюста Перре. Рабан использовал принципы брутализма и хай-тека: открытые конструкции, индустриальные материалы, честные соединения. Он отказался от ткани как материала и начал создавать одежду из металла. Рабан изобрёл технологию крепления металлических пластин на тканевую основу, создавая эффект «чешуи».

Среди разработанных Пако Рабаном объектов известно платье из алюминиевых пластин (1967) — 12 металлических сегментов, соединённых кольцами. Общий вес — 400 граммов. Платье можно было разобрать и собрать заново, как конструктор. Также, в коллекции «Rabanne Unavailable» (1969) представлены платья из пластика, бумаги, переработанных материалов, дисков, монет.

Пако Рабан использовал следующие архитектурные приемы:

- ассамбляж — одежда собиралась из готовых индустриальных элементов, как здание из блоков;
- открытые соединения — кольца, заклёпки, цепи становятся не декором, а конструктивным элементом;
- честность материала — металл не маскируется под ткань, он остаётся металлом.

Тьерри Мюглер изучал скульптуру и архитектуру в школе изящных искусств в Страсбурге. Мюглер воспринимал женское тело как архитектурный объект**,** который можно перестраивать, вытягивать, сжимать и деформировать. Его называли «Фрэнком Гери в мире моды» за смелость форм.

Среди известных объектов дизайна, связанных с архитектурой**,** можно выделить Корсеты - «небоскрёбы» (1980-е) — гипертрофированные плечи, заострённые линии, конические формы. Платье с металлическим корсетом — жёсткая конструкция из металлических пластин, формирующая тело заново.

Также, коллекция 1997 года «Les Insectes» включала формы с острыми углами и сложными геометрическими переходами.

Тьерри Мюглер использовал следующие архитектурные приемы:

- искажение пропорций — Мюглер намеренно нарушал естественные пропорции тела, создавая новые, «архитектурные» соотношения;
- жёсткий каркас — одежда часто была самостоятельной конструкцией, не зависящей от тела;
- асимметрия и диссонанс — как в архитектуре постмодернизма.

Можно сделать вывод, что дизайнеры, имеющие архитектурное образование, отказались от простого декорирования в пользу создания одежды как продуманного объемного объекта. Тело для них — это каркас, который можно трансформировать, подчеркнуть или полностью переосмыслить с помощью четких линий, геометрии, пропорций и объема.

Среди современных дизайнеров с архитектурным образованием известны – Вирджил Абло, Айрис ван Херпен, Гленн Мартенс, Хуссейн Чалаян и Мария Курдюмова. Одежду они воспринимают как эксперимент. Их объединяет подход, в котором форма рождается из сложных структур, деконструкции и новаторских материалов: Абло выстраивал кроссовки по законам модернизма Ле Корбюзье, ван Херпен с помощью 3D-печати создает биоморфные «скульптуры для тела», Мартенс конструирует трансформируемые силуэты как архитектурные объекты, Чалаян объединяет в одежде моду, пространство и инсталляцию, а Курдюмова использует открытые металлические соединения, превращая одежду в подобие индустриальной конструкции.

Для современных дизайнеров главным становится технологическое воплощение, где тело выступает одновременно и каркасом, и частью сложной пространственной композиции.

В 20 веке Коко Шанель считала, что правильные пропорции создают гармонию в одежде, подобно тому, как они создают гармонию в здании. Её подход подразумевал использование простых, удобных форм и линий, которые обеспечивают баланс между комфортом и элегантностью. Она говорила: «Мода, как и архитектура, вопрос пропорций».

В костюме пропорции играют особенно важную роль: от того, в каких соотношениях находятся отдельные его части между собой и фигурой человека, зависит образная выразительность костюма и внешний облик самого человека.

При этом надо принимать во внимание форму и величину головного убора или причёски, форму и высоту каблука, количество и характер украшений, а также цветовое решение костюма. Все эти компоненты оказывают влияние на характер пропорций. Длина одежды и положение линии талии очень подвержены влиянию моды, но какие бы пропорции не были модны, наиболее гармоничными считаются пропорции, построенные по правилам «золотого сечения».

Кристобаль Баленсиага выявил отличительные черты, связующие архитектуру с одеждой. Он говорил, что дизайнер одежды должен обладать способностями архитектора. Он вкладывал следующий смысл в «способности архитектора»:

- работать с конструкцией, а не с декором. Как архитектор выстраивает конструкцию здания, дизайнер должен первоначально выстраивать форму;
- понимать пропорции и объем. Архитектор создает гармоничные соотношения между элементами здания, заполняя тем самым пространство. Дизайнер одежды работает с телом, он может изменять визуальные пропорции фигуры, создавать силуэт;
- мыслить трехмерно. В отличие от здания, одежде присуще движение. Архитектурное мышление позволяет дизайнеру предугадать, как будет двигаться форма, ткань, взаимодействие света и тени;
- соблюдать функциональность и структуру. Помимо эстетики одежда должна сочетать в себе утилитарные и защитные функции.

Баленсиага воплощал эти принципы в своих культовых моделях от «платья-мешка» до «платья-тюльпана», а также объемных пальто-коконов. Его работы сравнивают с архитектурными сооружениями, которые драпируют тело.

Резонно отметить, что в дизайне одежды существует некий «архитектурный стиль». Он имеет такие черты как сложные конструктивные решения, искажение форм тела, которое может выражаться акцентированием талии, плеч, бедер, удлинении рукавов или брюк. Часто женская одежда имеет отсылки к мужскому крою, тем самым проявляется статичность фигуры, появляется большая сходство со зданием. Преобладают черные, серые цвета, ярко проявляется фактурность ткани, в результате

использования нестандартных материалов. Общая композиция предметов одежды часто завершается пропорционально искаженными деталями, нестандартной фурнитурой.

Можно выделить требования, отражающие современный архитектурный стиль в одежде:

1. Минимализм и чистые линии.

Отказ от избыточного декора, минимальное количество швов (шов проектируется как элемент конструктива, отказ от декоративных швов), использование простых геометрических форм. Важнейшим является общий силуэт, акцент на форме изделия, пропорциях костюма и преобразовании пропорций фигуры человека. Создается ощущение легкости формы.

2. Биоморфизм и органические формы.

Отказ от жестких, конструированных силуэтов (как в классическом костюме или корсете) в пользу «текучих», облегающих, но не стесняющих форм. Геометрические формы не используются в прямом переносе. Геометрия сочетается с плавностью линий. Ткань в отличие от архитектуры - мягкая форма, человек - не имеет жестких углов. Форма одежды следует за естественными линиями тела, подчеркивает или мягко обыгрывает анатомию – это крой «по косой», драпировки, мягкие плечи, бесшовные технологии.

3. Динамика.

Статичный, «парадный» вид уступает место динамичному, трансформирующемуся силуэту. Костюм напрямую связан с движением человека. Динамика силуэта может достигаться за счет: асимметрии (разрезы, смещенные застежки, разные длины), объемов, которые меняются при ходьбе (широкие рукава-крылья, запахи, накидки), игрой с пропорциями (оверсайз вверху + облегающий низ, и наоборот). Динамика костюма создается с помощью таких приемов как оригами и трансформация.

4. Многослойность и Гибкость.

Отказ от однослойных, жестких комплектов. Создание «архитектуры» на теле через наслоение. Легкие и тяжелые ткани, прозрачные и плотные слои создают сложный, объемный силуэт и адаптивность к разным ситуациям. Система слоев – базовый слой, утепляющий, защитный. Игра на контрастах фактур и длин.

5. Контекстуализм и Универсальность.

Одежда должна вести диалог с контекстом (повседневным, офисным, уличным), но сохранять индивидуальность. Это не костюм на один случай, а капсульность, межсезонность и многофункциональность. Способность элементов гардероба комбинироваться между собой.

Проектируя одежду, основываясь на архитектуру, важно соблюсти баланс между красотой и функцией. В I веке до н. э. Витрувий в своём трактате об архитектуре вывел формулу архитектуры «прочность-польза-красота», ставшую золотым правилом архитектуры. Гармоническая архитектура возможна только с учетом этих трех качеств. Эти качества также можно применить к проектированию современной одежды в «архитектурном стиле». Одежда должна быть прочна для повседневной носки, функциональная и удобная, то есть полезна и красива.

Эстетическую составляющую архитектуры Витрувий делит на шесть категорий:

1. Систематичность – общие принципы архитектуры, планирование основ объема, пропорций и соотношений размеров здания. Важны труды Витрувия в формировании ордера, где за единицу измерения пропорций принят модуль.

2. Расположение – проектирование конкретного здания, планирование его формы, организации пространства и отображение этого на чертежах: общем плане, фасаде и перспективе.

3. Соразмерность – приведение всех частей здания к гармоничным пропорциям, то есть обеспечение красивой композиции строения.

4. Симметрия – так как для Витрувия гармония форм была тесно связана с пропорциями человека, он выделил этот антропоморфный критерий отдельно: части здания уподобляются частям тела. По рисунку Витрувианского человека, человеческое тело симметрично и вписывается одновременно в квадрат и круг. Вторым названием Витрувианского человека Леонардо да Винчи является «Пропорции тела человека согласно Витрувию».

5. Оформление – исторически и логически предопределенная составляющая эстетики. Витрувий говорит о соответствии формы и конструкции храма религиозным соображениям. В наше время, этот принцип может говорить о соответствии историческим правилам при проектировании.

6. Дистрибуция – насколько здания соответствуют их владельцам и предполагаемым функциям, то есть эта категория имеет дело уже не только с красотой, но и с пользой. Также и одежда соответствует своему владельцу. Особенно эта категория прослеживается в одежде, пошитой на заказ, когда фасон и пропорции подбираются под определенные размеры и особенности тела конкретного человека.

Все эти принципы применимы как к архитектуре, так и к проектированию одежды. Архитектура, также как одежда, неотделима от человека. Главным вопросом эстетической составляющей по Витрувию является вопрос пропорций. Здания создаются в соответствии с эргономикой, пропорциями человеческого тела и чувством комфорта. Одежда конструируется на основе антропометрических точек

человеческого тела. Формы изделий изменяют либо подчеркивают пропорции тела, также должны быть эргономичны.

Одежда в «архитектурном стиле» смотрится монументально, статично, скульптурно, часто массивно, но, тем не менее, она выполняет все необходимые функции для повседневной жизни. Главная идея – найти грань статики и динамики силуэта и формы, чтобы не уйти в театральный костюм.

Можно сделать вывод, что мода, как и архитектура, работает с пропорциями, структурой, материалом и функциональностью, а дизайнер одежды, по словам Баленсиаги, должен обладать способностями архитектора. Дизайнеры одежды с архитектурным образованием задают архитектурный стиль, который все более становится актуален в XXI веке.

Таким образом, архитектура часто выступает источником вдохновения для дизайнеров и без архитектурного образования. Рэй Кавакубо вдохновлялась принципами Ле Корбюзье, превращала одежду в сложные геометрические конструкции. Раф Симонс воспринимал модные показы как архитектурное высказывание.

Архитектурный стиль в женской одежде можно рассматривать как интерпретацию новой женственности: мягкость противостоит структуре, приоритет отдается плотным, формоустойчивым тканям, в крое появляются жесткие линии.

Список литературы

1. Баленсиага, К. Интервью и высказывания о моде и архитектуре / пер. с фр. // История моды XX века. — М.: Издательский дом «Искусство», 2005. – С. 145–150.
2. Васильева, Е. Архитектура и мода: диалог форм. – М.: Новое литературное обозрение, 2018. – 320 с.
3. Петрова, Н. А. Феномен «архитектурного стиля» в современной моде // Культура и искусство. – 2021. – № 2. – С. 67–74.

References

1. Balenciaga, C. Interviews and statements about fashion and architecture / translated from French // History of 20th Century Fashion. – Moscow: Art Publishing House, 2005. – Pp. 145–150.
2. Vasileva, E. Architecture and Fashion: Dialogue of Forms. – Moscow: New Literary Review, 2018. – 320 pp.
3. Petrova, N. A. The Phenomenon of «Architectural Style» in Contemporary Fashion // Culture and Art. – 2021. – No. 2. – Pp. 67–74.

УДК 67.02

В.Н. Алпатова

Санкт-Петербургский государственный университет императрицы Екатерины II

199106, г. Санкт-Петербург, Васильевский остров, 21-я линия, д. 2

Выявление взаимосвязей между художественным образом и технологическими особенностями японской керамики Раку

© В.Н. Алпатова, 2026

В данной статье анализируется влияние технологических особенностей производства японской керамики Раку конца XVI–XVII веков на формирование её эстетического образа. Представлены ключевые этапы создания изделий, проанализировано, как каждый из них определяет визуальные характеристики изделия. Несмотря на высокий интерес к данной школе, вопрос о том, как конкретные технологические приёмы становятся активным смыслообразующим фактором в контексте чайной церемонии *ваби-тя*, остаётся недостаточно раскрытым. На основе комплексного междисциплинарного подхода, объединяющего искусствоведческий, историко-культурный и технико-технологический анализ, выявлено, что ручная лепка, состав глиняной массы, низкотемпературный обжиг с резким охлаждением и методы глазурования напрямую определяют асимметрию, фактуру, цвет и неповторимость изделий, воплощая эстетические категории *ваби*, *саби*, *сибуми*. Новизна работы заключается в обосновании технологии не как вспомогательного инструмента, а как активного формообразующего начала, что позволяет рассматривать единство ремесленного приёма и философского смысла в качестве ключевой характеристики школы Раку.

Ключевые слова: керамика Раку; эстетический образ; технологические особенности; обжиг; глазурование.

V.N. Alpatova

St. Petersburg State University of Empress Catherine II

199106, St. Petersburg, Vasilievsky Island, 21st Line, 2

Identifying the Relationships between the Artistic Image and Technological Features of Japanese Raku Ceramics

© V.N. Alpatova, 2026

This article analyzes the influence of the technological features of the production of Japanese Raku ceramics in the late 16th and 17th centuries on the formation of its aesthetic image. It presents the key stages of the creation of these products and analyzes how each stage affects the visual characteristics of the product. Despite the high level of interest in this school, the question of how specific technological techniques become an active factor in the context of the wabi-cha tea ceremony remains underexplored. Based on a comprehensive interdisciplinary approach that combines art history, historical and cultural analysis, and technical and technological analysis, it has been revealed that hand-modeling, the composition of the clay mass, low-temperature firing with rapid cooling, and glazing methods directly determine the asymmetry, texture, color, and uniqueness of the products, embodying the aesthetic categories of wabi, sabi, and shibumi. The novelty of this work lies in the justification of technology not as an auxiliary tool, but as an active formative principle, which allows us to consider the unity of craftsmanship and philosophical

Keywords: Raku ceramics; aesthetic image; technological features; firing; glazing.

Введение. Японская керамика Раку занимает уникальное место в истории мирового декоративно-прикладного искусства. Возникнув еще в конце XVI века в Японии и будучи тесно связанной с философией дзен и эстетикой чайной церемонии (тяною), она представляет собой редкий пример единства технологического процесса и художественного результата.

В настоящее время интерес к керамике Раку в отечественном и зарубежном искусствознании достаточно высок. Исторические аспекты бытования керамики и ее связь с чайной церемонией подробно рассматриваются в фундаментальных трудах, посвященных японскому традиционному гончарству. Ключевое значение для понимания генезиса школы Раку имеют исследования Моргана Пителки [1], который на основе археологических данных, чайных дневников и исторических документов предлагает всесторонний анализ культурного контекста становления династии и роли мастеров Тёдзиро и его преемников. Не менее важный вклад в разработку темы вносит А.А. Егорова [2], которая исследовала не только символико-образный строй японской керамики, но и вопрос о различении технологического и стилистического содержания термина «раку», прослеживая его эволюцию от династийной традиции до глобального художественного явления. Технические аспекты обжига Раку детально проанализированы в ряде как зарубежных, так и отечественных работ. Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью преодоления разрыва и рассмотрению технологии Раку не только как вспомогательного инструмента, но и как активного смыслообразующего фактора в контексте японской культуры конца XVI–XVII веков. Вопрос как именно конкретные технологические параметры влияют на формирование специфического эстетического образа, остается недостаточно раскрытым. Отсутствует комплексный анализ, рассматривающий технологию как источник эстетической выразительности, неразрывно связанный с философско-религиозными установками чайной традиции.

Целью данной работы является выявление и анализ механизмов влияния технологических особенностей производства керамики Раку на формирование ее эстетического образа в контексте японской культуры конца XVI–XVII веков.

Для достижения поставленной цели необходимо провести анализ ключевых технологических этапов создания керамики Раку изучаемого периода, выявить корреляцию между конкретными технологическими приемами и визуальными характеристиками готовых изделий, а также определить роль технологической непредсказуемости (контролируемой случайности) в конструировании эстетического идеала Раку, основанного на принципах дзен-буддизма.

Материалы и методы исследований. Достижение поставленной цели и решение сформулированных задач осуществлялось на основе комплексного междисплинарного подхода, объединяющего методы искусствоведческого, историко-культурного и технико-технологического анализа. Логика исследования выстроена от изучения общекультурного контекста возникновения школы Раку через детальный анализ технологической цепочки производства к ее влиянию на конечный эстетический результат. Материальную базу исследования составили две основные группы источников: керамические изделия школы Раку, а также письменные материалы. Среди них: трактаты по чайной церемонии, включая «Яманоуэ Содзики»; чайные дневники (тя-кайки) периода Момояма; исторические хроники и родословные семьи Раку.

Результаты и их анализ. Становление школы Раку в Киото конца XVI века явилось

церемонии ваби-тя и конкретных технологических решений, реализованных мастером Тёдзиро при непосредственном участии Сэн-но Рикю. В этот период формируется устойчивая взаимосвязь между тремя ключевыми технологическими этапами — подготовкой глиняной массы, техникой формовки и режимом обжига — и эстетическими качествами готовых изделий, которые будут воспроизводиться династией на протяжении столетий.

Из фундаментального исследования Моргана Пителки, посвящённого генезису школы Раку, известно, что ключевым и основополагающим технологическим решением мастера Тёдзиро стал отказ от гончарного круга в пользу ручной лепки (тэдзукури) [1, p. 45]. В контексте японской керамической традиции XVI века, ориентированной на прецизионные формы китайских и корейских образцов, этот шаг имел радикальный характер. Тёдзиро, выходец из семьи мастеров по производству черепицы, привнес в создание чайных чаш технологию, принципиально исключающую симметрию.

Ярким примером реализации этого технологического приёма является черная чашка-раку «Модзуякуро» работы Тёдзиро (музей Раку, Киото), представленная на рисунке 1. Визуальный анализ данного изделия показывает, что ручная формовка позволила достичь намеренной асимметрии и неровности края. Как отмечает А.А. Егорова, эти признаки не были следствием несовершенства ремесла, они были осознанным художественным приемом, призванным воплотить философские категории ваби (подлинность, простота) и саби (естественное старение, патина времени) [2, с. 112]. Чайная чаша переставала быть «идеальным объектом» и становилась «следом человеческого присутствия», что принципиально меняло тактильный опыт участников чайной церемонии.

Рисунок 1. Чашка-раку “Каэдегурэ” Тедзиро

Не менее важным фактором стал состав глиняной массы. Для керамики Раку использовалась высокопластичная глина с добавлением значительного количества шамота или песка. Эта технологическая особенность, унаследованная от производства черепицы, обеспечивала необходимую термостойкость при резких перепадах температур. Наличие включений определенных фракций в составе глин после обжига придавали поверхности изделий специфическую фактуру. Еще одной важной особенностью является отказ от отмучивания и тонкой очистки глины. За счет этого в глине сохраняются естественные примеси, которые, проступая на поверхности, создают микрорельеф, который хорошо виден на рисунке 2. Грубая, шероховатая текстура, пористость черепка становились не

создавали особый тактильный образ чаши — «теплый», «живой», «дышащий» материал, который, согласно дзен-буддийской эстетике, не противостоял природе, он являлся ее продолжением.

Рисунок 2. **Чашка-раку “Модзуякуро” Тедзиро**

Согласно исследованиям А.А. Егоровой, ключевым технологическим этапом, определяющим финальный эстетический облик, являлся процесс глазурования и обжига. Семья Раку разработала два главных направления: куро-раку (черная керамика) и ака-раку (красная керамика), для которых использовались печи разной конструкции. Черные чаши покрывались свинцовой глазурью на основе местного камня Камогава, богатого оксидами железа и кремния. Обжиг производился в небольших муфельных печах на угле при относительно низких температурах (около 800–900°C) на протяжении 24 часов. Однако наиболее важной особенностью являлся финальный этап: чаши извлекались из печи раскаленными (до температуры красного каления) и подвергались резкому охлаждению на открытом воздухе. Именно эта технологическая операция – резкий термический удар – способствовала появлению знаменитой фактуры поверхности: мелкую кракелюрную сеть (представлена на рисунке 3), неравномерность оплавления глазури, участки матовости и легкого восстановления [2, с. 95-97, 3]. Важно подчеркнуть, что в японской традиции изучаемого периода практика дополнительного копчения в опилках или соломе еще не применялась; она получит распространение значительно позже, в западных интерпретациях XX века. Ранняя традиция Раку ограничивалась естественным охлаждением, что давало более сдержанный, «благородный» эффект, полностью соответствующий эстетике сибуми — сдержанной элегантности. Также изделия в печи могли специально ставить слишком близко к стене или друг к другу, создавая таким образом в местах соприкосновения легкие вмятины на изделиях. Эти случайные следы – «поцелуи огня» – воспринимаются как уникальные метки, свидетельствующие о единичности обжига.

Рисунок 3. Чашка-раку “Рика”. Музей Раку, Киото

Цветовая гамма ранней керамики Раку согласно Т. Б. Араповой, Т. Акануме и Ё. Ито также непосредственно вытекала из технологических возможностей. Черные глазури (куро-раку) достигались за счет оксидов железа в восстановительной среде; красные (ака-раку) — за счет прозрачной свинцовой глазури по красной глине, дающей теплый терракотовый оттенок, как показано на рисунке 4 [4, с. 42-45]. Как отмечала Коляда Е.М., цвет в предметах искусства играет очень важную роль, он оказывает влияние на образные характеристики самого предмета, на его восприятие. [5, с. 137]

Рисунок 4. Красная чашка-раку “Миутибуцу”, Тедзиро

Позднее, уже в XVII веке, мастера династии (особенно Раку III Доню) начинают экспериментировать с белыми и полихромными глазурями, расширяя палитру, но не нарушая основополагающих принципов ручной формовки и низкотемпературного обжига. Не менее важными глазуровании являются метод и место нанесения глазури. Обычно глазури наносили толстым слоем и обязательно от руки, то есть кистью. После обжига при таком покрытии были заметны легкие подтеки глазури, полосчатость от кисти и другие неравномерности, что можно увидеть на рисунке 5. Это придавало керамике динамичность, живость, сохраняя жест руки мастера в каждом изделии.

Рисунок 5. Чайная чашка, Япония, 19 век

Таким образом, в керамике Раку конца XVI–XVII веков технология выступает не просто средством производства, но активным смыслообразующим фактором. Каждый этап — от выбора грубой массы до резкого охлаждения — вносит вклад в формирование эстетического образа, основанного на категориях «простой красоты» (ваби), «патины времени» (саби) и «сдержанности» (сибуми). Технологическая непредсказуемость, контролируемая случайность результатов обжига не рассматривались как брак, но, напротив, ценились как проявление «подлинности» и «естественности», составляющих фундамент японской эстетики. Именно это нерасторжимое единство ремесленного приема и философского смысла обеспечило керамике Раку статус одного из высших достижений японской художественной культуры.

Обсуждение результатов.

На основе проведенного анализа исторических памятников керамики Раку выявлена прямая взаимосвязь между ключевыми технологическими этапами и эстетическими характеристиками изделий. Каждый шаг мастера при работе с глиной скрывает за собой определенный смысл, который впоследствии формирует узнаваемый образ керамики Раку. Ручная лепка (тэдзукури) формирует намеренную асимметрию и сохраняет следы присутствия мастера, воплощая категории ваби и саби. Состав глиняной массы с высоким содержанием шамота создаёт пористую, «дышащую» фактуру, осмысляемую как продолжение природного начала. Режим низкотемпературного обжига с резким охлаждением и сопутствующая ему контролируемая случайность (кракелюры, «поцелуи огня») становятся источниками эстетической ценности, где непредсказуемость интерпретируется как проявление подлинности (макото) и естественности. Также подтверждено, что технологическая непредсказуемость в традиции Раку изучаемого периода не рассматривалась как брак, но целенаправленно включалась в эстетическую программу, что обеспечило неразрывное единство ремесленного приёма и философско-религиозных установок чайной церемонии ваби-тя.

Заключение.

В результате проведённого исследования, установлено, что технологические особенности керамики Раку конца XVI–XVII веков выступают не в качестве вспомогательного инструмента, а являются важным элементом, влияющим на восприятие

носителями эстетических категорий ваби, саби, сибуми. Техника выступает не просто средством производства, а активным формообразующим фактором: её видимые следы становятся носителями эстетического смысла, закрепляя за керамикой Раку образ «простой», «истинной», «естественной» красоты, неразрывно связанный с философией дзен и чайной церемонией *ваби-тя*.

Дальнейшая перспектива исследования видится в создании учебно-методического пособия, обобщающего выявленные историко-технологические закономерности, а также в экспериментальном воспроизведении технологии Раку для наглядной демонстрации механизмов влияния технологических приёмов на эстетический результат.

Литература

1. Pitelka, M. Handmade Culture: Raku Potters, Patrons, and Tea Practitioners in Japan / Morgan Pitelka. — Honolulu: University of Hawai‘i Press, 2005. — 248 p. — ISBN 978-0-8248-2970-2.
2. Егорова, А. А. Японская керамика эпохи Эдо (1600–1868): культурный контекст и атрибуция: диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения: 17.00.04 / Егорова Анна Алексеевна. — [Москва: Санкт-Петербургский Государственный университет профсоюзов]. — [2016 г.]. — 250 с.
3. Егорова, А. А. Керамика «раку»: японская традиция в интерпретации западных мастеров XX века / А. А. Егорова // Обсерватория культуры. — 2014. — № 6. — С. 136–141.
4. Керамика Раку: вселенная в чайной чаше: произведения из японских собраний: каталог выставки, Москва, 22 сентября – 15 ноября 2015 года / [авторы-составители: Т. Б. Арапова, Т. Аканума, Ё. Ито и др.; перевод с японского Е. Виноградова]; Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина. — Москва: ABCdesign, 2015. — 416 с.
5. Коляда, Е. М. Архитектурная керамика и ее имитация в усадебных постройках Крыма, возведенных по проектам архитектора Н.П. Краснова / Е. М. Коляда // Архитектурная керамика мира. – 2019. – № 3. – С. 132-146.

References

1. Pitelka, M. Handmade Culture: Raku Potters, Patrons, and Tea Practitioners in Japan / Morgan Pitelka. — Honolulu: University of Hawai‘i Press, 2005. — 248 p. — ISBN 978-0-8248-2970-2.
2. Egorova, A. A. Japanese Ceramics of the Edo Era (1600–1868): Cultural Context and Attribution: Dissertation for the Degree of Candidate of Art History: 17.00.04 / Egorova Anna Alekseevna. — [Moscow: St. Petersburg State University of Trade Unions]. — [2016]. — 250 p.
3. Egorova, A. A. Raku Ceramics: The Japanese Tradition in the Interpretation of 20th-Century Western Masters / A. A. Egorova // Observatory of Culture. - 2014. — No. 6. — pp. 136-141.
4. Ceramics of Raku: the universe in a tea bowl: works from Japanese collections: exhibition catalog, Moscow, September 22 – November 15, 2015 / [authors-compilers: T. B. Arapova, T. Akanuma, E. Ito et al.; translated from Japanese by E. Vinogradov]; Pushkin State Museum of Fine Arts. — Moscow: ABCdesign, 2015. — 416 p.
5. Kolyada, E. M. Architectural ceramics and its imitation in the manor buildings of the Crimea, erected according to the designs of architect N.P. Krasnov / E. M. Kolyada // Architectural ceramics of the world. – 2019. – No. 3. – pp. 132-146.

Научный руководитель: старший научный сотрудник Горного музея, доцент кафедры материаловедения и технологии художественных изделий, кандидат искусствоведения Боровкова Н.В.

Scientific supervisor: Senior researcher at the Mining Museum, Associate Professor of the Department of Materials Science and Technology of Art Products, Candidate of Art History Borovkova N.V.

Тезисы:

В статье анализируется влияние технологических особенностей производства японской керамики Раку конца XVI–XVII веков на формирование её эстетического образа. Цель исследования — выявление механизмов влияния технологических особенностей производства на эстетический образ изделий японской школы Раку. На основе комплексного междисциплинарного подхода проанализированы письменные источники, а также музейные артефакты. Установлено, что ключевыми технологическими этапами являются ручная лепка (*тэдзукури*), состав глины с высоким содержанием шамота и низкотемпературный обжиг с резким охлаждением. Эти факторы напрямую формируют эстетические характеристики готового изделия: намеренную асимметрию, пористую «дышащую» фактуру, кракелюры и «поцелуи огня». Контролируемая случайность обжига осознанно культивировалась как проявление подлинности (*макото*), созвучное дзен-буддийской эстетике. Таким образом, в керамике Раку технология выступает не вспомогательным инструментом, а активным смыслообразующим фактором, неразрывно связанным с философско-эстетической программой чайной церемонии *ваби-тя*.

УДК 67.017(679.7)

А. Г. Гаврилова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА ПЕРСОНАЖЕЙ В АНИМАЦИИ: СОВРЕМЕННЫЕ ТРЕНДЫ И ИХ ИСТОРИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ

© А. Г. Гаврилова, 2026

В статье рассматриваются современные тенденции в создании дизайна мультипликационных персонажей и историческое развитие этого искусства. Особое внимание уделяется анализу влияния визуальных характеристик персонажей на восприятие человека. Собранная информация имеет практическое значение для дизайнеров, что может помочь в создании визуального дизайна для мультфильма.
Ключевые слова: персонаж, дизайн, анимационные фильмы, мультфильм, тренды.

A. G. Gavrilova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ARTICLE TITLE

The article examines current trends in the creation of cartoon character design and the historical development of this art. Special attention is paid to the analysis of the influence of the visual characteristics of characters on human perception. The information gathered is of practical importance for designers, which can help in creating a visual design for the cartoon.
Keywords: character, design, animated films, cartoon, trends.

В современном мире мультфильмы занимают важное место в развитии и формировании ценностей, воображения и эмоций человека. За промежуток времени существования этого жанра мультипликационные фильмы и сериалы стали частью повседневной жизни. Они не только созданы для развлечения, но и способны объединять разные поколения.

Поэтому дизайн персонажей занимает важное место в наше время. Они формируют образ, который остается в памяти зрителей и помогают передать идеи через визуальный язык.

Мультипликация стала не просто жанром в киноиндустрии, но и способом выражения эмоций и сложных тем более понятным языком. Анимация и персонажи могут рассказать историю не только мира, но и тебя самого. Как однажды сказал известный мультипликатор Хаяо Миядзаки: «Анимация — это не то, когда ты берешь карандаш и рисуешь ровную, правильную линию. Анимация — когда ты пытаешься отыскать ту линию, которая скрыта внутри тебя самого. Если, беря в руки карандаш, ты собираешься использовать только ум, только рассудок, результат не может получиться удачным». В этом и кроется суть нарисованного вида искусства - создать мир и вложить в него жизнь.

Целью статьи является изучение современных трендов в дизайне персонажей и их феномена с исторической точки зрения. А также проанализировать влияние визуальных и внутренних характеристик героев, для повышения эффективности их использования в анимации.

Еще до 1908 года, когда был создан первый рисованный мультфильм, персонажи существовали на страницах книг, а после и на эскизах к пьесам. В литературе под персонажем понимается действующее лицо в произведении. В определенной степени ими можно назвать наскальные рисунки, когда на пещерах и скалах древние люди рисовали свои рассказы, древнейшие сюжеты. Явление анимации зафиксировано и описано еще в древнегреческом сочинении Птолемея за 150 лет до нашей эры. Дизайн персонажей создавался под влиянием различных национальных и сценических традиций. К примеру, люди мастерили разные формы масок, чтобы передать характер и роль персонажа. В древних культурах же создавались статичные изображения героев мифов и легенд на изделиях керамики и живописи. Образы имели отличительные черты такие как: пропорции, цвета, детали, что делало их сразу узнаваемыми. Это настолько стало каноничным и закрепилось в подсознании, что до сих пор при изображении определенного периода в истории и национальности, используют все те же символы. Этот феномен свидетельствует о силе символов и их роли в формировании образов. Народные сказки также формировали

образы героев. В некоторых странах они даже не рисовались, но по определённому признакам и особенностям люди могли понять, как он выглядит. С развитием живописи, иллюстраций и гравюр, шли дальше и принципы дизайна персонажа. От силуэта до цветов - все составлялось так, чтобы человек мог сразу понять сущность героя. Люди начали передавать более четко характер и роль через стилизованные формы. Такой подход помог создавать ярких, запоминающихся героев, чья сущность была понятной с первого взгляда [3].

В мультфильмах персонажи стали более выраженными и обособленными от историй. Теперь это не просто кто-то вписанный в историю, а герой, который формирует ее. Первые десятилетия существования анимации все создавалось вручную. Это одна из причин почему в изображении героев делался акцент на мимике и простых формах. Например, Микки Маус (*рис.1*) созданный Уолтом Дисней: «Старший аниматор студии, Аб Айверкс, разрабатывавший концепт, нарисовал туловище Микки из кругов, с целью упростить в дальнейшем работу над анимацией» [6]. Главная задача - сделать действующее лицо запоминающимся, чтобы люди сразу понимали кто он и в какой компании был создан. Отличительные черты подчеркивали характер персонажа: игривость и доброту - округлыми формами и быстрыми движениями, лидерские качества - руль от лодки и шапка капитана. Такой типаж с оптимизмом и особой смекалкой создаст образ, что будет интересен, как и для детей, так и для родителей. Герои примерно одного десятилетия имеют схожее строение и яркие эмоции, которая привлекает внимание. Вследствие этого, несмотря на исторические и временные рамки, свидетельствующие о развитии художественных форм, новые персонажи и решения всегда бросаются в глаза. Однако, несмотря на их очевидную выразительность, полностью понять их смысл и концепцию не всегда удается с первого взгляда. Как пишет Скотт Беркун: «Каждая великая идея носит на себе печать отказа. Это не всегда заметно, потому что, когда инновация получает признание, ее трудный путь к успеху мгновенно ретушируется» [3]. Станет ли оно тенденцией или нет, это уже формируется разными факторами, но факт того, что задумка попадется на глаза большому количеству человек - неизменно.

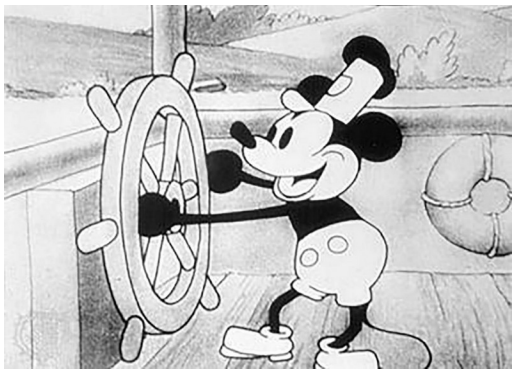


Рис. 1. Микки Маус

Дальше мультфильмы переходили из черно-белой графики в цветную, а после и индустриализация с внедрением конвейерного производства. Важным шагом стала звуковая революция в появление озвучки и музыкального сопровождения. Эксперименты в «ручном» варианте создания перешли к технологиям и компьютерным инновациям. Например, ксерография, которая была использована в «101 далматинцев» в 1961 году. В это время все персонажи становились более сложными по рисованию. Форма подстраивалась под реалистичные пропорции, но не переходила на реализм. Мобильность была и до сих пор считается, одним из главных факторов производства. Например, в наше время студия «Союзмультфильм» решила использовать искусственный интеллект как один из инструментов создания, так как это поднимет скорость выпуска продукта.

В золотой век анимации появились разнообразные стили, и расширились возможности в технологической части. Уникальность в дизайне персонажа стала более выражена, а также и собственная рисовка студии. Драматизм и комедийность легли в основу повествования, благодаря чему мультфильмы встали наравне с фильмами, а нарисованные герои с реальными людьми. Все мультгерои того времени теперь ассоциируются только с теплотой и уютом, ведь в это время проработка дизайна и характера была прерогативой, длительность фильма кажется сейчас более растянутой, чем в наше время. Кроме того, особую роль занимала музыкальность и качественное звуковое сопровождение, которые создавали уникальную атмосферу и усиливали восприятие мультфильма.

Эра компьютерной графики пришла на смену плавно. В это время, с исторической точки зрения, с изменениями культуры и общества люди стали совсем другими. Свобода и индивидуальность человека являлась основой для поколения. Спрос на новаторства в повествовании и прописывания героев приобрел

новый подтекст: стал более ориентирован на оригинальность, индивидуальность и уникальность подхода [5]. Вектор сменился с общности и простой сюжетной структуры на развитие героя и более сложные и многослойные сюжеты с непростыми темами. Персонаж показывал внутренний рост с дилеммами, которые некоторые люди также находили отзыв в себе. В общении между фигурами повествования в мультфильме или сериале появляются сложные диалоги с монологами, где раскрывается внутреннее состояние героя. Эмоциональная вовлеченность человека стала глубже. Сюжеты апеллируют к чувствам, а также часто затрагивают социальные темы. Также повысилось стилистическое разнообразие, что дало возможность брать разные направления в рассказе. Создавались мультфильмы не только о сложных темах с моральными принципами, но и легкие, позитивные, чтобы человек мог отдохнуть и не перегружаться. Потребность людей в отдыхе породило персонажей, которые приносили много смеха. Гипертрофированные, карикатурные стили как раз подходили для этого, но если сравнивать такие стили в годах, то с компьютерной графикой герои стали создаваться более четко с определенными причинами. Высокотехнологичные эффекты в графике брали преимущество: возможность выбирать стиль, расширение творческих возможностей и т. д. Внедрение трехмерной графики значительно улучшило визуальную сторону, что после будет развиваться еще сильнее, а симуляция физических возможностей земного шара начнет давать более убедительные и красивые сцены.

Но персонажи есть не только в анимации. Есть также и комиксы, которые шли рука об руку вместе с мультфильмами. Первообразные формы были еще в карикатурах, сатирах и иллюстрациях. В 19 веке появились первые вставки в журналах и газетах. А после зародились современные комиксы. Например, в 30-х годах появились первые супергерои, которые олицетворяли собой силу и мужественность. Герои такого потока ориентировались больше на мужскую аудиторию, формируя образ, что мог выстроить новый идеал поведения. Сильное тело и сильный дух создавали призму того, как человек должен защищать любимых и близких. Яркая и жесткая прорисовка линий с разными ракурсами давали динамичность персонажу, показывая движения на бумаге. В течении истории комиксы то ограничивались и запрещались, то наоборот поощрялись. Конечно, все такие продукты подчеркивались национальным окрасом и социальным подтекстом. Так в Японии в 20 веке начали создавать мангу, которая подчеркивалась своей атмосферой. Теперь сразу можно заметить, что герой создан в этой стране или с отсылкой на нее. Гипертрофированно большие глаза, маленький рот и нос. Если сравнивать комиксы разных стран, то можно заметить, как сильно отличаются персонажи и их окружение. В наше время эта сфера производства до сих пор держится и показывает большие результаты, одной из причин являются персонажи, что своей харизмой вызывают интерес у читателя. Видеоигры также попадают под тему статьи. Персонажи в них имеют свою предысторию. Человек становится им и проживает жизнь в его ипостаси.

В наше время анимация и персонажи взяли черты прошлого и стали развивать их сильные стороны. Большая часть создает их в трехмерной графике, используя новомодные варианты производства. Рендер нового мира теперь не такой энергозатратный процесс, в котором нужно придумывать новые выходы из сложных ситуаций. Как и в прошлые эпохи, изменения в сфере анимации оказывают влияние и на восприятие человека, что меняет его взаимодействие с мультфильмами и их содержанием. Современные технологии позволяют создавать интерактивные проекты, виртуальную и дополненную реальность, что полностью меняет привычные формы развлечений. Теперь новое поколение не может смотреть старые фильмы, ритм жизни сильно поменялся. Сегодняшний зритель предпочитает быстрый и динамичный контент. Это оказывает влияние на популярность старых мультфильмов и их доступность. Если сравнивать первое двадцатилетие мультфильмов и данного времени, то скорость получения информации совершенно отличается. Человек сейчас может и усваивает быстрее данные, но поток производимого настолько большой, что многие зрители просто не успевают ознакомиться со всей классикой. Динамичность персонажа, как и фильма является базисом на данный момент. Совершенствовались также и повествования. Если ранее брали за основу сложные темы, то теперь это более точечные и неочевидные. Отсюда и новые персонажи, которые могут показать и раскрыть подробнее историю. Герои с современной моралью и проблемами, которые ищут себя и свои цели. Личность теперь не совершенна и в этом видят преимущество и близость с вымышленным персонажем. Например, антагонисты со сложными образами, показывающие, что человек может стать плохим из-за общества, он не имеет сразу злую натуру. Такие сюжеты вызывают волну сложных и противоречивых чувств, не давая сразу ответ на вопрос о том, что плохо, а что хорошо. Вместо этого они способствуют развитию критического мышления и более глубокому пониманию человеческой природы.

Визуально персонажи имеют отличительные черты, что помогает им выделиться на фоне других. Тенденция соединять двухмерную графику с трехмерной стало набирать обороты последнее десятилетие. Благодаря, современным технологиям это не смотрится инородно, наоборот создается мысль, что такой вариант на данный момент является оптимальным, так как люди устали от простой 3д анимации, а добавление базового строения рисунка украшает картинку. Например, в мультфильме «Человек паук: через вселенные» таким образом сталкивают разные миры, показывая разницу между ними.

В будущем можно ожидать дальнейшего развития этого тренда, так как технологии постоянно

улучшаются, позволяя создавать еще более смелые и оригинальные визуальные комбинации.

Влияние визуальных характеристик персонажей на эмоциональное вовлечение аудитории

Визуальные характеристики персонажа важны для запоминания его зрителями. Уникальный дизайн помогает выделить героя среди других. В этом вопросе важны детали. Создание всегда ищет форму [1]. Чтобы создать законченного персонажа нужно проработать идею до конца. Чем более выразительный дизайн, тем легче его запомнят. Черты в визуале похожи на отпечаток пальца, что делает его особенным и неповторимым.

Эстетика должна поддерживать персонажа. Дизайнеры также применяют психологические аспекты в восприятии героя. Цветовая палитра в создании играет важную роль. «Цвета — это излучающие силы, энергии, которые действуют на нас положительно или отрицательно, независимо от того, осознаем мы это или нет» - писал Иоханнес Иттен про цвет [4]. Это можно проследить, например, в злодеях мультфильмах Диснея. Большая их часть окрашена в едкие и яркие фиолетовый и зеленый цвета. Так, даже несмотря на мимику, зритель понимает, что это отрицательный персонаж, без большой огласки. Темные тона также показывают это, ведь протагонистов очень редко, когда создают не в светлых и пастельных цветах.

В более стилизованных работах важную роль играет форма. Так в мультфильме «Клаус» можно увидеть, как характер отражается во внешнем виде. Главный герой, Джон, с первого взгляда вызывает ощущение неуверенности: не такой храбрый и немного неуклюжий человек, что любит комфортную жизнь (*рис.2*). Хрупкое тело служит символом его неприспособленности к суровой реальности, что сразу рассказывает о нем историю. Он не жил в сложных условиях, не знает, как существовать самостоятельно, без помощи других. Режиссёры нередко используют такой прием, когда берут человека одного слоя и перебрасывают его в совершенно непонятный для него мир. Так раскрывается с разных сторон его внутренний мир, что помогает зрителю лучше понять изменения героя, его борьбу с собой и преодоление собственных барьеров. Этот метод также создает возможность увидеть зрителю, как внешняя форма и визуал, может стать сильным инструментом в передачи характера в рассказе. В сравнении можно сопоставить из той же работы другого главного героя - Клауса. Большой и сильный мужчина изображен как скала: массивный, устойчивый, непоколебимый. Такой образ помогает подчеркнуть его силу и стойкость, а его внушительный вид сразу создает ощущение прочности и стабильности. Сразу на фоне Джона его внешность приобретает надежность. Этот контраст показывает, как создать диаметрально разных персонажей. Разные характера и роли развивают историю и эмоционально насыщают работу.

Рис. 2. Персонажи Джон и Клаус из мультфильма «Клаус»

Мимика для героя также важна, как и вышеперечисленные пункты. Самый очевидный инструмент передачи эмоций и характера. Зритель узнает, что чувствует персонаж и иногда предугадывает дальнейшие действия. Выразительные лица делают личность глубоко проработанным. Мимика - сюжетный язык. Она показывает изменения в настроении героя, а также и путь развития его характера. Динамичные эмоции помогают выглядеть движениям более реальными и естественными, такой дизайн запоминается больше, чем статичный. Благодаря чему сцены чувствуются эмоциональнее и живее.

Удачные и неудачные случаи дизайна

Показать такой пример можно на одном персонаже и его перезапуске. Культовый мультфильм «Шрек», созданный Эндрю Адамсоном и Вики Дженсоном, был выпущен в 2001 году. Герой представляет расу огров: огромные и сильные, традиционно страшные существа, что являются опасными для окружающих. Так и был изображен персонаж. Графикой создатели смогли передать толстую кожу, образ жизни и характер. Зеленая кожа, которая не кажется гладкой и мимика, что в начале не показывала доброжелательность для других персонажей. Такой образ отлично подчеркивал его внешний вид - грозный и отстраненный. В противовес показан его образ в новой части. Гладкая кожа, добрый взгляд и ощущение

легкости в характере создает совсем другую личность. Персонажа сделали приятным для взгляда, забывая о его истинном обличии (*рис.3*). Этот пример ярко показывает, как изменение визуальных деталей и мимики может кардинально преобразовать восприятие персонажа, превращая его из страшного монстра в симпатичного и дружелюбного героя.

Рис. 3. Шрек из старой и новой части

Неудачный случай в дизайне можно также назвать Эхо из игры «Overwatch» (Рис.4). Округлые формы, минималистичность и светлые тона показывают ее как героя, что будет поддерживать других на поле действий. Но суть этого персонажи в атаке, а не в защите. Внешний вид не соответствует задачи, поэтому дизайн, хоть красивый и приятный, такого персонажа неоправдан и сбивает с толку. Этот пример показывает, как важна гармония между внешней оболочкой и функциональностью персонажа: даже самый красивый дизайн не имеет смысла, если он противоречит его роли и задачам в игровом процессе [7].

Рис. 4. Эхо из игры «Overwatch»

Хорошо продуманный персонаж без резонанса между внутренним и внешним миром - Джокер из «Бэтмен: Мультсериал» 1992 года (*рис.5*). Цвета, мимика, аксессуары - все указывает на то, что он является антагонистом. Яркий и немного карикатурный стиль, что усиливает его театральность и образ. Смотря на него, зритель не скажет, что он положительный персонаж, на которого нужно ровняться.

Рис. 5 Джокер и мультсериала «Бэтмен: Мультсериал»

Гармоничное сочетание соответствия проекта и стиля создает удачный дизайн. Эффективность дизайна напрямую зависит от способности воспринимать все пункты в создании и понимание, что детальность и стиль работают вместе с уместностью решения. Целевая аудитория и ее потребности должны быть на первом месте.

Методы для создания в наше время

Современные технологии открывают новые варианты исполнения дизайна.

- Технологии захвата движений. Такой метод используют в реализации компьютерных игр. Это позволяет создавать реалистичные анимации с обеспечением точности движений. Сейчас эта технология не раскрыла до конца свой потенциал.
- Использование гиперреалистичных рендеринг- технологий. Детализация становится максимально правдоподобной.
- Нейросеть. Использование нейросети, как инструмента, но не основного. Этот вариант должен быть построен на вспомогательной роли, которая поможет украсить новые проекты.
- Мультимодальные подходы. Этот вариант используется все чаще. Текстуры и эффекты разрабатываются для усиления уникальности. В данный момент времени все больше в персонажах мультфильмах подмечается этот метод.

Это одни из возможных практик, некоторые уже используются в производстве. Конечно, инновации открывают новые горизонты и позволяют создавать более оригинальные варианты, однако без четкого руководства и хорошо продуманной идеи все эти методы могут привести к обратному эффекту. Сейчас современные тренды двигаются в сторону повышения технологичности и выразительности. К примеру, использование различных культурных пластов и их особенностей в одном продукте. Такой способ дал возможность объединять разных людей и их предпочтения, делая дизайн более богатым и разносторонним. Также активно экспериментируют с формой и пропорциями, отходя от классических стандартов к необычным формам. Создавая таким образом уникальные образы, создатели расширяют границы традиции дизайна.

Кроме того, персонажи становятся неотъемлемой частью дизайна. Они привносят определенный колорит в изделие и его рекламу. Он становится носителем информации и рассказчиком. Все вышеперечисленные правила создания также работают в рекламе. Если нужен мягкий образ - округлые формы и добрая мимика, более дерзкий - угловатые формы. Возможно использование определенного жанра в искусстве. Такой подход помогает точно передать настроение и характер продукта. Мультипликационные лица помогают создать связь между аудиторией и продуктом. Герои часто могут перейти из простого персонажа в символ компании, логотип или же маскота, которые способны повысить узнаваемость продукта и укрепить его имидж на рынке. Такая тенденция набирает обороты по всему миру.

В обучающей сфере персонажи становятся все популярнее. Намного легче схватить информацию, когда тебе говорит об этом нарисованный персонаж, который создает легкий и увлекательный образ. Так внимание обучающихся переключается на объяснение, а материал становится более доступным и интересным.

Таким образом, развитие дизайна персонажей - динамический процесс, в котором могут сочетаться искусство и технологии, ручная работа и машинизация. Влияние визуальных характеристик персонажей на эмоциональное вовлечение человека составляет ключевым фактором, так как правильный дизайн способен вызвать эмоции у зрителя. В совокупности исторический контекст и современные реалия создают тенденцию, что зарождает эмоции. Анализ в исторической части показал эволюцию стилей и техник, которая в свою очередь формирует на сегодняшний день стандарты создания героев.

Персонажи создавались для удобства повествования, чтобы человек не забывал сюжет и историю. Сейчас герои вышли за эти рамки. Их можно повстречать в разных сферах деятельности. Но основы, которые заложены в их реализацию всегда будут каноничны.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы

1. *Баренбаум Е. Э.* Дизайн персонажей. От чистого листа до ожившего рисунка. Полное руководство по разработке героев. — М.: Эксмо, 2025. 256 с.
2. *Базыма Б. А.* Психология цвета: Теория и практика. — М.: Речь, 2005. 234 с.
3. *Беркун С.* Откуда берутся гениальные идеи? 10 мифов об инновации. - СПб.: Питер, 2011. 208 с.

4. *Иттен И.* Искусство цвета. — М.: Д. Аронов, 2000. 128 с.
5. *Котт О.* Создание персонажей фильмов и сериалов. От главного до второстепенных героев. - СПб.: Эксмо, 2024. 272 с.
6. История дизайна классических героев Диснея // animation school URL: https://animationschool.ru/blog/istorija-dizajna-klassicheskih-geroev-disneja/ (дата обращения: 9.04.2026).
7. 5 персонажей из современных игр с неудачным дизайном // DTF URL: https://dtf.ru/gamedev/132963-5-personazhei-iz-sovremennyh-igr-s-neudachnym-dizainom (дата обращения: 9.04.2026).

References

1. Barenbaum E. E. *Character design. From a blank sheet to an animated drawing. The Complete guide to hero Development.* Moscow: Eksmo, 2025. 256 p.
2. Bazyma B. A. *Psychology of color: Theory and practice*. Moscow: Speech, 2005. 234 p.
3. Berkun S. *Where do brilliant ideas come from? 10 myths about innovation*. - St. Petersburg: Peter, 2011. - 208 p.
4. Itten, I. *The Art of color*. Moscow: D. Aronov, 2000. 128 p.
5. Kott O. *Creating characters from movies and TV series. From the main to the minor characters*. - St. Petersburg: Eksmo, 2024. - 272 p.
6. The history of the design of classic Disney characters // animation school URL: https://animationschool.ru/blog/istorija-dizajna-klassicheskih-geroev-disneja / (date of access: 04/9/2026).
7. 5 characters from modern games with a bad design // DTF URL: https://dtf.ru/gamedev/132963-5-personazhei-iz-sovremennyh-igr-s-neudachnym-dizainom (date of request: 04/9/2026).

УДК 67.017

Е. В. Лашманова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РОЛЬ И ВИДЫ ИСТОРИЧЕСКОЙ ДОСТОВЕРНОСТИ В ВИДЕОИГРАХ

© Е.В. Лашманова, 2026

В эпоху роста влияния медиакультуры, видеоигры становятся значимым каналом трансляции исторических знаний и формирования представлений о прошлом. Миллионы игроков по всему миру ежедневно погружаются в виртуальные реконструкции различных эпох - от первобытных времён до недалёкого будущего. При этом всем степень исторической достоверности в таких играх варьируется очень широко.
Ключевые слова: видеоигры, история, историческая достоверность, классификация, эпоха

E. V. Lashmanova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE ROLE AND TYPES OF HISTORICAL ACCURACY IN VIDEO GAMES

In an era of growing media influence, video games have become a significant channel for transmitting historical knowledge and shaping perceptions of the past. Millions of players around the world immerse themselves in virtual reconstructions of various eras, from ancient times to the near future, on a daily basis. However, the level of historical accuracy in these games varies widely.
Keywords: video games, history, historical accuracy, classification, era

Как современные видеоигры с историческим сеттингом влияют на формирование представлений об истории у широкой аудитории? Способны ли они выполнять образовательную функцию, или их роль ограничивается развлечением? И если образовательная функция возможна, то каким образом совместить историческую достоверность с требованиями геймдизайна — увлекательностью, динамикой, игровыми условностями? Эти вопросы приобретают особую актуальность в условиях растущей популярности исторических видеоигр. С одной стороны, такие игры обладают мощным потенциалом: они пробуждают интерес к прошлому, создают эффект погружения, позволяют «прожить» исторические события и задуматься о причинно-следственных связях и альтернативных сценариях развития. С другой — существует риск закрепления стереотипов и искажения исторических фактов, если баланс между достоверностью и вымыслом нарушен.

Ключевая проблема заключается в том, что образ прошлого, формируемый исследователем, не может претендовать на статус полной объективности, ведь он является несколько относительным и частичным в своей полноте. Его характеризуют:

- Субъективность (определяется выбором источников).
- Частичность (неполнота сохранившихся свидетельств).
- Релятивность (зависимость выводов от контекста научного знания определённой эпохи).

В силу указанных особенностей выводы исторической науки обладают обсуждаемостью: они открыты для пересмотра и критического переосмысления. Данная черта не является недостатком исторической методологии, но отражает сложность и неисчерпаемость объекта исследования. Переходя к предметному анализу заявленной проблематики, рассмотрим специфику взаимосвязи видеоигр с историческим знанием.

Возникает необходимость в инструментарии, который позволил бы оценивать уровень исторической достоверности видеоигр.

Цель данной статьи — предложить такую систему и показать пути её практического применения. Для её достижения поставлены следующие задачи: разработать набор критериев для оценки исторической достоверности видеоигр, построить типологию подходов к исторической реконструкции в играх, определить возможности использования видеоигр в образовательном контексте и стратегии минимизации риска искажений, а также выявить роли и задачи ключевых участников процесса: разработчиков, педагогов, игроков и исследователей.

В последующих разделах статьи будет представлена система оценки и типология подходов к

целевых групп. Для системного анализа роли и видов исторической достоверности в видеоиграх необходима чёткая основа - единая система критериев, позволяющая объективно классифицировать игры по уровню исторической вовлечённости.

В рамках данного исследования разработана комплексная система оценки критериев, учитывающая параметры, формирующие историческую достоверность в видеоиграх. Она позволяет не просто «оценивать точность», а анализировать, как именно и на каком уровне игра взаимодействует с историческим материалом.

Предложенные критерии отражают значимый аспект исторической вовлечённости, а в совокупности они дают целостное представление:

1. Историческая достоверность - степень соответствия игровых элементов реальным историческим фактам и научным данным. Соответствие дат, имён, событий, мест, реальных источников, опора на находки, архивы, исследования, наличие или отсутствие элементов из других эпох, сознательные упрощения или вымышленные дополнения. Градация исторической достоверности: минимальная (клише и символы), условная (художественное переосмысление), средняя (ключевые элементы точны), значительная (упрощённое моделирование), максимальная (научно обоснованная реконструкция).
2. Уровень детализации исторических элементов - глубина проработки эпохи в визуальных, культурных, социальных и экономических аспектах. Проявляется в архитектуре и интерьерах, костюмах, униформе и доспехах, языке, диалектах и документах, в обычаях и нормах поведения, в экономических и политических институтах. Градация уровня детализации исторических элементов: поверхностная (узнаваемые образы), выборочная (эстетика и символы), тематическая (стиль и культура), системная (взаимосвязь процессов), комплексная (все аспекты эпохи).
3. Роль игровых механик в передаче истории: насколько геймплей моделирует реальные исторические процессы и ограничения. К этому относится моделирование экономики, воспроизведение военных тактик и логистики, дипломатия и политические союзы, социальные структуры, влияние климата, эпидемий и географии на ход событий. Градация ролей: механики не связаны с историей, темы эпохи используются без моделирования процессов, учёт особенностей эпохи, упрощённое моделирование процессов с альтернативами, точное воспроизведение реальных систем и ограничений.
4. Образовательная ценность: потенциал игры для формирования достоверных исторических представлений и аналитического мышления. Благодаря механике вовлечения и интерактивности информация усваивается легче и запоминается лучше, чем при традиционных способах подачи материала. Подтверждением такому подходу могут быть многочисленные эксперименты, проводимые в том числе и в нашей стране, в частности, Дальневосточным федеральным университетом при поддержке компаний Modum Lab и STEM Games. Обучение в игровой форме повышает мотивацию и улучшает образовательные результаты — игра формирует эмоциональную вовлечённость, а исторические факты и процессы в таком контексте легче осознать и удержать в памяти. Отражением уровня образовательной ценности игры служит комплекс признаков: наличие встроенных справок, комментариев и ссылок на достоверные источники, возможность анализировать причинно-следственные связи исторических событий, побуждение игрока к дальнейшему самостоятельному изучению темы, а также развитие навыков оценки альтернативных сценариев и последствий решений. На основе этого можно выстроить градацию образовательной ценности: низкий (узнавание символов), средний (эмоциональное восприятие), средне-высокий (культурный код), высокий (понимание процессов), максимальный (анализ и моделирование). При этом важно учитывать, что роль истории в видеоигре может существенно варьироваться: в ряде случаев она выполняет не столько содержательную, сколько стилистическую функцию, выступая в качестве декоративного элемента для создания узнаваемой атмосферы эпохи.
5. Наличие альтернативных сценариев: возможность игрока изменить ход исторических событий или действовать в рамках реальных ограничений эпохи. Свободу исторического выбора характеризуют количество альтернативных путей развития, реалистичность последствий решений, наличие жёстких исторических ограничений. Градация характера альтернативных сценариев: полная свобода (любые изменения), ограниченная свобода (вариативность в рамках логики эпохи), минимальные альтернативы (действия в исторических рамках).
6. Целевая аудитория и назначение игры: для кого создавалась игра и какие задачи решала изначально. Градация: широкая (дети, казуальные игроки), средняя (любители истории и стратегий), узкая (исследователи, студенты, реконструкторы).

Игра классифицируется не по одному критерию, а по совокупности показателей. Если 3-4 критерия соответствуют одному уровню, игра относится к нему. При большем смешении признаков указывается ее гибридность.

Использование исторического материала в компьютерных играх представляет собой многоуровневую систему, выполняющую следующие функции:

- Когнитивно-образовательную (трансляция историко-культурных знаний);

- Эстетико-стилистическую (формирование визуально-символического кода эпохи);
- Нарративно-сюжетную (использование исторических событий как драматургической основы);
- Симуляционно-моделирующую (реконструкция социально-экономических и технологических систем прошлого).

На основании анализа эмпирического материала предложена пятиуровневая классификация степени исторической проработки в видеоиграх:

1. Символический (минимальный) - использование отдельных узнаваемых символов эпохи без системной проработки. В игре Tomb Raider (ранние части) присутствуют египетские иероглифы как декор, рыцарские шлемы в интерфейсе, античные колонны в фоновых элементах.
2. Стилизованный - создание обобщённого образа эпохи через ключевые визуальные средства: типичные архитектурные формы, узнаваемые костюмы, характерные предметы быта. Так, в игре The Elder Scrolls V: Skyrim был создан собирательный образ Скандинавии и передана местная атмосфера.
3. Историко-стилистический подход - точное воспроизведение конкретных исторических объектов и событий: копии реальных зданий, достоверные костюмы по музейным образцам, реконструкция битв по летописям. В таком случае происходит объединение исторической достоверности и творческого вымысла. С подобным подходом, например, создавалась серия игр Assassin’s Creed.
4. Видеоигровая реконструкция - моделирование исторических процессов и систем, например: учитывается экономика эпохи, социальные иерархии и технологические ограничения, как в Crusader Kings III
5. Научно-реконструкционный (максимальный) - максимально точная реконструкция с привлечением экспертов: при разработке используются археологические данные, исторические документы, подключаются консультации учёных. Ярким примером такого подхода является Kingdom Come: Deliverance

Символический (минимальный) - использование отдельных узнаваемых символов эпохи без системной проработки. В такого типа проектах игрок не погружается в причинно-следственные связи эпохи, а восприятие строится на узнавании клише и стереотипов. Он видит доспехи, замки, мечи и сразу определяет: «Это Средневековье», однако не может объяснить, как работала феодальная система или почему появились рыцарские ордена, на основе контента игры. Основными принципами реализации таких игр является использование узнаваемых архитектурных форм (пирамиды, замки, храмы), типовых костюмов и атрибутов, музыкальных тем, ассоциирующихся с эпохой, упрощённых образов исторических событий или личностей (без раскрытия контекста).

Основная концепция игры Temple Run представляет собой побег по руинам древнего храма. Окружение уровней состоит из каменных колонн, арок, ступеней, ловушек и обваливающихся мостов, а также тропических джунглей на фоне (ассоциация с «затерянными городами»). Однако, с учетом всего вышеперечисленного, отсутствует архитектура конкретного народа, назначение храма, отражение культуры или быта. Руины в данном случае трактуются как трасса для бега, а не памятник истории. Здесь «древность» создаётся через руины и ловушки и является инструментом для достижения атмосферы приключений, а не формирования знаний о цивилизации.

The Elder Scrolls V: Skyrim представляет собой яркий пример символического подхода: игра использует обобщенные узнаваемые элементы средневековой эстетики, но не стремится к исторической достоверности, а трансформирует их в рамках фэнтези-вселенной Тамриэля. В отличие от историко-стилистического подхода, где разработчики скрупулёзно воспроизводят реальные прототипы архитектуры, костюмов и социальных норм определённого периода, Skyrim свободно комбинирует мотивы викингов, кельтов, скандинавской мифологии и средневековой Европы, создавая обобщённый «средневеково-фэнтезийный» мир.

То же относится к Dark Souls: игра не стремится воссоздать какой-либо конкретный исторический период - замки, доспехи, мечи, церковная архитектура - эти элементы лишены исторической конкретики: архитектура смешивает стили разных эпох и регионов, а социальные структуры (рыцарские ордена, жреческие культы) представлены схематично, без детализации реальных средневековых институтов. Ключевая задача — передать через символы и образы идею упадка и конечности эпох. Таким образом, историческая достоверность здесь полностью подчинена художественной концепции и атмосфере.

Анализ приведённых примеров показывает, что символический уровень исторической вовлечённости в видеоиграх строится на использовании отдельных узнаваемых знаков определённой эпохи без попытки передачи её сути и логики. Вместо реконструкции исторических процессов и реалий в играх задействуются упрощённые образы (руины храмов), которые выполняют роль визуальных ярлыков: они мгновенно подсказывают игроку, «какая это эпоха», но не дают никаких знаний о ней. Геймплей при этом остаётся полностью независимым от исторического контекста. Во всех рассмотренных случаях игнорируются ключевые аспекты исторической эпохи: социальные структуры, экономические механизмы, культурные нормы и причинно-следственные связи событий. Вместо этого допускается смешение стилей и включение фантастических элементов. Образовательная ценность таких решений минимальна: игрок получает не

представление о прошлом, а набор ассоциаций. Такой подход обладает важными преимуществами для развлекательных проектов: он делает игру доступной для широкой аудитории, при этом не требует от разработчиков глубокого изучения эпохи, оставляя максимальную свободу в геймплее и фантазии.

Стилизованный подход. В рамках игр, использующих историю как художественный материал, исторические элементы выступают как стилистический ресурс, из которого создатели создают выразительные миры. Достоверность деталей не важна - важнее, чтобы мир выглядел целостно и впечатляюще, даже если он построен на противоречиях. Исторические факты используются более достоверные, чем в символическом подходе, однако могут меняться ради стиля. Важное отличие от символического подхода заключается во влиянии геймплея на историческую часть. В данном случае уже прослеживается связь между геймплеем и историей, хоть и темы эпохи используются без моделирования процессов. Например, битвы ускоряются, экономика сводится к простым ресурсам, а дипломатия к выбору вариантов диалога.

Примером реализации стилизованного подхода является игра Hades. Она переосмысляет античную мифологию через призму современной визуальной культуры: знакомые боги и герои обретают новые черты, а мифологические сюжеты подаются с иронией, сохраняя при этом узнаваемость первоисточника. Мифы переосмыслены и адаптированы под нужды тематики, добавлены новые сюжетные линии, а боги представлены как живые, противоречивые личности с современными чертами поведения. Уровень детализации исторических элементов выборочный, используемый больше для эстетики проекта. Проработаны визуальные черты античности: архитектура храмов, колонны, фрески, статуи, символы. Музыка и диалоги отсылают к мифологическим темам, но без аутентичной реконструкции античных мелодий или языка. Во всем перечисленном прослеживается отсутствие системного представления устройства эпохи. Благодаря своему яркому стилю и отсылкам к мифам игра пробуждает интерес к древнегреческой мифологии у пользователей, знакомит с именами богов, местами и базовыми сюжетами, но в переработанном виде.

Рис. 1. Скриншот из игры Hades

Стилизованный уровень исторической достоверности успешно соединяет художественную выразительность с игровой функциональностью. Факты упрощаются или переосмысливаются ради атмосферы, эмоций и удобства геймплея. Акцент делается на визуальной эстетике (архитектуре, костюмах, музыке) и ключевых символах времени, а сложные социальные и экономические механизмы игнорируются или сводятся к минимуму.

Разграничим символический и стилизованный подходы более чётко, на основе сравнения примеров. Главная цель символического подхода — создать общее настроение, не требующее от игрока исторических знаний. Так, в The Elder Scrolls V: Skyrim мы видим «нордов», но это не реконструкция реальной Норвегии или Дании, а обобщённый северный мир с элементами фэнтези. Аналогично в Dark Souls присутствуют мрачные замки и готические мотивы, однако они не отсылают к какой-либо конкретной стране (Франции, Британии и т. д.) или историческому периоду — это собирательный образ «тёмного Средневековья», усиленный фантастическими элементами. Таким образом, Dark Souls относится к символическому подходу: он использует узнаваемые символы Средневековья без попытки воссоздать конкретную эпоху или культуру.

Стилизованный подход, напротив, берёт за основу, реально существующую историческую, мифологическую или культурную традицию и творчески её переосмысливает. Здесь уже присутствует конкретика: разработчик опирается на определённый период, регион или миф, но сознательно трансформирует его — преувеличивает характерные черты, усиливает эстетику, добавляет фантастические или гротескные элементы. При этом сохраняется внутренняя логика первоисточника: даже если мир изменён, он остаётся узнаваемым. Например, Hades основан на древнегреческой мифологии: боги и герои присутствуют, их роли и связи сохранены, хотя подаются в современной интерпретации с долей иронии. Стилизация здесь не стирает связь с оригиналом, а делает его ярче и выразительнее.

Рассмотрим Sekiro: Shadows Die Twice. Действие разворачивается на закате периода Сэнгоку («Эпохи воюющих провинций» в средневековой Японии), но игра творчески переосмысливает исторический материал в рамках самобытного фэнтези-сеттинга земель Асина. Разработчики опираются на узнаваемые элементы эпохи — клановые распри, роль синоби, архитектуру замков, традиционные мечи, крюк-кошку, сюрикены и

кунаи, однако свободно трансформируют их, дополняя фантастическими элементами. Например, протез главного героя объединяет реальные инструменты синоби с вымышленными приспособлениями вроде встроенного зонта или механизма «Божественного похищения».

Архитектура и костюмы передают дух времени, но не копируют конкретные исторические образцы. Замки и храмы стилизованы под средневековую Японию, но подчинены геймдизайнерским задачам и эстетике игры. Нарратив тоже строится на сочетании исторического фона и мистики — мотивы бессмертия, древних ритуалов и сверхъестественных сил заметно усиливают фэнтезийную составляющую.

Поэтому Sekiro: Shadows Die Twice следует отнести к стилизованному подходу: она берёт за основу конкретный исторический и культурный контекст, сознательно его преобразует, но сохраняет внутреннюю логику эпохи.Такое разграничение позволяет точнее классифицировать игры и понимать, какой тип взаимодействия с историей они предлагают: от поверхностного погружения через символы до более глубокого осмысления через стилизацию конкретной культурной традиции.

Историко-стилистический подход в разработке видеоигр представляет собой объединение исторической достоверности и творческого вымысла. В его основе лежит принцип избирательности: разработчики бережно сохраняют ключевые черты эпохи - её визуальный облик, социальные паттерны, культурные коды, но при этом сознательно вносят элементы фантазии. Даже если в игре есть магия или вымышленные существа, они вписываются в логику мира.

Такой двойной фокус формирует особую структуру игрового процесса, где реальность выступает надёжным каркасом, а вымысел — инструментом драматургического напряжения. Рассмотрим, как эти принципы реализуются на практике, на примере игры A Plague Tale:

A Plague Tale (обе части — Innocence и Requiem) можно отнести к историко-стилистическому подходу с заметным уклоном в художественную интерпретацию. Действие разворачивается во Франции XIV века, в период Столетней войны и эпидемии чумы. В игре присутствуют реальные исторические элементы, такие как деятельность инквизиции, феодальная система, социальная иерархия и бытовые детали эпохи. Архитектура соответствует стилю того времени, а костюмы персонажей отражают сословные различия.

Несмотря на историческую опору, игра допускает значительные изменения ради нарратива и геймплея. Болезнь главного героя имеет мистический характер. Инквизиция показана обобщённо, без нюансов реальной деятельности, в то время как распространение чумы демонстрируется не в качестве реального исторического факта, а мистической угрозы в форме крыс. На основе этого можно прийти к выводу, что детализация исторических элементов в приведенной игре находится на уровне тематической проработки с элементами системной. В игре есть исторические справки об отдельных предметах XIV века, но информация достаточно ограниченная, в связи с чем образовательная ценность характеризуется как средне-низкая с потенциалом пробуждения интереса.

Серия Assassin’s Creed также является примером историко-стилистического подхода. Каждая часть серии погружает игрока в конкретный исторический период и локацию: от Крестовых походов в Иерусалиме (Assassin’s Creed I) до Парижа времён Великой французской революции (Assassin’s Creed: Unity). Разработчики воссоздают не просто «Средневековье» или «Возрождение», а конкретные города и события. В Assassin’s Creed Origins игроки исследуют Египет времён Птолемеев, посещают реальные памятники, такие как Александрийская библиотека и пирамиды Гизы. При этом игровой процесс включает элементы вымысла (братство ассасинов, артефакты Предтеч), но они органично вплетаются в исторический контекст.

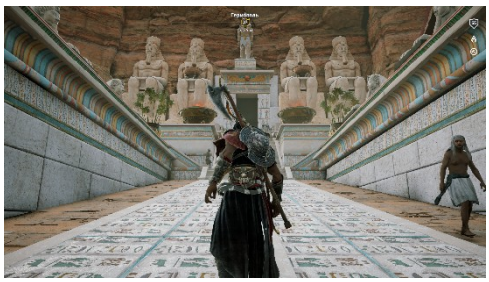


Рис. 2. Скриншот из игры Assassin’s Creed Origins

A Plague Tale и Assassin’s Creed служат наглядным примером того, как историко-стилистический подход раскрывает свои сильные стороны на практике. Игры не реконструируют прошлое досконально, но передают его дух, пробуждая у игрока интерес к эпохе через личную историю героев и атмосферную детализацию. Игры такого типа принципиально отличаются от символических и стилизованных типов игр тем, что изображают конкретный период в конкретном месте. В то же время подход имеет свои ограничения: он не даёт системных исторических знаний, нередко упрощает сложные социальные и политические процессы той эпохи, а включение фантастических элементов может невольно искажать восприятие реальных событий.

Подход видеоигровой реконструкции к созданию мира нацелен на максимально достоверное воссоздание материальной и духовной культуры определённого исторического периода в формате игры. При

этом сохраняется баланс между точностью и интерактивностью. Игры такого типа основываются на археологических находках, исторических исследованиях и искусствоведческих работах. Здесь допускается художественный вымысел и упрощения, но только в случае, если они помогают сделать геймплей более динамичным и понятным.

Яркий пример такого подхода — Crusader Kings III. Игра моделирует средневековый мир с VIII по XV век, охватывая огромную территорию от Исландии до Мьянмы и от Скандинавии до Центральной Африки. Разработчики уделили большое внимание исторической достоверности: в игре отражено культурное и религиозное многообразие эпохи, воссозданы феодальные отношения, а карта детализирована до уровня баронских владений. При этом Crusader Kings III не превращается в научный симулятор, она остаётся прежде всего игрой. Экономика упрощена ради удобства, технологии исследуются десятилетиями, а их эффекты не всегда строго сбалансированы с исторической точки зрения. Игра является примером значительной исторической достоверности, комплексного уровня детализации исторических элементов, имеет высокий образовательный потенциал, а геймплейные системы отражают реалии эпохи. Таким образом, Crusader Kings III демонстрирует, как видеоигровая реконструкция может сочетать историческую атмосферу с увлекательным геймплеем. Игра не претендует на абсолютную научную точность, но позволяет игроку прочувствовать логику средневековых обществ: роль семьи, религии, культуры и личных решений в масштабных процессах. Через интерактивное взаимодействие с системой она популяризирует историю, делая её доступной и захватывающей для широкой аудитории.

Научно-реконструкционный (максимальный) подход в геймдизайне выстраивается вокруг принципа максимальной исторической точности. Его суть - в скрупулёзной реконструкции определённой эпохи. Внимание уделяется не только крупным знаковым элементам, но и мельчайшим деталям повседневности. Разработчики стремятся воспроизвести всё: от пропорций архитектурных сооружений и свойств строительных материалов до тонкостей социальных норм и бытовых привычек людей прошлого.

Такое внимание к реализму накладывает отпечаток на структуру игрового процесса. Игрок в таком случае не получает привычных для многих игр упрощений или условностей, он сталкивается с рядом реалистичных ограничений, заставляющих действовать в рамках логики исторической эпохи.

Помимо этого, игровые механики зачастую имитируют реальные процессы, существовавшие в выбранном историческом периоде. Например, управление поместьем или городом включающее реальные административные и логистические задачи, характерные для эпохи.

Сюжет в таких играх, как показывает практика, жёстко привязан к реальным историческим событиям. Это существенно ограничивает вариативность развития истории, но одновременно создаёт мощный эффект сопричастности.

В результате формируется особый тип игрового опыта, который способствует формированию глубокого понимания эпохи. Через практическое взаимодействие с миром игрок усваивает не абстрактные факты, а целостную картину жизни в прошлом: как устроены быт, экономика, социальная структура, какие ценности и ограничения определяли поведение людей. Таким образом, совершается высокий когнитивный вызов, так как для успешного продвижения требуется освоение множества правил, терминов и контекстных знаний. Это делает игру интеллектуально насыщенной, но вместе с этим одновременно повышает порог входа для новых игроков.

Kingdom Come: Deliverance можно рассматривать как яркий пример видеоигровой реконструкции с выраженными чертами научно-реконструкционного подхода, хотя полностью к нему и не сводимый. Разработчики поставили цель максимально достоверно воссоздать средневековую Богемию начала XV века (1403 год), опираясь на исторические источники, консультации экспертов и методы исторической реконструкции. Действие игры разворачивается на фоне борьбы за власть между королём Вацлавом IV и его братом Сигизмундом. В игре фигурируют реальные локации: Ратае-над-Сазавоу, Сазава, Сазавский монастырь, Кутна-Гора, Троски и другие. Многие из них воссозданы с опорой на археологические данные и исторические описания. Например, замок Троски показан в том виде, в каком он существовал в XV веке, до разрушения и появления современного названия. Боевая система от первого лица создавалась при участии профессиональных фехтовальщиков. В результате удары и блоки учитывают тип оружия, качество брони и уязвимые места — пробить доспех сложно, а победа зависит от тактики и реакции игрока, а не от абстрактного «уровня» персонажа. Вместе с тем Kingdom Come: Deliverance не является чистой научно-реконструкционной моделью, на что указывает факт построения сюжета вокруг вымышленного героя и упрощения некоторых механик ради геймплея. Например, конь появляется по команде, как в других RPG и совсем не требует ухода. Так же не все социальные процессы отражены с академической точностью: система репутации и навыков тоже носит игровой характер, хотя и опирается на логику эпохи.

Особого внимания заслуживают реалистичные симуляторы вроде War Thunder, где стремление к исторической точности достигает впечатляющих масштабов. В этой игре детализация техники - от компоновки самолётов и танков до баллистики и моделей повреждений - настолько высока, что споры между игроками о характеристиках машин нередко приводят к публикации на форумах реальных секретных документов и архивных чертежей. Это редкий пример, когда сообщество само становится своего рода исследовательской группой, сверяющей игровой контент с историческими источниками.

Например, реализованы нюансы конструкции японских танков с гидравлическими подвесками и особенности многослойной брони. Важным элементом исторической достоверности выступают и игровые сценарии: цикл событий «Хроника Второй мировой» позволяет участвовать в реконструкциях реальных сражений - от Битвы за Британию до штурма Берлина, охватывая различные театры военных действий, включая Европу, Африку и Тихий океан. Реалистичные механики, такие как модульная система повреждений без абстрактных очков здоровья, разлёт осколков, подрыв боекомплектов и отстрелы элементов техники, усиливают эффект погружения и приближают игровой опыт к реальным боевым условиям.

Значимым свидетельством стремления к достоверности служит сотрудничество разработчиков с историческими институтами - например, совместная работа с Центральным музеем бронетанкового вооружения и техники в Кубинке по восстановлению танка Т-44.

Вместе с тем в игре неизбежно присутствуют компромиссы, продиктованные необходимостью поддерживать баланс и увлекательность геймплея. Порой техника в отдельных режимах или событиях распределяется не вполне исторически точно - например, в сражениях могут сталкиваться страны, не воевавшие друг с другом в реальности. Отдельные аспекты реальности неизбежно упрощаются или адаптируются под ограничения игровой механики: невозможно в полной мере воспроизвести влияние погоды, морального духа войск, ошибок командования и прочих факторов, определявших исход реальных сражений. Технические и финансовые ограничения также накладывают свои рамки - не все исторические детали удаётся реализовать в рамках игрового движка и доступных ресурсов.

Подобный уровень вовлечённости не только повышает доверие к игре, но и стимулирует интерес к реальной военной истории, побуждая игроков изучать техническую документацию, архивные материалы и мемуары. War Thunder демонстрирует заметное стремление к научно-реконструкционному подходу в изображении военной истории, хотя и не достигает его абсолютной реализации из-за необходимости балансировать между исторической точностью и требованиями игрового процесса.

Таким образом, научно-реконструкционный (максимальный) подход в геймдизайне, продемонстрированный в Kingdom Come: Deliverance и War Thunder, обладает весомыми плюсами и минусами. Его главные преимущества: высокая историческая достоверность, глубокое погружение игрока в эпоху и значительный образовательный потенциал. Внимание к деталям быта, оружия, архитектуры и социальных отношений создаёт убедительную картину прошлого и пробуждает интерес к реальной истории. Вместе с тем подход сталкивается с существенными сложностями: он требует больших временных и финансовых затрат на исследования и консультации экспертов, может снижать динамику геймплея из-за реалистичных ограничений, а чрезмерная детализация порой утомляет массовую аудиторию, привыкшую к условностям и упрощениям в играх. В итоге успех такого подхода зависит от умения разработчиков найти баланс между научной добросовестностью и игровой увлекательностью — именно это позволило Kingdom Come: Deliverance стать образцом исторической достоверности без полного отказа от игровых условностей.

Положительный эффект исторического погружения в играх очевиден: оно пробуждает интерес к прошлому, делает абстрактные даты живыми и осязаемыми, позволяет прочувствовать логику эпохи через интерактивное взаимодействие. Игры дают возможность лучше понимать причинно-следственные связи благодаря возможности участия в альтернативных сценариях истории. Благодаря визуальной наглядности они становятся мощным инструментом популяризации истории, особенно среди молодёжи, которая часто воспринимает традиционные формы обучения как скучные и оторванные от реальности.

Игры пробуждают живой интерес к истории, превращая сухие даты и факты в захватывающие сюжеты. Ключевое преимущество исторических видеоигр заключается в том, что они дают знаниям практическое применение. Этот опыт закрепляет знания на глубинном уровне. Например, серия Assassin’s Creed познакомила миллионы игроков с эпохами Крестовых походов, Возрождения и Французской революции: после прохождения многие начинают искать дополнительную информацию о персонажах, архитектуре и обычаях тех времён, а Civilization VI позволяет «прожить» целые эпохи — от древности до будущего, и увидеть, как технологические прорывы меняют общество. Визуальная и интерактивная наглядность помогает лучше понять причинно-следственные связи. В Crusader Kings III игрок, управляя династией, сталкивается с феодальными законами, религиозными конфликтами и династической политикой Средневековья. Через собственные решения он осознаёт, почему браки были инструментом власти, а наследование - источником войн. В Hearts of Iron IV моделирование Второй мировой войны показывает, как промышленность, дипломатия и география влияют на исход сражений — это сложнее усвоить из учебника, но легко прочувствовать в игре.

Также игры развивают критическое мышление и исследовательские навыки. Сообщество War Thunder - яркий пример: споры о характеристиках техники нередко приводят к публикации реальных архивных документов и чертежей на форумах. Игроки доходят до собственноручного исследования, сверяя игровые модели с историческими источниками. Игры могут выполнять и образовательную функцию, особенно для молодёжи. Проект Minecraft: Education Edition с историческими картами позволяет «построить» древний город или реконструировать битву, запоминая детали через практику. Valiant Hearts: The Great War рассказывает о Первой мировой войне через личные истории солдат, показывая войну не как набор побед, а как трагедию с человеческими лицами.

Вместе с тем искажение исторических фактов или романтизация прошлого в играх несут определённые риски:

Первый риск - упрощение сложных процессов до клише. В играх про Средневековье (The Elder Scrolls V: Skyrim) акцент на магии и драконах создаёт миф о «героической эпохе», где забываются реальные проблемы: эпидемии, нищета, жестокие законы.

Второй риск - героизация насилия и военных конфликтов. Многие шутеры и стратегии (Call of Duty, Battlefield) фокусируются на эпических сражениях, романтизируя войну. Игрок видит эффектные перестрелки, но не задумывается о травмах, пропаганде или экономических причинах конфликта. В результате война может восприниматься как «приключение», а не как катастрофа.

Третий риск - искажение образов культур и народов. В играх жанра «открытый мир» (например, Far Cry Primal) первобытные племена показаны примитивными и агрессивными, хотя археологические данные говорят о сложной социальной организации и ритуалах.

Четвёртый риск - подмена фактов художественным вымыслом. В Assassin’s Creed тайные общества и заговоры становятся главными двигателями истории, тогда как реальные изменения чаще вызваны экономикой или технологиями.

Пятый риск - игнорирование этических аспектов. В военных симуляторах (World of Tanks) сражения Второй мировой войны превращаются в соревнование «танков», где нет места обсуждению Холокоста, бомбардировок городов или коллаборационизма.

Упрощения, художественные допущения и игровые условности могут формировать у игроков искажённое представление о реальных событиях, мотивах исторических личностей и социальных процессах. Например, акцент на героических подвигах и эпических битвах может затмить понимание экономических, культурных и политических факторов, определявших ход истории. Романтизация определённых эпох (например, идеализированное изображение Средневековья) создаёт мифы, которые затем воспроизводятся и влияют на общественное мнение.

В ходе исследования была разработана система из шести взаимосвязанных критериев для оценки исторической достоверности видеоигр. На основе этих параметров предложена пятиуровневая типология подходов: от символического, где используются лишь узнаваемые знаки эпохи, до научно-реконструкционного, нацеленного на максимальную детализацию с привлечением экспертов. Эти подходы демонстрируют разные способы сочетания исторической достоверности с художественным вымыслом и геймплейными задачами.

Исторические видеоигры выполняют двойственную роль: пробуждают интерес к прошлому и дают опыт погружения, но могут закреплять стереотипы и искажать историю. Задача разработчиков заключается в поиске баланса между достоверностью для образовательного эффекта и игровыми условностями, без подмены знания мифом.

Полученные результаты открывают широкие возможности для практического применения. Разработчики могут использовать разработанную систему критериев как памятку при создании игр с историческим сеттингом, привлекать историков на этапе разработки для повышения достоверности, внедрять образовательные элементы (справки, комментарии, ссылки на источники) и чётко обозначать границы между историей и художественным вымыслом. Педагоги и популяризаторы истории способны применять игры как инструмент вовлечения аудитории, дополняя их критическим разбором неточностей, организовывать образовательные проекты на базе игр и создавать методические материалы, помогающие отличать факты от игровых условностей. Игроки, в свою очередь, могут развивать критическое восприятие игровых интерпретаций прошлого, использовать пробуждённый игрой интерес для самостоятельного изучения истории и участвовать в сообществах, где исторические аспекты обсуждаются с опорой на факты. Исследователи могут продолжить изучение влияния видеоигр на формирование исторического сознания, адаптировать предложенную типологию для анализа других медиа (кино, сериалов, VR-проектов) и исследовать, как разные возрастные группы воспринимают исторические игры и какие знания из них извлекают.

Историческая реконструкция в любой форме не может быть полностью объективной - она всегда ограничена субъективностью, фрагментарностью и зависимостью от контекста. Все это неизбежно влияет на итоговую картину прошлого в рамках игры. Видеоигры выступают не просто развлечением, а инструментом взаимодействия с историей. Они могут погружать в эпоху через действие, провоцировать на размышления о причинно-следственных связях и альтернативных сценариях развития событий. При этом важно осознавать границы исторической реконструкции и критически относиться к игровым интерпретациям прошлого, учитывая их субъективность и целевую установку создателей.

Чтобы максимально использовать возможности видеоигр в изучении истории и избежать искажений, нужно действовать осознанно. Разработчикам важно сочетать достоверность с увлекательностью, педагогам — включать игры в обучение, но учить критически оценивать их содержание, а игрокам — видеть в игровых версиях прошлого отправную точку для поиска подлинных фактов, а не готовые ответы. Так получится и заинтересовать историей, и сохранить верность исторической правде.

Научный руководитель: ассистент кафедры Графического дизайна в арт-пространстве Гетьман Д. А.

Scientific supervisor: assistant of the department of Graphic Design in Art-space Getman D. A.

Список литературы

1. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Historical video games in the context of public history: strategies for reconstruction, deconstruction and politization of history // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Т. 4. № 1. С. 51-70.
2. Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2021. Т. 7. № 3. С. 91-104.
3. Юла Йеспера. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Логос. 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 61-78.
4. Каманкина М.В. Видеоигры: общая проблематика, страницы истории, опыт интерпретации. М.: Государственный институт искусствознания, 2016. 340 с.
5. Галанина Е.В., Батурин Д.А. Мифологические структуры в видеоиграх: архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31-48.
6. Kuran M., Tozoglu A., Tavernari C. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course. 2018. URL: https://clck.ru/3BxZAo (дата обращения: 16.02.2026)
7. Official Site Ubisoft. URL: https://www.ubisoft.com/en-us/ (дата обращения: 16.02.2026)

References:

1. Belyaev D.A., Belyaeva U.P. Historical video games in the context of public history: strategies for reconstruction, deconstruction and politization of history // Galactica Media: Journal of Media Studies. 2022. Т. 4. № 1. С. 51-70.
2. Belyaeva U.P. Video Games as a Technocultural Phenomenon: History of Formation and Sociocultural Significance // Scientific Result. Social and Humanitarian Research. 2021. Vol. 7. No. 3. Pp. 91-104.
3. Yula Jespera. Do Games Tell Stories? A brief note on games and narratives // Logos. 2015. Vol. 25. No. 1 (103). Pp. 61-78.
4. Kamankina M.V. Video Games: General Issues, Pages of History, and Interpretation Experience. Moscow: State Institute of Art Studies, 2016. 340 p.
5. Galanina E.V., Baturin D.A. Mythological Structures in Video Games: Archetypes // Bulletin of Tomsk State University. Cultural Studies and Art History. 2019. No. 36. Pp. 31-48.
6. Kuran M., Tozoglu A., Tavernari C. History-Themed Games in History Education: Experiences on a Blended World History Course. 2018. URL: https://clck.ru/3BxZAo (date accessed 16.02.2026)
7. Official Site Ubisoft. URL: https://www.ubisoft.com/en-us/ (date accessed 16.02.2026)

УДК 7.012

Ю.С. Тихонова, А.Д. Габибова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

© Ю.С. Тихонова, А. Д. Габибова, 2026

В данной статье рассматривается влияние технологий искусственного интеллекта на современный графический дизайн. Анализируются изменения в создании визуального контента, а также внедрение искусственного интеллекта в деятельность дизайнера. Рассматриваются как положительные аспекты использования нейросетей, так и существующие ограничения.
Ключевые слова: искусственный интеллект, графический дизайн, цифровые технологии, нейросети, визуальный контент.

J.S Tikhonova., A.D. Gabibova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON MODERN GRAPHIC DESIGN

This article examines the impact of artificial intelligence technologies on contemporary graphic design. It analyzes changes in the creation of visual content, as well as the integration of artificial intelligence into the professional activities of designers. Both the advantages of using neural networks and the existing limitations are considered.
Keywords: artificial intelligence, graphic design, digital technologies, neural network, visual content.

В последнее время искусственный интеллект является одной из самых актуальных и обсуждаемых тем в области дизайна. На сегодняшний день мы можем наблюдать стремительное развитие технологий, оказывающее значительное влияние на процесс работы дизайнера. Искусственный интеллект постепенно становится частью его профессиональной деятельности, заставляя дизайнера иначе смотреть на традиционные методы работы, а также адаптироваться к такому быстрому прогрессу. В связи с этим возникает необходимость осмысления роли ИИ в графическом дизайне, а также анализ его влияния на профессиональную среду.

Актуальность данного исследования обусловлена достаточно быстрым внедрением технологий нейросети в повседневную практику и рабочий процесс. Современный рынок требует от дизайнера не только художественной насмотренности и отточенных навыков, но и умение приспосабливаться к новым условиям цифровой среды, правильно взаимодействовать с искусственным интеллектом, а также использовать его потенциал для решения творческих задач. Сейчас искусственный интеллект используется для создания изображений, макетов, разработки концепции и автоматизации процессов, с которыми до появления нейросетей справлялся один дизайнер. Вместо длительного этапа эскизирования дизайнер может за несколько минут получить десятки вариантов композиции и стилистического решения. С помощью таких инструментов, как Midjourney, Adobe Firefly, Spline и т.д. у авторов появляется возможность создавать дизайн без особых технических навыков, что кардинально меняет профессиональную среду. Эта доступность и легкость в использовании цифрового интеллекта позволяет значительно ускорить работу дизайнера и повысить его производительность.

Целью работы является анализ влияния искусственного интеллекта на современный графический дизайн, выявление его преимуществ, недостатков и перспектив развития. Для этого необходимо изначально понять что из себя представляет нейросеть, как именно она работает и для чего используется.

Проблематика исследования связана с противоречием между автоматизацией дизайна и сохранением уникального авторского стиля. Это происходит из-за того, что алгоритмы нейросети обучаются на уже существующих изображениях, вследствие чего вытекает еще одна проблема, а именно проблема авторского права. Ведь сложно определить, кому принадлежит итоговый результат – тому, кто задавал промт или автору исходных изображений. Еще один вопрос следует из уже ранее упоминаемых проблем (автоматизации процессов работы), который заключается в снижении уровня профессиональных навыков. Во многом «благодаря» автоматизации дизайнеру больше не нужно знать теорию цвета, основ

композиции и правил типографии. Эти знания являются фундаментальными для работы в области дизайна и их отсутствие в работе заметно бросается в глаза зрителю. Можно наблюдать сильное упрощение графики, так как искусственный интеллект чаще всего предлагает уже проверенные и стандартные алгоритмы, он не склонен к каким-то экспериментам. Если он что-то предлагает, то вы не получите разнообразие форм, вы получите выборку из одного стилевого направления.

Искусственный интеллект и его применение

Далее, предстоит разобраться, что же из себя представляет нейросеть. На международном уровне, согласно исследованию Европейской комиссии, искусственный интеллект определяется как «искусственная система, состоящая из программного и, возможно, аппаратного обеспечения, действующая в физическом или цифровом мире. Она анализирует окружающую среду, собирает данные, делает выводы на основе имеющейся информации или обрабатывает информацию на основе этих данных и принимает решения о том, какие шаги лучше предпринять для достижения определенных целей» [4]. Если выражаться проще, то ИИ – это попытка воспроизвести человеческий интеллект с помощью машины. То есть научить её воспринимать информацию, обучаться, рассуждать, решать задачи и принимать решения. Чаще всего под искусственным интеллектом понимается не какая-то абстрактная «разумная» машина, а модели, которые обучаются на данных и находят в них закономерности.

Нейросетевые технологии уже плотно вплелись в графический дизайн. В основном их используют для генерации изображения по текстовому описанию (промту). Пользователь задает некие параметры, а нейросеть выдает итоговое изображение, основанное на промте. Причем качество изображении зависит от того, насколько точным и развернутым будет запрос. Можно также прикладывать картинки в качестве примера, и само собой изменять с помощью тех же промтов готовые изображения, доводя их до желаемого результата. Помимо генерации, ИИ неплохо справляется с такими мелкими задачами, как удаление фона, улучшение качества изображения, подборка цветовой гаммы и т.д. Подобные проекты будут особенно актуальны для гейм-дизайнеров и людей, работающих в сфере кино-анимации и иллюстрирования, которые вместо однотипной работы могут потратить время, к примеру, на отрисовку основного каста героев [1]. Также искусственный интеллект часто используется опытными дизайнерами в состоянии некоего «застоя», когда совсем не выходит прийти к какой-то мысли или идеи. Нейросеть способна быстро проанализировать исходные данные и предложить ряд разнообразных концепций, на основе которых можно уже строить визуальный контент. В этом случае дизайнеру не хватает взгляда со стороны, за что и берется искусственный интеллект.

Преимущества и недостатки искусственного интеллекта

Среди ключевых преимуществ можно выделить значительное сокращение работы, так как многие процессы теперь выполняются автоматически. Не нужно тратить много времени в графическом редакторе, чтобы достичь желаемого результата и довести работу до совершенства. Дизайнер может создавать большее количество эскизов за меньшее время, что намного упрощает работу и экономит время. Также расширяются визуальные возможности, за счет того, что нейросеть способна создавать сложные изображения, которые трудно сделать вручную. Рассматривая вопрос о роли ИИ в современном дизайне с позиции экономии бюджета и ресурсов, можно сказать, что благодаря автоматизации процессов можно существенно сократить затраты на оплату труда [5]. Но несмотря на преимущества, его применение имеет ряд серьезных недостатков.

Так как нейросеть состоит из набора алгоритмов, то все, что она может предложить дизайнеру – это переработанные концепции. Генеративные модели не обладают таким же понимаем окружающего мира и культурным кодом, вшитым в настоящего человека. Поэтому генерируемые ей работы никогда не будут иметь глубокого смысла или метафоры. Да, это может выглядеть привлекательно, модно, но в конечном счете, такая работа не будет иметь ценной мысли.

Вопрос авторского права стоит наиболее остро при применении искусственного интеллекта. В Российской Федерации на данный момент законодательство не предусматривает урегулирование подобных вопросов, но законотворческий процесс в России уже рассматривает подобные аспекты по вопросам развития и использования нейросетей [6]. Напротив, в США уже идут судебные разбирательства принадлежности авторского права работы, созданной нейросетью. Параграф 102 (а) Закона США «Об авторском праве» устанавливает, что охране подлежат только «оригинальные авторские произведения». Компендиум практики Бюро регистрации авторских прав США содержит положения, согласно которым авторское право в Соединенных Штатах охраняет только «плоды интеллектуального труда», созданные «творческими силами разума» [2]. То есть, зарегистрировать произведения, созданные с помощью нейросети будет нельзя. Есть наглядный пример, когда Бюро регистрации авторских прав США (U.S. Copyright Office) отказалось регистрировать работу, сделанную с помощью ИИ. В сентябре 2022 нейрохудожница Кристина Каштанова подала заявку на регистрацию авторских прав на комикс «Zarya of the Dawn» в USCO (*рис.1*).

Рис. 1. Кристина Каштанова – комикс «Zarya of the Dawn», 2022 г.

Сначала ей предоставили защиту, но позже бюро инициировало процедуру отзыва прав, так как при приеме заявления сотрудники не заметили, что комикс нарисован нейросетью, а не человеком. Согласно правилам, закрепить авторское право можно только за работами, выполненными людьми. Однако уже в 2023 году Кристине удалось добиться защиты авторских прав после обжалования решения. Но этот уникальный случай может дать надежду игровой индустрии, в которой активно обсуждается применение Midjourney и подобных ИИ для создания концепт-артов и прочего визуального концепта.

Роль дизайнера в создании работ ИИ

Искусственный интеллект кардинально меняет профессиональную роль дизайнера. Теперь он перестает быть просто исполнителем, он становится «куратором» при работе с нейросетью и ее алгоритмами. От умения правильно формулировать запрос зависит результат генерации. Хороший промпт — как хороший бриф: чем точнее входные данные, тем качественнее результат [3]. Специалист оценивает полученные изображения и отбирает наиболее подходящие под его запрос. ИИ способен предлагать какой-то необычный вариант, а дизайнер развивать его дальше. Так и получается «диалог» творца и машины, который работает при условии, что дизайнер может правильно пользоваться инструментом. Однако при злоупотреблении возможностей нейросетей, как и упоминалось ранее, теряются базовые навыки дизайнера, это в свою очередь может привести к обесцениванию профессии дизайнера. Так как умение пользоваться таким мощным инструментом компенсирует отсутствие профессиональных навыков, порог вхождения в индустрию упрощается, за чем следует рост конкуренции со стороны непрофессионалов.

Сравнение работы искусственного интеллекта и дизайнера

Для подтверждения тезиса о том, что ИИ лучше показывает себя не как самостоятельная программа, а как инструмент в руках дизайнера, было проведено практическое исследование. В рамках исследования сравниваются две серии плакатов с общей темой, но разным подходом к ее реализации. Первый подход – полная генерация работы искусственным интеллектом (рис.2), второй – частичное использование ИИ в качестве инструмента (*рис.3*). Перед дизайнером и нейросетью стояла одна и та же задача: разработка серии плакатов к 95-летию Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна. Каждый плакат должен отражать три основных направления университета: графический дизайн, физическая культура и дизайн костюма.

Рис. 2. Серия плакатов, сгенерированная нейросетью Chat GPT

На этапе работы с генерацией, для нейросети не было дано никаких данных кроме информации о юбилее и задачи сделать три плаката, связанных с разными направлениями. Поэтому итоговый вариант является тем, как алгоритмы искусственного интеллекта «представляют» себе заданную тему. Плакаты получились яркими, но профессионалу грубые ошибки сразу же бросаются в глаза. Речь идет о таких базовых вещах как отсутствие иерархии между текстовыми блоками, большое количество лишних элементов из-за которых композиция кажется перегруженной. В работе не чувствуется никакая идея, вся информация подается в лоб, то есть постер получился абсолютно поверхностным. Даже если зрителя привлечет такая работа, он быстро потеряет к ней интерес, как только поймет, что здесь нечего искать. Плакаты в данном случае выполняют лишь декоративную функцию, но никак не справляются с основной задачей дизайнера, а именно передачей информации путем выразительных художественных средств.

Рис. 3. Габибова А.Д. Серия плакатов, приуроченная к юбилею СПБГУПТД

Для данной работы искусственный интеллект использовался только для генерации персонажей, соответствующих тематике каждого направления. Далее работа переносилась в графический редактор Adobe Illustrator, где была выстроена композиция, подобраны шрифты и т.д. Композиция построена на принципе визуальной иерархии и баланса, нет каких-то лишних артефактов. Особое внимание уделялось типографике: настраиванию интервалов, расположению заголовков и текстовых блоков. Текст размещен для более удобного чтения и усвоения информации. Цветовая гамма яркая, но достаточно сдержанная, основным цветом выступает цвет фона, но он не пестрит, за счет того, что его уравновешивают черно-белые элементы композиции. Одна из главных задач дизайнера – это умение передать идею плаката с помощью метафоры. Идея плакатов основана на метафоре компьютерной игры, в которой выбор персонажа связан с выбором образовательного направления. Композиция имитирующая интерфейс, персонажи, а также пиксельные шрифты усиливают эффект игры, что делает работу намного интереснее.

Сравнительный анализ двух серий подтвердил, что полная генерация дизайна с помощью нейросети не дает результат профессионального уровня. Нейросеть не справляется с задачами, где важна типографика, структура, иерархия в изображении. Она не придумывает какую-то уникальную идею для работы. Напротив, использование ИИ как инструмента позволяет сэкономить время и при этом не потерять качество творения. Такой подход сохраняет главную роль дизайна в процессе разработки визуального контента. Человеку будет понятнее то, что пытается донести человек, а не машина.

Перспективы развития

Страх перед новыми технологиями является нормальной реакцией, но нельзя сказать, что он оправдан. Вместо того, чтобы бояться автоматизации и исчезновении человеческого следа в профессии, стоит рассматривать этот вопрос как простую эволюцию инструментов. До появления техники и программ без которых современный дизайнер не представляет свой рабочий процесс, старые мастера работали с традиционными материалами и их также пугало стремительное развитие в сторону техники. Но профессия не исчезла, она трансформировалась, открыв новые возможности. Как показывает время – тот, кто опасается развития и отрицает его, рискует застрять на одном месте. Для графического дизайнера наравне с художественным вкусом нужно иметь гибкость и мобильность, умение идти в ногу со временем.

Заключение

Таким образом, искусственный интеллект оказывает огромное влияние на графический дизайн. Он существенно меняет процессы работы, а самое главное с ним у дизайнера появляется намного больше

инструментов для работы. В каком-то плане он способен изменить роль дизайнера, но человека в креативной индустрии все равно невозможно заменить. Он может лишь облегчить рутину, путем перекладывания на него технических задач. Люди способны писать картины с сюжетом, со смыслом, с глубинным посылом. Нейросети умеют рисовать узнаваемые формы, цвета, композиции [7]. Поэтому искусственный интеллект поверхностный, его алгоритмы не способны придумать что-то уникальное, поэтому за дизайнером так и остается постановка задач, художественного решения, а самое важное – контакт с заказчиком. Нейросеть не может создавать дизайн, ориентированный на человека, так как она не понимает его культуры, потребностей и желаний. Но она может стать продвинутым ассистентом для современного дизайнера.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы:

1. *Борисова К. М., Дзюблик Е.С., Казакова Е.Г.* Развитие нейросетей в творческой индустрии. // Инновационные механизмы управления цифровой и региональной экономикой. Материалы V Международной студенческой научной конференции, Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»: сб. докладов. Москва: 2023. С. 438 - 453.
2. *Дятлов, З. А.* Авторское право на произведения, созданные искусственным интеллектом: новый субъект авторского права? // Цифровые технологии и право. Сборник научных трудов II Международной научно-практической конференции: сб. статей. Казань: 2023. С. 93 - 102.
3. Заменит ли искусственный интеллект графического дизайнера. URL: https://companies.rbc.ru/news/8SMdlPWudh/zamenit-li-iskusstvennyij-intellekt-graficheskogo-dizajnera/ (дата обращения: 10.04.2026)
4. *Ларчев Д.В.* Искусственный интеллект: понятие, признаки, классификация // Правовой альманах. 2024. №1(32). С. 29 - 34.
5. Сорокина А.А. Влияние искусственного интеллекта на развитие современного дизайна // Наука и перспективы. 2025. №1. С. 1 - 8.
6. Указ Президента РФ от 10.10.2019 N 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_335184/ (дата обращения: 10.04.2026)
7. *Шестерина А.М.* Потенциал использования технологий искусственного интеллекта в обучении креативным профессиям // Вестник ВГУ. Серия: Право. 2023. №1(52). С. 277 - 282.

Reference

1. *Borisova K. M., Dzyublik E. S., Kazakova E. G.* Razvitiye neyrosetey v tvorcheskoy industrii. [Development of neural networks in the creative industry]. Innovatsionnyye mekhanizmy upravleniya tsifrovoy i regional'noy ekonomikoy [Proceedings of the V International Student Scientific Conference, National Research Nuclear University MEPhI: collection of reports]. Moscow: 2023. 438-453 pp. (in Rus.).
2. *Dyatlov, Z. A.* Avtorskoye pravo na proizvedeniya, sozdannyye iskusstvennym intellektom: novyy sub"yekt avtorskogo prava? [Copyright for works created by artificial intelligence: a new subject of copyright?] Tsifrovyye tekhnologii i pravo [Collection of scientific papers of the II International Scientific and Practical Conference: collection of articles]. Kazan: 2023. 93-102 pp. (in Rus.).
3. *Zamenit li iskusstvennyy intellekt graficheskogo dizaynera.* URL: https://companies.rbc.ru/news/8SMdlPWudh/zamenit-li-iskusstvennyij-intellekt-graficheskogo-dizajnera [Will Artificial Intelligence Replace Graphic Designers]. (date accessed: 10.04.2026)
4. *Larchev D.V.* Iskusstvennyy intellekt: ponyatiye, priznaki, klassifikatsiya [Artificial intelligence: concept, features, classification]. *Pravovoy al'manakh* [Legal almanac]. 2024. No 1 (32). 29 - 34 pp. (in Rus.).
5. *Sorokina A.A.* Vliyaniye iskusstvennogo intellekta na razvitiye sovremennogo dizayna [The influence of artificial intelligence on the development of modern design]. Nauka i perspektivy [Science and Prospects]. 2025. No 1. 1 - 8 pp. (in Rus.).
6. *Ukaz Prezidenta RF ot 10.10.2019 No 490* URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_335184/ [Decree of the President of the Russian Federation of October 10, 2019 N 490 "On the Development of Artificial Intelligence in the Russian]. (date accessed: 10.04.2026)

7. *Shesterina A.M.* Potentsial ispol'zovaniya tekhnologiy iskusstvennogo intellekta v obuchenii kreativnym professiyam [The potential of using artificial intelligence technologies in teaching creative professions]. *Vestnik VGU. Seriya: Pravo* [VSU Bulletin. Series: Law] 2023. No 1(52). 277 - 282 pp. (in Rus.).

УДК 79

А.В. Сасина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ДРАМАТУРГИЯ В АНИМАЦИИ: КАК КОМПОЗИЦИЯ КАДРА ФОРМИРУЕТ ВОСПРИЯТИЕ ИСТОРИИ

© А.В. Сасина, 2026

Работа посвящена изучению пространственной драматургии в анимации и роли композиции кадра в формировании восприятия истории. Рассматриваются основные визуальные приёмы, которые позволяют управлять вниманием зрителя, выстраивать акценты и усиливать выразительность повествования. Показано, что грамотное построение кадра обеспечивает ясность и эмоциональную выразительность анимационного изображения, а также влияет на восприятие смысла сцены. Исследование направлено на выявление ключевых принципов композиции, необходимых для создания гармоничного и целостного визуального решения.
Ключевые слова: композиция; мультипликация; кадр; доминанта; ритм; симметрия; средства композиции; тектоника; пропорции; масштабность; контраст; динамика; статика.

A.V. Sasina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SPATIAL DRAMATURGY IN ANIMATION: HOW THE COMPOSITION OF A FRAME SHAPES THE PERCEPTION OF A STORY

© A.V. Sasina, 2026

This work focuses on the study of spatial dramaturgy in animation and the role of frame composition in shaping the perception of a story. The article discusses the main visual techniques that allow the viewer's attention to be managed, accents to be set, and the expressiveness of the narrative to be enhanced. It demonstrates that a well-structured frame ensures clarity and emotional expressiveness in animated images, as well as influences the perception of the scene's meaning. The study aims to identify the key principles of composition necessary for creating a harmonious and cohesive visual solution.
Keywords: composition; animation; frame; dominant; rhythm; symmetry; compositional techniques; tectonics; proportions; scale; contrast; dynamics; and statics.

Анимация, как явление культуры с достаточно специфическими особенностями, сформировалась, пройдя множество этапов своего развития. Это действительно удивительный мир, возможности которого многообразны.

Почти у каждого создателя мультипликационных проектов есть некое представления итоговой работы. Часто авторы вырабатывают собственный художественный язык для передачи особых смыслов и чувств. Восприятие художественного произведения, и кадра в том числе, тесно связано с физиологией восприятия визуальной информации человеком. Законы построения кадра в анимации во многом похожи на кино или произведения живописи и стремятся к такому отражению действительности, которое помогло бы зрителю глубже погрузиться в атмосферу мультфильма. Важную роль в этом процессе играет правильно и качественно построенная композиция. Композиция рассматривается мной как система элементов, выделяющих акценты на изображении с помощью наглядных образов, контраста, динамики, повторяющихся ритмичных объектов, цвета и света [1]. С её помощью автор может показать незначительную на первый взгляд деталь как главный элемент произведения, или наоборот нежелательный компонент скрыть, организовать пространство, уделить большее внимание цвету или сделать акцент на световом решении. Как пишет в своей книге П. Уорд, «Композиция – это организация видимых элементов внутри кадра, это основа всей зрительной коммуникации». Композиционное единство изображения во многом «обеспечивает силу того впечатления, которое оно производит». Нет смысла говорить, если никто тебя не слушает, поэтому главная её задача заключается в том, чтобы завладеть вниманием

аудитории. Чаще всего эту проблему решают на этапе раскадровки, ведь, изображение всегда скажет больше, чем тысяча слов [2]. Это помогает передать видение и понимание истории, а также двигать производство в нужном направлении. Опираясь на определение из методических рекомендаций Санкт-Петербургского университета кино и телевидения: «Это практика создания эскизов по сценарию/идее. Раскадровка – это расположенные в ряд и нарисованные от руки эскизы или визуальные картинки на основе сценарных заметок или диалога для визуализации анимации перед обработкой. Это важная часть черновой обработки любой анимации». На стадии раскадровки принимаются самые ответственные решения, именно поэтому считается правилом: «нельзя приступать к производству мультфильма, пока не найден лучший вариант раскадровки, а также глубоко не продуманы все творческие и технические проблемы, связанные с постановкой фильма».

В настоящее время не существует общепринятой единицы измерения визуальной привлекательности кадра, что не позволяет сравнивать их между собой, используя «пару параметров». Для оценки качества работы часто используется достаточно субъективный «экспертный анализ». В данной статье под «визуальной привлекательностью», понимаем свойство кадра, направленное на «привлечение и удержание внимания зрителя, в результате совокупного воздействия его элементов». На это влияет «информативность и композиционное построение». В свою очередь «информативность» кадра, как пишет Е.В. Боревич, «определяется замыслом режиссера, а реализация замысла происходит с помощью композиционного построения, состоящего из трех составляющих – композиции, наличие движения и цветового решения». Мы же будем рассматривать только первый аспект (*рис.1.)*

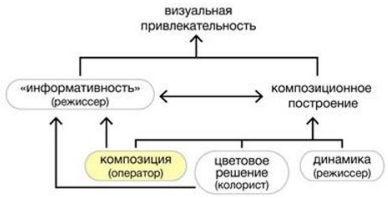


Рис.1. Система «визуальной привлекательности» кадра

В статье «Ай-трекинговое исследование влияния композиции на восприятие кинокадра» Е.В. Боревич пишет: «Работа зрительной системы по распознаванию образа происходит в три этапа. Первый этап – это механическое сканирование изображения глазом. Он происходит бессознательно и заключается в беглом «ощупывании» изображения. Второй этап – это распознавание увиденного образа – подключается работа головного мозга. Третий этап – это эмоциональный отклик зрителя. Человек составляет собственное впечатление от увиденного. В результате экспериментального исследования было установлено, что требуемое для сканирования изображения время – величина постоянная, а время распознавания стимула зависит от содержания» (*рис.2*). Многочисленные эксперименты легли в основу большого количества теорий восприятия, многие из которых противоречат друг другу. Большинство исследователей сходятся во мнении, что восприятие – моментальный процесс, не связанный с дополнительными рассуждениями [3].. «Процесс восприятия, это скорее активное исследование, а не пассивное фиксирование визуальных элементов в поле зрения». Мозг считывает смысл визуальных элементов путем их преобразования в образы. Человеческое восприятие тяготеет к максимальному упрощению структуры зрительных образов, насколько это позволяют имеющиеся условия. Осмысливание визуальных стимулов предполагает проверку с применением гипотезы. Непонятному или двусмысленному образу может быть приписано лишь предполагаемое определение, до тех пор, пока не станет доступна дальнейшая информация. Из этого был сделан простой вывод, что люди избирательно воспринимают поступающую информацию. Они видят то, что ожидают увидеть, или то, что в состоянии понять. То, что воспринимает человек, зависит как от его личных качеств, так и от элементов, находящихся в поле зрения. На интерпретацию образа влияет как предыдущий опыт субъекта, так и его состояние на данный момент. Однако, мало вероятно, что два человека, наблюдающие за одной и той же сценой, потом сильно расходятся по поводу ее значения, то есть нужно признать, что в опыте восприятия различных людей содержатся общие черты. По своей сути существуют определенные законы, по которым человек воспринимает визуальную информацию. Если композиция построена с учетом этих законов, то тогда она с большой вероятностью будет оценена человеком как понятная и приятная. Если композиция не соответствует визуальным ожиданиям зрителя, то информация, заключенная в изображении,

может быть воспринята с искажениями или не воспринята вовсе. Выделив характеристики, влияющие на успешность восприятия, можно использовать их как своеобразные кирпичики для построения эффективной коммуникации.

Рис.2. Расположение объектов в пространстве

Если опираться на характер восприятия зрителем картинки, можно выявить три основных вида композиции: пространственную, объемную и фронтальную. Выделение их как «основных» связано с расположением трех пространственных точек зрения, рассчитанных: на статическое положение зрителя; движение вокруг формы или движение в глубь пространства.

Фронтальная композиция – это такое положение камеры, при котором она находится строго перпендикулярно фону, создавая эффект покоя и стабильности, как в симметричных кадрах. Эта композиция может быть, построена на основе одного доминирующего объема, при подчинении ему всех остальных элементов, или основу могут составить несколько элементов, которые находятся в нюансах. Часто этот вид композиции используют для укрупнения плана в дальнейшем, а также для того, чтобы сфокусировать зрителя на силуэте (*рис.3*)

Рис.3. Фронтальная композиция

Для того чтобы передать массу и масштаб внутри кадра используется – объемная композиция. Она имеет равномерное развитие по трем координатам пространства и характеризуется замкнутостью поверхностей элементов. Объемная композиция воспринимается при движении зрителя вокруг нее. Она определяется не столько развитием формы по координатным направлениям, сколько таким соотношением массы и пространства, при котором преобладает именно объем, а пространство подчинено ему. При таком построении композиции зритель может почувствовать вес персонажа или сложность архитектурной формы, что особенно эффективно при показе мощных роботов или монументальных злодеев. В кадре это достигается через ракурсы в три четверти и работу со светом, которые максимально проявляют грани и объем «тела» персонажа.

Третий тип композиции — это глубинно-пространственная, которая переносит акцент с вопроса «что это?» на вопрос «где это находится?», используя пустоту и глубину как инструмент, создавая иллюзию бесконечного мира. Она выстраивается послойно, используя воздушную перспективу. Чтобы взгляд не терялся в этом многообразии, аниматоры часто используют направляющие линии, которые указывают, куда зрителю нужно направить взгляд в следующую секунду. Все три основных вида построения композиции внутри кадра могут реализовываться с помощью определённых средств композиции и принимать различные формы. Под «средствами композиции» мы понимаем, приёмы и правила, которые используются для создания и организации композиции, достижения гармонии, баланса и выразительности [4] .

Выделим такие средства композиций как статика и динамика. Первое всегда про понятность, устойчивость и баланс. В статической композиции часто используют симметрию, горизонтальные линии и спокойные тона для создания ощущения стабильности. В кадре это часто проявляется как ощущение минимального движения, понятные фокусные точки, сбалансированное расположение объектов в кадре. Динамическая композиция же использует диагональные линии и наклонные рамки для создания напряженности и движения внутри кадра. Это может быть достигнуто путем наклона объектов, использования динамичных поз и драматического освещения.

Так, направление диагонали слева направо усиливает движение, часто означает начало чего-либо, а справа налево наоборот затормаживание. Динамическая композиция делает анимацию более энергичной и захватывающей для зрителя (*рис.4*).

Рис.4. динамическая композиция

Далее поговорим о не менее важной паре, а именно о симметрии и асимметрии. Они как приёмы выразительности также активно применяются в мультипликации. Как правило, симметрию в кадре мы видим, когда автору надо передать ощущение покоя, равновесия, статики, уверенность в правоте. Симметрия в анимации часто намеренно привлекает внимание зрителя (рис.5.). Асимметрия в свою очередь может быть «флюсовой», то есть создавать намеренный перевес в одну сторону, что может создавать особое чувство дискомфорта. Данные композиции кадра определяют во многом, как зритель воспримет тот или иной момент.

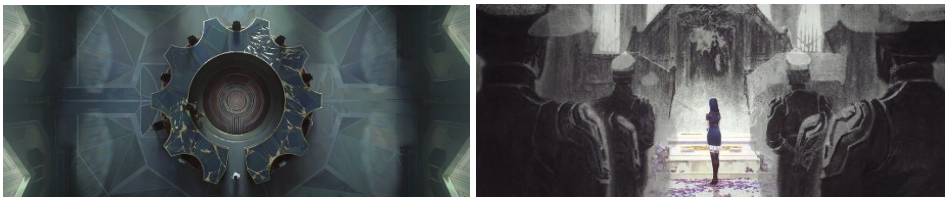


Рис.5. Симметрия

Также существуют замкнутая и открытая композиции (*рис.6*). Замкнутая композиция помогает удерживать внимание зрителя внутри кадра. Она достигается путем использования главных элементов или объектов, которые создают контур или рамку вокруг других элементов. Это помогает зрителю сосредоточиться на главном объекте и повышает понимание сюжета анимации.

Рис.6. замкнутые и открытая композиции

Для организации пространства кадра используют приём расположения объектов с помощью геометрических форм. Композиция с геометрическим уклоном использует базовые фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник и др.) и их сочетания, чтобы достичь баланса, динамики, ритма или других эффектов (*рис.7*). Круговая расстановка, по часовой стрелке, может создавать иллюзию динамики движения, против часовой, следовательно, антидинамика движения. Полукруг часто воспринимается как возможность видеть друг друга, визуально может существовать как преграда или наоборот объединение, единство. Спиралевидное расположение объектов, от границ в глубь кадра, затягивает зрителя, и воспринимается как бесконечность, горизонтальное – эмоциональная насыщенность [5].

Рис.7. Геометрическое построение композиции кадра

Для создания баланс и гармонию в композиции также часто используют правило третей (*рис.8*). Согласно этому правилу, можно разделить кадр на девять равных частей, используя две вертикальные и две горизонтальные линии. Ключевые элементы или действия анимации лучше помещать на пересечениях этих линий, чтобы создать более сбалансированную и привлекательную композицию. По данным Composition Impact (2025), правило третей улучшает восприятие на 43%. Этот инструмент можно использовать на любой вид основных композиций.

Рис.8. Правило третей

Недалеко от прошлого приёма находится всем известное золотое сечение (*рис.9*). Часто золотое сечение принимают как спираль, делящуюся в отношениях близким к 1:1,618. Этот прием помогает логично и красиво расставить элементы, делая визуальную структуру более естественной. Золотое сечение способствует созданию доверия, так как возникае ощущение гармонии и порядка, что облегчает восприятие.

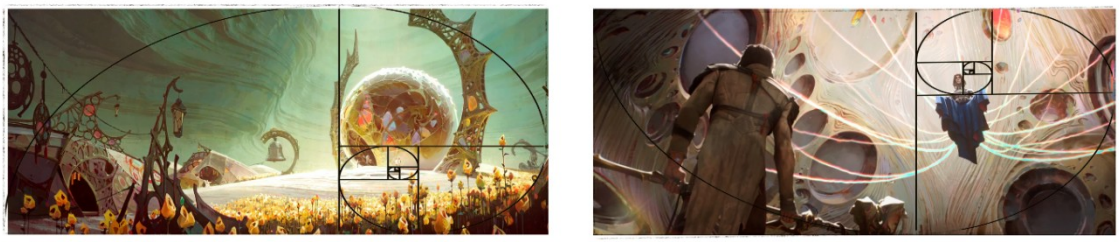


Рис.9. Золотое сечение

Для создания направления движения или управлением взгляда зрителя раскадровщики часто используют приём линейной композиции (*рис.10*). Она создается путём расположения объектов анимации вдоль «ведущих» путей. Ведущими называются линии, соединяющие различные объекты друг с другом. В результате зритель перенаправляет свое внимание с главного на второстепенные объекты. Линейная композиция помогает создать впечатление движения и направления внутри кадра, делая анимацию более динамичной [6].

Рис.10. Линейная композиция

Ритм как одна из важнейших категорий композиции помогает визуально сузить и расширить кадр, ускорить или замедлить его, направить взгляд зрителя, задать динамику кадру. Как и в большинстве пространственных композиций, ритм используется в сочетании с пропорцией. «Ритм, составляющий упорядоченную структуру, не обязательно подразумевает повторение одинаковых элементов. Визуальный ритм указывает на взаимосвязь внутри серии форм или линий. Например, в движущемся кадре фоновые объекты могут методично наплывать на рамку». В кадре из фильма «Корпорация монстров» мы видим, как ритмично расставленные

персонажи дают образ настоящего производства. В приведенном кадре происходит чередование оранжевого и бирюзового. Чередование цветов приводит к целостности ритма (*рис.11*).

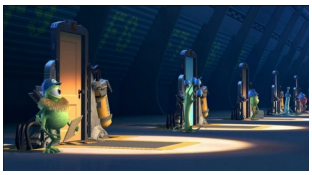


Рис.11. Ритм

Контраст в анимации – это один из ключевых приёмов, позволяющих управлять вниманием зрителя и выстраивать визуальную иерархию кадра (*рис.12*). Элементы, отличающиеся по цвету, тону, форме, размеру или фактуре, неизбежно привлекают взгляд и создают внутри изображения определённое напряжение. Именно за счёт этого напряжения формируется фокус, который помогает зрителю быстро определить главное в сцене и считывать её смысл. Одним из базовых принципов работы с композицией является закон доминанты. Это элемент, который в первую очередь притягивает внимание и становится отправной точкой восприятия кадра. Она не всегда определяется только масштабом. Объект может быть главным за счёт размера, проработки, контраста или текстуры, но иногда акцент создаётся и через «малое» или даже через отсутствие активного объекта, через паузу [7]. В случае доминанты «большого» внимание зрителя концентрируется на крупном и наиболее выразительном объекте, который выделяется на фоне окружения. Он может доминировать не только размером, но и степенью детализации, контрастностью или эмоциональной насыщенностью. В противовес этому приёму существует доминанта «малого», когда акцент неожиданно смещается на небольшой элемент сцены. Такой объект может казаться второстепенным, но благодаря цвету, свету или деталировке именно он становится смысловым центром кадра. Подобное смещение внимания часто используется для создания визуального акцента и усиления выразительности композиции. Отдельно стоит выделить доминанту пространства, или «паузы», когда главным элементом становится не объект, а само окружение. В этом случае композиция строится так, что зритель словно погружается в глубину кадра, детали постепенно растворяются, а пространство начинает работать как активный выразительный элемент. Такая «пауза» создаёт ощущение воздуха, масштаба или эмоциональной пустоты, усиливая драматическое воздействие сцены.

Рис.12. Контраст и домината

Для усиления восприятия изображения, также используется ракурс, то есть угол зрения на объект, от которого во многом зависит не только композиция кадра, но и трактовка материала. При помощи ракурса появляется возможность выделить какую-либо существенную черту персонажа, дать эмоциональный толчок происходящим событиям, поведению героя или его психологическому состоянию. Рисуя с верхней точки, можно показать фигуру, сломленную обстоятельствами, а нарисовав персонаж снизу, наоборот, передать напыщенность героя, его силу или превосходство. Зритель воспринимает изображение различных предметов в перспективном сокращении, так как по мере их отдаления от первого плана изменяется их величина и четкость очертаний. В зависимости [8].

от этого различают перспективу линейную и воздушную (тональную), которые характерны для классического искусства. Применяя линейную перспективу в композиции кадра, художники часто используют объекты, имеющие ярко выраженные линейные протяженности, способные передать глубину пространства наиболее четко (дороги, уходящие вдаль, рельсы, строения, лестницы и т.п.) (*рис.13*). Пространство в анимации можно передавать необычным образом,

например, с помощью обратной перспективы, то есть по мере удаления от зрителя предметы и фигуры не уменьшаются, а увеличиваются. Такая перспектива применяется в иконах, в наивном искусстве, в специально задуманных произведениях художников. Предметы и фигуры рисуются не так, как обычно мы привыкли их видеть, а могут быть «вывернуты» относительно плоскости картины, преувеличены, как бы «неправильно нарисованы» и специально искажены, что в анимации часто играет на руку режиссеру.

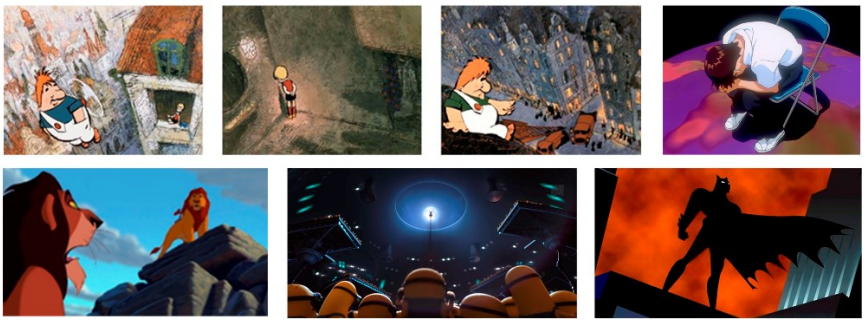


Рис.13. Ракурс камеры и перспектива

Метод «перспективных совмещений» основан на соединении в кадре изображений объектов, различных по масштабу и пространственному положению. Меняя величину декораций, их соотношение с персонажем, можно создать иллюзию реальной перспективы (рис.13 и 14.). Больший объект может казаться мощнее и важнее, чем маленький объект. Используя соответствующие пропорции и отношения, вы можете контролировать восприятие зрителя и усилить эмоциональное воздействие анимации. Важно обеспечить равновесие между объектами или элементами анимации и пространством вокруг них. Если объекты или элементы сосредоточены только в одной части кадра, это может создать неравновесие и нарушить гармонию композиции. С помощью более крупного размера объектов или элементов в переднем плане и меньшего размера объектов или элементов в заднем плане вы можете создать иллюзию глубины и перспективы в 2D анимации. Это обогащает визуальный опыт зрителя и делает анимацию более реалистичной [9].

Обыватель не обращает на это внимание, однако линия горизонта не всегда находится посередине и в композиции занимает не последнее место. Эта воображаемая горизонтальная линия определяет уровень глаз наблюдателя и служит основой для построения перспективы или пространства. Часто для акцента на земле или небе режиссеры располагают ее вверху или внизу кадра (*рис.14*)

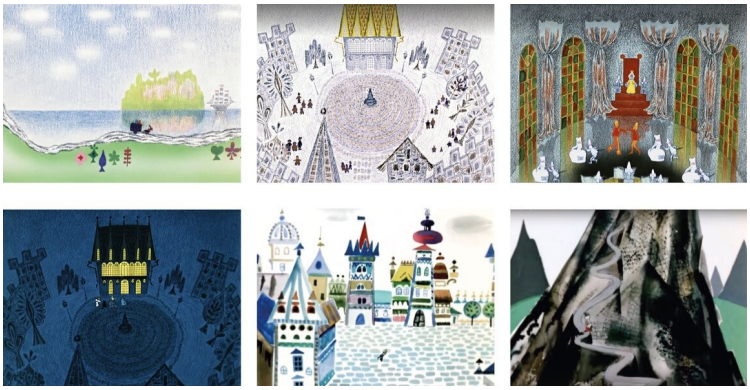


Рис.14. Линия горизонта и перспектива

Субъективная камера – один из самых мощных инструментов для создания эмпатии и эффекта сопричастности (*рис.15*). Когда мы смотрим на мир буквально «глазами» персонажа, граница между зрителем и экраном стирается. В анимации это работает особенно тонко: субъективная камера позволяет передать не только физическое положение героя, но и его искаженное восприятие реальности, через изменение фокусного расстояния или специфическую тряску кадра. Это превращает зрителя из стороннего наблюдателя в активного участника событий, заставляя его чувствовать ту же уязвимость или триумф, что и протагонист.

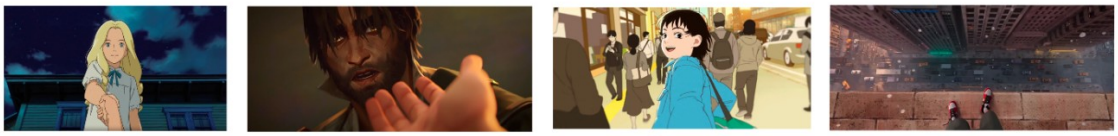


Рис.15. Субъективная камера

Подобные композиции больше ценятся специалистами, чем обычными зрителями, которые часто их не понимают. Это тоже нужно учитывать при создании того или иного экранного произведения. Выбор перспективы и построения кадра в каждом конкретном случае зависит от литературного сценария, от зрительской аудитории и от задачи, поставленной режиссером перед художником-постановщиком для более выразительного решения фильма.

Фокусные элементы в анимации играют ключевую роль в удержании внимания зрителя, формируя визуальный и смысловой центр кадра. Чтобы взгляд не «терялся» в изобилии деталей, в композиции всегда должен присутствовать акцент, главная точка. Одним из наиболее эффективных является фокусировка (глубина резкости), имитирующая работу камеры (рис.16.). Главный объект остаётся чётким и детализированным, тогда как фон и передний план мягко размываются, что позволяет выделить персонажа, подчеркнуть значимый предмет или усилить напряжение сцены. Причём фокус может быть динамичным, то есть плавно смещаться между объектами, отражая смену смыслового акцента, например, в диалоге. Не менее важны силуэты (рис.16.). Чёткие и выразительные очертания персонажей позволяют мгновенно считывать их образ, позу и эмоции даже в сложных или динамичных сценах [4]. Контраст силуэта с фоном усиливает визуальное воздействие, делая композицию более читаемой. Дополняет работу с кадром виньетирование – это затемнение или обесцвечивание краёв кадра, которое создаёт эффект «туннельного зрения» и направляет внимание к центру композиции (*рис.16*). Оно особенно эффективно в эмоционально насыщенных моментах или при создании атмосферы сосредоточенности и таинственности. В совокупности эти средства работа с фокусом позволяют аниматором усиливать композицию и эмоциональное воздействие кадра на зрителя.

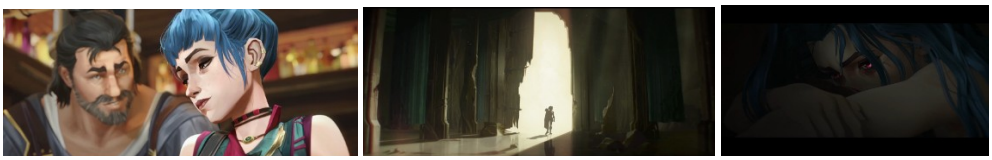


Рис.16. Фокусировка, силуэты, виньетирование

В кинематографе режиссёр управляет вниманием зрителя прежде всего через монтаж и композицию кадра. Монтаж это то, на что нам тоже стоит обратить немного своего внимания. Ведь, это полноценный язык, со своей логикой, ритмом и выразительными средствами, которым необходимо владеть так же точно, как словом. В анимации это особенно важно: изображение находится в постоянном движении, и каждая мысль должна считываться быстро и однозначно. Стоит зрителю на мгновение отвлечься, и он рискует упустить значимую деталь. При этом сама природа анимации позволяет за короткое экранное время передать огромный объём смысла. Именно поэтому режиссёр уже на этапе раскадровки продумывает монтаж, выстраивает каждый кадр не изолированно, а в связке с соседними, учитывая, как развивается действие и как формируется визуальная логика повествования. Важно помнить, что даже статичный кадр, может быть динамичным по композиции: направлять взгляд зрителя, концентрировать внимание в определённой части кадра, создавать ощущение движения или, наоборот, покоя. Например, при съёмке диалога, если расположить двух персонажей в профиль в одном кадре, их взгляды «теряются», а эмоциональный контакт ослабевает [1]. Если же поочерёдно показывать их анфас, возникает ощущение, что они смотрят в одну сторону, а не друг на друга. Решение, к которому приходят аниматоры, это построить композицию во встречных диагоналях, то есть пока один персонаж направлен справа налево, другой будет слева направо. Тогда их взгляды пересекаются, и сцена действительно кажется «живой», возникает ощущение диалога, взаимодействия. «Пластическая выразительность кадра» во многом опирается на систему планов. Несмотря на условность деления, оно остаётся важным инструментом режиссуры. Общий план задаёт пространство и атмосферу, помогает зрителю сориентироваться в месте действия. Средний план уточняет происходящее и часто используется для диалогов, сохраняя баланс между персонажем и

окружением. Крупный план, в свою очередь, акцентирует внимание на деталях и эмоциях, позволяя заглянуть во внутреннее состояние героя. Иногда выделяют и ультракрупный план, он усиливает драматизм или смысловой акцент. Не менее важен ритм соотношения длительности планов и движения внутри них. Длинные планы создают ощущение замедленности, созерцательности или напряжённого ожидания. Короткие, напротив, формируют динамичный, нервный ритм, усиливают драматизм и передают интенсивность действия. Постепенное сокращение длительности кадров наращивает напряжение, подводя к кульминации, тогда как их удлинение даёт ощущение разрядки. Резкие смены ритма способны производить сильный эмоциональный эффект неожиданности. Композиция кадра при этом остаётся фундаментом визуальной выразительности. Симметрия создаёт ощущение устойчивости и гармонии, центрическая композиция притягивает взгляд к ключевому элементу, а игра масштабов помогает выстроить смысловые отношения между объектами. Даже простое сопоставление размеров, например, маленького персонажа и крупного предмета (масштабность), способно задать драматургию внутри кадра.

Цель каждого мультфильма заключается в создании истории для аудитории. Однако успех его зависит не только от сценария, музыкального сопровождения, звуковых эффектов, но и от его визуальной составляющей. Мультфильм, прежде всего, является визуальной средой, и в большинстве случаев зритель нуждается в ясности происходящего на экране, чтобы удержать его внимание. Сегодня мы видим много интересных мультипликационных проектов, разнообразных по форме, образности, языку и стилистике. Однако все они строятся из единичных кадров, каждый из которых представляется гармоничной, логичной и грамотно построенной композицией.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы:

1. *Голубева О. Л.* Основы композиции. — М.: В. Шевчук, 2004. 256 с.
2. *Гримм Г. Д.* Пропорциональность в архитектуре. — М.: Стройиздат, 1935. 33 с.
3. *Куркова Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие для вузов. — 2 е изд. — М.: Юрайт, 2019. — 182 с. — (Высшее образование).
4. *Трофимов В. А.*, Шарок Л. П. Основы композиции. — СПб.: СПбГУ ИТМО, 2009. 42 с.
5. *Уорд П.* Композиция кадра в кино и на телевидении. — М.: ГИТР, 2005. 196 с.
6. *Чернышёв О. В.* Композиция: творческий практикум. — Минск: Беларусь, 2013. 447 с.
7. *Цыганкова Е. Н.* Основы анимационной презентации: учебно-методическое пособие. — 2 е изд., перераб. и доп. — Новочеркасск: ЮРГПУ (НПИ), 2017. 50 с.
8. *Шорохов Е. В.* Основы композиции. — М.: Просвещение, 1979. 160 с.
9. *Волков Н.* Композиция в живописи. — М.: Искусство, 1977. 264 с.

References

1. Golubeva O. L. Fundamentals of Composition. — Moscow: V. Shevchuk, 2004. — 256 p.
2. Grimm G. D. Proportionality in Architecture. — Moscow: Stroyizdat, 1935. — 33 p.
3. Kurkova N. S. Animated Cinema and Video: The ABC of Animation: A Textbook for Higher Education Institutions. — 2nd ed. — Moscow: Yurayt, 2019. — 182 p. — (Higher Education).
4. Trofimov V. A., Sharok L. P. Fundamentals of Composition. — St. Petersburg: ITMO University, 2009. — 42 p.
5. Ward P. Frame Composition in Cinema and Television. — Moscow: GITR, 2005. — 196 p.
6. Chernyshev O. V. Composition: Creative Workshop. — Minsk: Belarus, 2013. — 447 p.
7. Tsygankova E. N. Fundamentals of Animated Presentation: A Study Guide. — 2nd edition, revised and expanded. — Novocherkassk: YURGPU (NPI), 2017. — 50 p.
8. Shorokhov E. V. Fundamentals of Composition. — M.: Prosveshchenie, 1979. — 160 p.
9. Volkov N. Composition in Painting. — M.: Iskusstvo, 1977. — 264 p.

УДК 791.43-252.5

Е.Д. Солонская

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБРАЗНЫЙ АНАЛИЗ МУЛЬТФИЛЬМА "МУХА-ЦОКОТУХА" 1976 Г. ВЛИЯНИЕ В.СТАРЕВИЧА

© Е.Д. Солонская, 2026

Связь между двумя анимационными произведениями: «Мухой-Цокотухой» (1976) Бориса Степанцева и «Прекрасной Люканией, или Войной усачей с рогачами» (1912) Владислава Старевича неоспорима. Мультфильм «Муха-Цокотуха» часто считается менее значимой работой Степанцева, но, тем не менее, в нем прослеживается дань уважения творчеству В. Старевича, который считается одним из основателей кукольной анимации. Б. Степанцев продолжает традиции В. Старевича, используя уникальные техники создания персонажей, атмосферы и т.д. «Муха-Цокотуха» не является просто пародией на немое кино, а представляет собой самостоятельное произведение, которое открывает новые горизонты в анимации и продолжает диалог с наследием предшественников. Таким образом, следует сконцентрировать внимание на важности изучения влияния одного художника на другого и на том, как эти работы влияют на развитие анимационного искусства.
Ключевые слова: советская мультипликация, цвет, композиция, Б. Степанцев, В. Старевич, «Муха-Цокотуха», «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами».

E.D. Solonskaya

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FIGURATIVE ANALYSIS OF THE CARTOON «MUKHA-TSOKOTUKHA» (1976). THE INFLUENCE OF V. STAREVICH.

The connection between two animated works, Boris Stepantsev's «Mukha-Tsokotukha» (1976) and Vladislav Starevich's «The Beautiful Lucania, or the War of the Barbels and the Stag Beetles» (1912), is undeniable. While «Mukha-Tsokotukha» is often considered Stepantsev's lesser work, it nonetheless pays homage to the work of V. Starevich, who is considered one of the founders of puppet animation. Stepantsev continues Starevich's tradition, employing unique techniques for creating characters, atmosphere, and more. «Mukha-Tsokotukha» is not simply a parody of silent films, but a standalone work that opens up new horizons in animation and continues a dialogue with the legacy of its predecessors. Therefore, it is important to focus on the importance of studying the influence of one artist on another and how these works influence the development of animation art.
Keywords: Soviet animation, color, composition, B. Stepantsev, V. Starevich, «Mukha-Tsokotukha», «Beautiful Lyukanida, or the War of the Mustaches with the Stag Beetles».

Знаком ли нам один из этих кадров? Вероятно, если первый можно было где-то видеть в далеком детстве (*рис. 1*), то второй кажется совершенно незнакомым (*рис*. 2). Раскроем неочевидную связь этих произведений.

Рис. 1. Кадр мультфильма «Муха-Цокотуха» (1976 г., СССР реж. Борис Степа́нцев)

Рис. 2 Кадр мультфильма «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами» 1912 г. Реж. В. Старевич

Первый кадр принадлежит мультфильму «Муха-Цокотуха» (1976г., СССР) режиссера Бориса Степа́нцева (7 декабря 1929, Москва — 21 мая 1983, Москва), (*рис*. 1). По стилистике этого произведения сложно вспомнить другие работы мультипликатора, однако Степанцев является создателем всеми любимой дилогии про Малыша и Карлсона («Малыш и Карлсон» и «Карлсон вернулся») и м/ф «Вовка в Тридевятом царстве» [1, 230]. У режиссера еще множество известных картин, но “Муха-Цокотуха” 1976г. считается одной из непримечательных, так как не содержит оригинальных сюжетных, визуальных, монтажных и аудиальных решений (*рис*. 3). Также мультфильм Степанцева проигрывает в известности другой экранизации произведения Корнея Чуковского («Муха-Цокотуха», 1960 (реж. В. Сутеев, Б. Дёжкин)), (*рис*. 4) [2]. Однако картина примечательна другим, она отдает дань уважения Владиславу Старевичу (27 июля [8 августа] 1882, Москва — 26 февраля 1965, Париж, создатель первых в мире коммерческих мультфильмов, снятых в технике кукольной мультипликации). Почему? Рассмотрим ниже.

Рис. 3. «Муха-Цокотуха» (1976 г., СССР реж. Борис Степа́нцев)

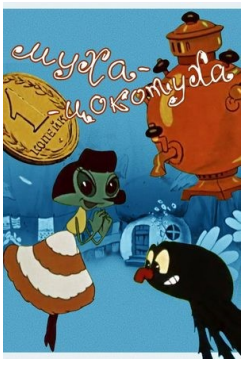


Рис. 4. «Муха-Цокотуха», 1960 (реж. В. Сутеев, Б. Дёжкин)

Вторым кадром, представленным вначале является произведение «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами» 1912 г. (*рис*. 2). Долгое время режиссер ошибочно считался волшебником и дрессировщиком жуков, а еще больший период – первым создателем стоп-моушн анимации. Его вклад в создание искусства мультипликации нельзя переоценить, поэтому необходимо дать историческую справку. В 1912 г. в прокат выходит картина «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами», которая вызывает у зрителей вопрос, как человек мог надрессировать жуков и заставить их играть как

настоящих актеров. Но Старевич не дрессировал их, он делал множество кадров с еле заметными изменениями поз чучел насекомых, с продетыми через их лапки проволоками. В результате сборки огромного ряда фотографий, фиксирующих изменения, получается обман и ощущение полноценного видеоряда (*рис.* 5.).

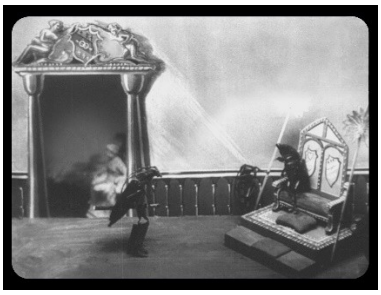


Рис. 5. «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогачами» 1912 г. Реж. Владислав Старевич

Борис Степанцев в 1976 вдохновляется «дрессированными» насекомыми Старевича. Это проявилось в нескольких аспектах работы над собственной картиной.

Во-первых, самое очевидное, в обоих произведениях показана сказка о мире насекомых, с присвоением им человеческих черт. Во-вторых, можно найти сходство в сюжетной составляющей. В основе м/ф «Муха-Цокотуха» лежит сказка Корнея Чуковского, в котором есть главная героиня, Муха-Цокотуха. Кульминацией произведения является битва Комара с Пауком. По сценарию Старевича Жук-Люканида также выступает главной героиней. Решающим сюжетным поворотом, как следует из названия, является война жуков-усачей и жуков-рогачей.

«Муха-Цокотуха» выступает пародий на немое кино Старевича, так как в нем отсутствует звуковой и музыкальный ряд, однако присутствует закадровый голос, читающий сказку. Это также отсылает нас к подробной аннотациии, которая зачитывалась вслух специально нанятыми декламаторами в кинозалах во время каждого сеанса по ходу демонстрации ленты «Прекрасная Люканида».

Нельзя говорить об искусстве мультипликации, не затрагивая изобразительные особенности. В картине Степанцева прослеживается свой визуальный язык, как в создании персонажей, так и в создании фонов. Персонажи стилизованы. Сохраняются, и иногда преувеличивают их особенности анатомии. Например, большие глаза у мухи или худощавое, вытянутое тело комара. Герои изображены в ограниченной цветовой гамме. Можно сказать, что их образы исполнены в технике гризайль (Гризайль — это техника живописи, с помощью которой художник создает изображение разными оттенками одного цвета, обычно серого или коричневого) [5, 158] (*рис.* 6).

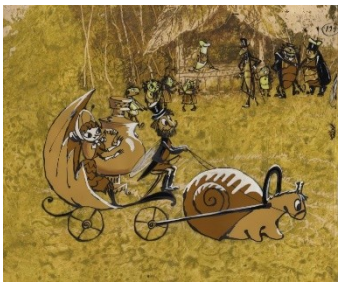


Рис. 6. «Муха-Цокотуха» (1976 г., СССР реж. Борис Степа́нцев)

Очень необычен подход к созданию фона в мультфильме «Муха-Цокотуха». Можно сделать несколько предположений с помощью каких техник и материалов фактуры на них были созданы. Наиболее подходящий принцип, дающий подобный эффект, состоит из закрашивания белой бумаги долгосохнущей краской [4, 30]. В период высыхания деревянной, металлической палочкой или стеком, как бы снимается слой еще сырой краски. Получаются штрихи методом удаления материала, а не нанесения. При этом они сохраняют часть пигмента и незначительно меняют свои контуры пока краска полностью не высохнет (*рис.* 7).

Рис. 7. Фон м/ф «Муха-Цокотуха» (1976 г., СССР реж. Борис Степа́нцев)

Второй способ, которым можно добиться подобного эффекта основывается уже на работе с мягким материалом. (Мягкий материал в рисовании — это группа сухих, сыпучих художественных средств (уголь, сангина, сепия, соус, сухая пастель), которые представляют собой прессованный пигмент и используются для создания глубоких тонов, фактур, теней и быстрых набросков, легко растушевываются и требуют закрепления фиксатором, в отличие от твердых карандашей). Предварительно на белую бумагу наносится тонировка из мягкого материала методом растушевки или заливкой. Необходимо дождаться полного высыхания поверхности. Только после этого можно приступать к штриховке ластиком. Здесь также используется принцип стирания, удаления материала. Однако ластик обеспечивает возможность создания штрихов с краями разной четкости и градиентами. Данный метод позволяет, в последующем, добавлять поверх методом растушевки второй мягкий материал. На некоторых фонах м/ф «Муха-Цокотуха» мы видим использование примеси черного цвета, что может являться углем (мягким материалом) (*рис.* 8).

Рис. 8. «Муха-Цокотуха» (1976 г., СССР реж. Борис Степа́нцев)

В мультфильме Степанцова в многих сценах присутствует монохромная палитра. Данный прием отсылает нас к еще одной ранней работе Владислава Старевича «Месть кинематографического оператора» (1912г.). В обоих картинах фон находится под неким цветным фильтром, чтобы показать эмоциональность сцен [3, 271]. Вопрос колористики является одним из сложных вопросов эстетики, но, тем не менее, можно говорить об эмоциональных ассоциациях, вызываемых цветами. Данную особенность используют оба режиссера в своих работах. Экспозиция, завязка, как и в произведении «Муха-Цокотуха», так и в картине «Прекрасная Люканида» подчиняются теплым охристым, коричневатым оттенках. Кульминация сопровождается красным фильтром, показывающим важность и эмоциональность сцен. Финал, развязка окрашены в синие оттенки (*рис.* 9).

Рис. 9. Сравнение «Месть кинематографического оператора» (1912 г., реж. Владислав Старевич) «Муха-Цокотуха» (1976 г., СССР реж. Борис Степа́нцев)

Таким образом, работа Бориса Степанцева «Муха-Цокотуха» не только продолжает традиции, заложенные Владиславом Старевичем, но и вносит свежие идеи в мир анимации: необычная техника создания фонов принципом “стирания” материала, персонажи в технике гризайль, эмоции передаются с помощью монохромной палитры сцен [6, 74]. Вдохновение от «дрессированных» насекомых Старевича проявляется как в сюжетной линии, так и в визуальном языке, который Степанцев использует для создания уникальных персонажей и фонов. Оба произведения объединяет использование человеческих черт в образах насекомых, а также внимание к цветовой палитре, способной передать эмоциональную нагрузку сцен. В итоге, «Муха-Цокотуха» становится не просто пародией на немое кино, но и самостоятельным произведением, которое открывает новые горизонты в анимационном искусстве и продолжает диалог с наследием предшественников.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы:

1. *Васильева В. П.* Профессиональные дискуссии начала 1960-х годов об основных задачах советской анимации на пути к коммунистическому будущему (по материалам журнала "Искусство кино") // Актуальные проблемы исторических исследований: взгляд молодых ученых. 2016. С. 229-237.
2. *Годер Д.* Русская анимация: продолжение следует. URL: http://www.animator.ru/articles/article.phtml? id=4 (дата обращения: 24.02.2025).
3. *Зиборова О.* "Месть кинематографического оператора" (1913), реж. В. Старевич // Кинематограф для подростков и молодежи: история формирования в советский и постсоветский периоды. 2024. С. 271-274
4. *Петрухина О. В.* Методы и средства прикладной анимации в России на рубеже 1940–1960-х гг. // Человек и культура. 2019. №1. С. 28-32.
5. *Томилов Ю. В., Мясникова М. А.* Персонаж в анимационном кино: образ и дизайн // Новые идеи нового века: материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. 2017. Т. 3. С. 156-160.
6. *Фомина В. А.* Драматургические модели современной анимации (на материале российского кукольного кино). М.: ВГУК им. С. А. Герасимова, 2012. 280 с. (in Rus.).

References:

1. 1. Vasilyeva, V. P. "Professional Discussions of the Early 1960s on the Main Tasks of Soviet Animation on the Path to a Communist Future" (Based on Materials from the Journal "Art of Cinema") // Current Issues in Historical Research: A View of Young Scientists. 2016. pp. 229-237. (in Rus.).
2. 2. Goder, D. "Russian Animation: To Be Continued." URL: http://www.animator.ru/articles/article.phtml? id=4 (Accessed: 24.02.2025). (in Rus.).
3. 3. Ziborova, O. "The Revenge of the Cinematographer" (1913), dir. V. Starevich // Cinematography for Teenagers and Youth: The History of Its Formation in the Soviet and Post-Soviet Periods. 2024. Pp. 271-274. (in Rus.).
4. 4. Petrukhina O. V. Methods and Means of Applied Animation in Russia at the Turn of the 1940s–1960s // Man and Culture. 2019. No. 1. Pp. 28-32. (in Rus.).
5. 5. Tomilov Yu. V., Myasnikova M. A. Character in Animated Film: Image and Design // New Ideas of the New Century: Proceedings of the International Scientific Conference of the Pacific National University of Culture and Arts. 2017. Vol. 3. Pp. 156-160. (in Rus.).
6. 6. Fomina V. A. Dramatic Models of Contemporary Animation (Based on Russian Puppet Cinema). Moscow: VSUK im. S. A. Gerasimov, 2012. 280 p. (in Rus.).

УДК 79.01

Е.Р. Аверина, Е.А. Сотникова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ НАРОДОВ РОССИИ КАК ИСТОЧНИК ВИЗУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ В АНИМАЦИИ

© Е.Р. Аверина., Е. А. Сотникова, 2026

Аннотация: в статье рассматривается культурное наследие народов России как источник формирования визуальных образов в анимации. Особое внимание уделяется использованию элементов традиционной культуры, таких как национальные костюмы, орнаменты и особенности образа жизни, при создании персонажей и визуальной среды анимационных проектов. Анализируются российские анимационные проекты, отражающие этнокультурное разнообразие страны. Делается вывод о значении анимации как средства популяризации и сохранения культурного наследия.
Ключевые слова: анимация, культурное наследие, народы России, национальный костюм, визуальный образ, этнокультура.

E.R. Averina, E.A. Sotnikova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 18 Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186, Russia

CULTURAL HERITAGE OF THE PEOPLES OF RUSSIA AS A SOURCE OF VISUAL IMAGERY IN ANIMATION

Summary: the article examines the cultural heritage of the peoples of Russia as a source for the formation of visual imagery in animation. Special attention is paid to the use of elements of traditional culture, such as national costumes, ornaments, and features of traditional ways of life, in the creation of characters and the visual environment of animated projects. Russian animated projects reflecting the ethnocultural diversity of the country are analyzed. The study concludes that animation plays an important role in the popularization and preservation of cultural heritage.
Keywords: animation, cultural heritage, peoples of Russia, national costume, visual image, ethnoculture.

Россия является многонациональным государством, на территории которого проживает более 190 народов, обладающих самобытными культурными традициями, особенностями быта, национальными костюмами и формами декоративно-прикладного искусства. Культурное наследие народов России представляет собой важную часть исторической памяти и национальной идентичности, отражая многовековой опыт взаимодействия человека с природой и социальной средой. Элементы традиционной культуры — национальная одежда, архитектура, ремёсла и орнаментальные мотивы — формируют визуально-знаковую систему, которая может быть интерпретирована средствами анимационного искусства.

Согласно определению ЮНЕСКО, нематериальное культурное наследие включает обычаи, формы выражения культуры, знания и навыки, а также связанные с ними инструменты, предметы и культурные пространства, передаваемые из поколения в поколение. Эти элементы являются частью культурной среды общества и могут служить основой для формирования художественных образов, в том числе в анимационном искусстве [4].

В условиях развития медиакультуры особую роль в популяризации культурного наследия играют аудиовизуальные искусства, в том числе анимация. Анимация обладает значительным художественным потенциалом и позволяет не только передавать фольклорные сюжеты, но и визуализировать культурные особенности различных народов через дизайн персонажей, предметно-пространственную среду, цветовую палитру и стилизацию элементов традиционного искусства. Согласно данным социологического исследования ВЦИОМ, около 75 % взрослого населения России смотрят мультфильмы, а 83 % респондентов рекомендуют к просмотру советские или современные российские анимационные фильмы, что свидетельствует о значительном потенциале анимации как средства трансляции культурных ценностей [5].

В этой связи представляется важным определить, каким образом знания о традиционной культуре народов России трансформируются в систему визуальных образов анимационного произведения. Анализ подобных практик позволяет выявить способы художественной интерпретации этнокультурных элементов и определить их роль в формировании визуального языка современной анимации.

Народное разнообразие отражается в богатстве орнаментальных систем, цветовых решений и художественных форм, характерных для разных регионов страны. Например, у народов Севера широко используются меховые изделия и материалы природного происхождения, тогда как у народов Поволжья и Кавказа важную роль играют текстильные украшения и вышивка. Эти особенности формируют визуальные коды, которые могут использоваться при создании анимационных образов.

Важную роль в изучении и сохранении традиционной культуры играют этнографические исследования. Материалы этнографических экспедиций, музейные коллекции и научные публикации позволяют художникам и дизайнерам обращаться к достоверным источникам при разработке визуальных решений, основанных на культурном наследии различных народов [2].

Одним из наиболее ярких элементов традиционной культуры является национальный костюм. Он отражает исторические, социальные и климатические особенности жизни народа и включает характерные формы одежды, декоративные элементы, орнаменты, а также определённые материалы и цветовые сочетания. В анимации элементы традиционного костюма могут использоваться при разработке внешнего облика персонажей. Орнаментальные мотивы, характерные силуэты одежды, головные уборы и украшения помогают подчеркнуть культурную принадлежность персонажа и сделать его образ более выразительным. Кроме того, использование традиционных костюмных элементов способствует созданию аутентичной визуальной среды и усиливает ощущение культурной достоверности художественного мира произведения.

Помимо костюма, важным источником визуальных образов является традиционный образ жизни и бытовая культура народов. К таким элементам относятся типы жилищ, особенности хозяйственной деятельности, ремёсла, предметы быта и способы взаимодействия человека с природой. Например, у кочевых народов распространены переносные жилища и скотоводческий уклад, тогда как у северных народов важную роль играют охота, рыболовство и использование природных материалов. Эти особенности находят отражение в дизайне окружающей среды анимационных произведений. Архитектура традиционных жилищ, элементы интерьера, инструменты ремесленников и предметы повседневного использования формируют визуальное пространство, в котором разворачивается действие. Таким образом формируется целостная предметно-пространственная среда анимационного произведения.

При этом важной задачей является сохранение аутентичности культурных образов, поскольку художественная интерпретация традиционных элементов может приводить к их стилизации, упрощению или искажению. Использование достоверных этнографических источников и обращение к реальным культурным практикам позволяет создавать более точные и аутентичные художественные интерпретации культурного наследия в анимации [3].

Наиболее наглядно специфика визуальной интерпретации культурного наследия проявляется в конкретных анимационных произведениях, где этнокультурный материал воплощается через костюм, предметную среду, ландшафт, пластику персонажей и декоративную стилизацию

Одним из ранних примеров обращения к культуре коренных народов Севера в отечественной анимации является мультфильм «Умка» (1969), созданный на студии «Союзмультфильм» Владимиром Поповым и Владимиром Пекарем. Действие мультфильма происходит в арктической природной среде и сопровождается появлением персонажей-людей, прототипами которых являются представители северных народов, прежде всего чукчей и других народов Чукотки. Несмотря на простоту сюжета, ориентированного на детскую аудиторию, в мультфильме присутствует ряд визуальных деталей, отражающих традиционный быт народов Крайнего Севера. В визуальной среде картины присутствует снежное жилище — иглу, характерное для арктических народов. Оно представлено как элемент небольшого арктического поселения. Человек, которого встречает медвежонок, одет в характерную меховую одежду, типичную для северных народов. Можно выделить несколько деталей: меховая парка с капюшоном, широкий меховой капюшон, меховые рукавицы, высокие меховые сапоги, напоминающие традиционную обувь народов Севера (унты или торбаса). Визуальное решение персонажа основано на обобщённом силуэте меховой одежды, который формирует характерный пластический образ и усиливает ощущение северного колорита. В кадре также присутствует упряжка ездовых собак, что является характерной деталью хозяйственной культуры народов Севера [2]. Визуальное пространство мультфильма построено на изображении арктического ландшафта: бескрайних снежных равнин, льда и северного неба. Такая среда напрямую связана с образом жизни коренных народов Арктики, чья хозяйственная деятельность исторически зависела от природных условий региона. Хотя культурные детали представлены в мультфильме фрагментарно, они выполняют важную функцию формирования визуального контекста произведения. Через изображение одежды, жилища и элементов хозяйственного уклада формируется представление особенности традиционного образа жизни народов Крайнего Севера. Таким образом,

«Умку» можно рассматривать как один из ранних примеров включения этнографических элементов в визуальный язык отечественной анимации *(рис. 1)*.

Рис. 1. Кадр из мультфильма «Умка», 1969г.

Одним из наиболее значимых проектов, посвящённых культурному разнообразию народов России, является анимационный сериал «Гора самоцветов», созданный студией «Пилот» под руководством режиссёра Александра Татарского. Работа над проектом началась в 2004 году, и сериал представляет собой антологию короткометражных мультфильмов, каждая серия которой основана на сказке одного из народов России. Основная идея проекта заключается в визуальной репрезентации культурного многообразия страны через экранизацию фольклора различных народов. Особенностью мультсериала является внимание не только к сюжету сказок, но и к визуальной передаче культурной среды, в которой они возникли. В каждой серии художники стремятся отразить характерные элементы традиционной культуры соответствующего народа.

Например, в серии «Жихарка», основанной на русской народной сказке, визуальная среда строится на образах традиционного крестьянского быта. В кадре изображён деревянный дом, напоминающий русскую избу, интерьер которого включает характерные элементы крестьянского быта: печь, деревянную посуду, лавки и сундуки. Персонажи одеты в стилизованные элементы русского народного костюма: рубахи свободного кроя с широкими рукавами, подпоясанные тканым поясом, а также сарафаны с характерной трапециевидной формой. В оформлении костюмов заметна орнаментальная вышивка, расположенная на вороте и манжетах рубах — именно эти части одежды традиционно украшались в русском народном костюме [1]. Орнамент включает геометрические и растительные мотивы, выполненные в красно-белой цветовой гамме. Орнаментальная вышивка организует поверхность костюма и создаёт декоративный ритм композиции кадра. Цветовое решение серии основано на тёплых оттенках, характерных для народной росписи и иллюстраций русских сказок *(рис. 2)*.

Рис. 2. Кадр из мультфильма «Жихарка», 2006 г.

Другим примером является серия «Про ворона», основанная на сказке народов Севера. Серия отражает визуальные особенности культуры коренных народов арктических регионов. Визуальная среда серии построена на образах северного ландшафта — снежных пространств, холодной цветовой гаммы и минималистичных форм окружающей среды. Костюмы персонажей напоминают традиционную одежду северных народов: длинные меховые парки с широкими капюшонами, защищающими лицо от ветра, и высокие меховые сапоги. В декоративном оформлении одежды можно заметить простые орнаментальные полосы, напоминающие традиционные узоры, используемые в украшении одежды народов Крайнего Севера. Формы жилищ и предметов быта стилизованы под традиционные северные конструкции.

Художественная стилизация персонажей и пространства в этой серии отсылает к графическим традициям северного декоративного искусства и стилистике древних наскальных изображений *(рис. 3)*.

Рис. 3. Кадр из мультфильма «Про ворона», 2004 г.

Интересным примером является и серия «Алдар и серый волк», основанная на башкирском фольклоре. В этой серии отражены элементы традиционной культуры народов Поволжья и Южного Урала. В оформлении персонажей присутствуют характерные элементы башкирского национального костюма. Мужские персонажи изображены в длинных кафтанах, подпоясанных широкими поясами, а также в традиционных головных уборах — тюбетейках и меховых шапках. В костюмах используются насыщенные цвета — красный, зелёный и тёмно-синий — которые часто встречаются в орнаментальных традициях народов Поволжья и Урала. Орнаменты на одежде выполнены в виде геометрических узоров, характерных для тюркского декоративного искусства. Кроме того, в визуальной среде мультфильма появляются элементы кочевого быта: степные ландшафты, табуны лошадей и предметы, связанные с традиционной хозяйственной деятельностью. Таким образом, на примере отдельных серий мультсериала «Гора самоцветов видно, как элементы культурного наследия различных народов России интегрируются в визуальный язык анимации. Национальные костюмы, традиционные жилища, особенности природной среды и предметы быта формируют художественную атмосферу каждой серии и помогают передать культурную специфику народов, чьи сказки легли в основу сюжета. Таким образом проект выполняет не только развлекательную, но и культурно-просветительскую функцию, знакомя зрителей с этнокультурным разнообразием России.

Современным примером обращения к культурному наследию народов России является полнометражный анимационный фильм «Северные амуры» (2023), созданный в Республике Башкортостан. Картина посвящена историческим событиям конца XVIII — начала XIX века и рассказывает о башкирских воинах, принимавших участие в военных кампаниях Российской империи, включая Русско-шведскую войну и Отечественную войну 1812 года. В отличие от многих анимационных проектов, где культурное наследие представлено фрагментарно, в мультфильме «Северные амуры» элементы традиционной башкирской культуры занимают важное место в визуальном оформлении персонажей и окружающей среды *(рис. 4)*. Одним из ключевых элементов визуального решения картины является изображение традиционного башкирского костюма. Мужские персонажи показаны в длинных кафтанах и камзолах, подпоясанных широкими тканевыми или кожаными поясами. В костюмах используются насыщенные красные, зелёные и тёмно-синие оттенки, характерные для декоративной традиции народов Поволжья и Южного Урала. Одежда украшена орнаментальные полосы и вышивку, основанные на геометрических узорах, типичных для башкирского декоративно-прикладного искусства. Особое внимание уделено головным уборам, которые также являются важной частью национального костюма. В кадре присутствуют тюбетейки и меховые шапки, характерные для башкирской традиции. Они часто украшены орнаментальными элементами и вышивкой, что подчёркивает социальный статус и культурную принадлежность персонажей. В формировании визуального образа персонажей важную роль играет традиционное вооружение, отражающее особенности воинской культуры башкир. Герои изображены верхом на лошадях и используют луки, стрелы и сабли. Башкирская конница исторически славилась искусством стрельбы из лука на ходу, что также отражено в динамичных сценах мультфильма. Пластика конных сцен и динамика движения персонажей подчёркивают воинский характер образа башкирской конницы. Помимо костюмов и оружия, мультфильм демонстрирует элементы традиционного образа жизни башкирского народа. В начальных сценах представлены природные ландшафты Южного Урала — степные пространства, леса и горные массивы. Эти пейзажи формируют визуальный контекст, отражающий географическую среду формирования башкирской культуры. В некоторых сценах присутствуют элементы кочевого быта, связанные с коневодством и степным образом жизни. Таким образом, мультфильм «Северные амуры» представляет собой пример современной анимации, в которой

исторические события и элементы культурного наследия объединяются в едином художественном пространстве. Через изображение национальных костюмов, традиционного оружия, природных ландшафтов и орнаментальных мотивов фильм формирует визуальный образ башкирской культуры и демонстрирует возможности анимации как средства популяризации региональной истории и этнокультурного наследия [6].

Рис. 4. Кадр из мультфильма «Северные амуры», 2023 г.

Проведённое исследование позволило выявить особенности использования культурного наследия народов России в формировании визуальных образов анимационных произведений. Анализ показал, что наиболее значимыми элементами традиционной культуры, используемыми в анимации, являются национальные костюмы, орнаментальные системы, предметно-пространственная среда традиционного быта, а также природные ландшафты, формирующие культурный контекст изображаемой среды. Благодаря своей ярко выраженной визуальной форме эти элементы обладают высоким художественным потенциалом и активно используются при создании персонажей и окружающего пространства анимационных произведений. Рассмотренные анимационные проекты демонстрируют различные способы художественной интерпретации культурного наследия. В более ранних произведениях, таких как мультфильм «Умка», элементы традиционной культуры выполняют прежде всего функцию создания этнографически узнаваемой среды и передачи особенностей образа жизни народов Севера. В мультсериале «Гора самоцветов» культурное разнообразие народов России становится основной концепцией проекта, а художественная стилистика отдельных серий строится на визуальных особенностях конкретных этнокультурных традиций. В современном анимационном фильме «Северные амуры» элементы традиционной башкирской культуры используются не только в декоративном оформлении персонажей и среды, но и в формировании образа исторической памяти и национальной воинской традиции. Таким образом, обращение к культурному наследию народов России играет важную роль в развитии визуального языка отечественной анимации. Использование элементов традиционной культуры позволяет создавать выразительные художественные образы, одновременно выполняя культурно-просветительскую функцию. Через визуальные образы национальных костюмов, орнаментов, традиционного быта и природной среды анимационные произведения способствуют популяризации культурного наследия и формированию интереса к этнокультурному разнообразию народов России.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы

1. *Иванов-Вано И. П.* Кадр за кадром / И. П. Иванов-Вано. – М. : Искусство, 1980. 239 с.
2. *Кривуля Н. Г.* Анимация в эпоху инновационных трансформаций : материалы IV Международной научно-практической конференции Анимация как феномен культуры / сост. и науч. ред.: Н. Г. Кривуля. – М.: Научно-исследовательский и редакционно-издательский отдел Всероссийского государственного университета кинематографии, 2008. 358 с.
3. *Кривуля Н. Г.* Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями : материалы V Международной научно-практической конференции Анимация как феномен культуры / сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. – М. : ВГИК, 2010. 328 с.
4. *Сазонова В. А.* Актуализация и популяризация нематериального наследия средствами медиакультуры: образы, контексты, технологии / В. А. Сазонова // Педагогика искусства. – Москва, 2022. – № 1. – С. 24-30.

5. *Сазонова В. А.* Нематериальное культурное наследие в анимационном кино / В. А., Сазонова // Ученые записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). – Алтай, 2022. – №3. – С. 45-51.
6. *Симакова Ю. А.* Герменевтические возможности анимации в исследовании культуры // Современные проблемы науки и образования. – Екатеринбург, 2013. – №4. – URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20848507 (дата обращения: 15.03.2026).

References

1. Ivanov-Vano I. P. *Kadr za kadrom* / I. P. Ivanov-Vano. – Moscow : Iskusstvo, 1980. 239 p.
2. Krivulya N. G. *Animatsiya v epokhu innovatsionnykh transformatsiy : materialy IV Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii Animatsiya kak fenomen kul'tury / comp. and scientific ed. N. G. Krivulya*. – Moscow : Research and Editorial Publishing Department of the All-Russian State University of Cinematography, 2008. 358 p.
3. Krivulya N. G. *Animatsiya i mul'timedia mezhdu traditsiyami i innovatsiyami : materialy V Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii Animatsiya kak fenomen kul'tury / comp. and scientific ed. N. G. Krivulya.* – Moscow : VGIK, 2010. 328 p.
4. Sazonova V. A. *Aktualizatsiya i populyarizatsiya nematerial'nogo naslediya sredstvami mediakul'tury: obrazy, konteksty, tekhnologii / V. A. Sazonova // Pedagogika iskusstva*. – Moscow, 2022. – No. 1. – Pp. 24-30.
5. Sazonova V. A. *Nematerial'noe kul'turnoe nasledie v animatsionnom kino / V. A. Sazonova // Uchenye zapiski* (Altayskaya gosudarstvennaya akademiya kul'tury i iskusstv). – Altai, 2022. – No. 3. – Pp. 45-51.
6. Simakova Yu. A. *Germenevticheskie vozmozhnosti animatsii v issledovanii kul'tury // Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*. – Ekaterinburg, 2013. – No. 4. – URL: https://www.elibrary.ru/item.asp?id=20848507 (accessed: 15.03.2026).

УДК 7.011

В. Н. Горохова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ КУЛЬТУРЫ МАЛОЧИСЛЕННЫХ НАРОДОВ В ВИДЕОИГРАХ

© В. Н. Горохова, 2026

В рамках данной статьи феномен видеоигр исследуется как действенный механизм, обеспечивающий репрезентацию традиций малочисленных этносов и способствующий сохранению их духовного и материального достояния.
Ключевые слова: видеоигры, цифровое наследие, малочисленные народы, культурная репрезентация, цифровое архивирование, Never Alone

V. N. Gorokhova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

REPRESENTATION OF INDIGENOUS CULTURE IN VIDEO GAMES

This article examines video games as a potent vehicle for representing the traditions of minority ethnic groups and facilitating the preservation of their spiritual and material legacy.
Keywords: video games, digital heritage, indigenous peoples, cultural representation, digital archiving, Never Alone

Введение

Процессы глобализации и культурной унификации, протекающие на фоне масштабной цифровизации государственных институтов, актуализируют проблему сохранения этнической идентичности и языкового многообразия с помощью новых медиаформатов. В наиболее уязвимом положении находится наследие коренных малочисленных народов, статус которых был закреплен на международном уровне еще в 1989 году Конвенцией МОТ № 169 «О коренных народах и народах, ведущих племенной образ жизни», и культура тех этнических групп, чей статус не получил официального государственного признания, что ограничивает возможности их правовой и институциональной защиты. Видеоигры как новая форма сохранения культуры претерпевают глубокую функциональную трансформацию, из сферы развлечения они переходят в статус инструмента конструирования идентичности, способного органично интегрировать этнические коды в современную цифровую среду.

Несмотря на обширные исследования видеоигр в рамках game-studies, их потенциал как цифрового архива для этнографических данных остается недостаточно изученным.

В данной статье используется **кейс-анализ** проекта «*Never Alone*». Ключевой акцент сделан на изучении стратегии разработки, основанной на тесном партнерстве с представителями коренных общин, проведении полевых этнографических исследований непосредственно в ареале бытования изучаемой культуры, а также на анализе способов интеграции этнографических и исторических данных в игровую среду. Анализ дает возможность проследить трансформацию абстрактных этических и социальных ценностей в конкретные геймплейные механики.

Актуальность исследования заключается в поиске новых методологических подходов к сохранению культурного многообразия в условиях дигитализации.

Объектом исследования выступает способ репрезентации культурного наследия малочисленных народов в пространстве современных видеоигр.

Предметом исследования является метод и стратегия интеграции этнографических, исторических и мифологических данных в структуру игрового проекта.

Цель исследования: раскрыть функциональный потенциал видеоигр в современной мире, как инструмент цифровой архивации культурной памяти, способствующих воспроизводству нематериального наследия коренных этносов в формате интерактивного опыта.

Для достижения поставленной цели автор статьи определил для себя следующий **список задач**:

1. описать практики по сохранению культуры, привести аргументы, почему видеоигры являются наиболее эффективными;

2. раскрыть теоретические основы изучения видеоигр как части «цифрового наследия» в рамках междисциплинарного подхода;
3. выявить подходы к анализу культуры в видеоиграх и обозначить их в анализе конкретных кейсов.
4. изучить особенности стратегии проектирования в игре «Never Alone»;
5. провести культурологическую атрибуцию игровых артефактов в анализируемых игровых проектах;

В качестве **гипотезы** выдвигается предположение о том, что видеоигры способны выступать эффективным механизмом сохранения и актуализации культурного наследия при условии методологически выверенной репрезентации этнических кодов через привлечения носителей культуры к процессу проектирования игрового пространства и путешествия на земли изображаемой культуры.

Культурное наследие, методы его сохранения

Культурное наследие – многогранное понятие и существует ряд возможных дефиниций этого термина, но в рамках данного исследования автор статьи будет придерживаться определению из работы доктора культурологии Рыбака К.Е. «Музей в нормативной системе (историко-культурологический анализ)», где он пишет, что: «культурное наследие – это совокупность объектов материальной культуры и совместных творений человека и природы, вне зависимости от места их нахождения, а также объектов духовной культуры, значимых для сохранения и развития локальных культур, имеющих универсальную ценность для культуры (искусства, науки) содействующих толерантности культу разнообразия и творчеству человека» [1]. Стоит дать определение культурным ценностей для обозначения предметов и практик, признанными достаточно ценными для процесса сохранения. Материальные памятники включают объекты архитектуры, археологии, природы, монументального искусства, несущие в себе культурно-историческую ценность. Нематериальное культурное наследие - обычаи, знания и навыки, представления и выражения, передаваемые общинами. Под формами нематериального наследства подразумевают язык, устные традиции, исполнительские искусства, обычаи и обряды, связанные с отношением к природе и традиционными ремеслами [2].

Современные процессы глобализации и научно-технический прогресс ведут к унификации государственной и социокультурной сфер, что зачастую влечет за собой размывание этнокультурных границ. Ориентация на универсальные западные ценности создает риски утраты уникальной идентичности и социальной сплоченности отдельных этнических групп. В этих условиях сохранение историко-культурного наследия выступает механизмом сдерживания культурной гомогенизации, обеспечивая преемственность поколений и защиту локальной самобытности. Поддержка культурного многообразия не только предотвращает исчезновение уникальных традиций и языков, но и обогащает общественную среду, создавая платформу для конструктивного межкультурного диалога. Статистические показатели подтверждают критичность ситуации в различных регионах. У народов Аляски, например, наблюдается резкое сокращение числа носителей традиционных наречий. Согласно исследованиям 2017 года, в 17 из 20 языков коренных этнических групп Аляски численность активных носителей составляет менее 1 000 человек [3].

Прежде чем перейти к анализу видеоигр как современного инструмента сохранения наследия, целесообразно обратиться к традиционным методам его фиксации и охраны. Традиционные методы и практики сохранения объектов историко-культурного наследия такие как архивация, музейно-выставочная практика и консервация физических объектов являются эффективными, но имеют ряд ограничений и проблем, вызванные физическими свойствами сохраняемых материальных объектов. Перечисленные практики достаточно ресурсоемкие, поскольку традиционные методы часто требуют значительных средств, включая человеческий труд, материалы и финансирование, что может быть ограничением для небольших учреждений или менее экономически развитых регионов. Они также не предотвращают физических разрушений объектов и исторических мест, так как культурные памятники могут разрушаться с течением времени. Следует упомянуть и ограниченную доступность к объектам историко-культурного наследия, вызванную мерами, направленными на сохранение наследия, что может снизить образовательную и культурную ценность объекта [4].

Интеграция цифровых технологий в практику сохранения наследия коренным образом меняет подходы к работе с культурными объектами. Ключевым преимуществом дигитализации является обеспечение физической сохранности и целостности артефактов: создание высокоточных электронных копий позволяет минимизировать риск безвозвратной утраты данных в случае разрушения материального носителя. Технологии 3D-сканирования и фотограмметрии обеспечивают беспрецедентный уровень детализации, фиксируя особенности геометрии и текстуры объектов, что открывает новые возможности для их дистанционного изучения научным сообществом без угрозы для оригинала. Более того, цифровой формат решает проблему ограниченной доступности наследия, обеспечивая принцип равнодоступности в глобальном информационном пространстве. Виртуальные реконструкции и иммерсивные технологии (VR/AR) позволяют не просто наблюдать объект, но и взаимодействовать с ним, переводя пассивное изучение в формат активного пользовательского опыта. Это особенно важно для актуализации культуры малочисленных народов, чье наследие зачастую географически удалено или труднодоступно. Преимущества цифрового сохранения культурного наследия перекрывают недостатки традиционных методов резервации культурных памятников, вместе с тем, повсеместное внедрение инновационных подходов ограничивается рядом факторов. Основным барьером остается высокая ресурсоемкость: приобретение специализированного оборудования и программного обеспечения требует значительных финансовых вложений, что зачастую недоступно для региональных учреждений. Кроме того,

эксплуатация сложных систем оцифровки подразумевает наличие у персонала специфических междисциплинарных компетенций на стыке информатики и культурологии. Техническая сторона вопроса также сопряжена с рисками: при обработке массивов данных (например, при оптическом распознавании текстов) возможны частичные потери уникальных характеристик первоисточника, а долгосрочное хранение гигантских объемов цифровой информации требует создания сложной и дорогостоящей серверной инфраструктуры. Перечисленные ограничения применения цифровых технологий нивелируются в какой-то степени перспективностью данного направления. Например, с развитием искусственного интеллекта и машинного интеллекта, технологии будут призваны играть значительную роль в автоматизации и совершенствовании анализа и каталогизации материалов. Технология блокчейн может помогать при установке и проверке происхождения объектов и их аутентичности. Нанотехнологии смогут обеспечить неинвазивное и высококачественное сканирование хрупких объектов. Инновации в системах хранения данных поспособствую т решению проблемы с хранением большого объема оцифрованного материала. Так что в будущем технологии преодолеют текущие ограничения, предоставят новые способы и расширят масштабы сохранения [5].

Видеоигры как инструмент цифрового сохранения

Видеоигры в свою очередь можно считать инструментом для сохранения наследия. В 2023 году международный фонд «SOSHeritage» в своем справочнике «Handbook of good practices for digitalization and promotion of cultural heritage» рассматривает видеоигры, разработанные на основе культурного наследия, как одни из наиболее эффективных инструментов цифровых технологий по сохранению и популяризации наследия., поскольку они используют механизмы, делающие изучение наследия более увлекательным и интерактивным, повышая осведомленность о наследии, способствуя его сохранению [6]. Согласно, теории о медиа Маршалла Маклюэна: «видеоигры не стоит считать обычным развлечением. Это особый способ передачи знаний, который благодаря своей интерактивности помогает людям знакомиться с культурой и традициями разных народов» [7]. Видеоигры, обладая уникальным инструментарием иммерсивности и интерактивности, становятся не просто развлекательным контентом, а мощным инструментом цифровой репрезентации и актуализации этнокультурных кодов, превращая пассивное знание в активный пользовательский опыт. Как отмечает Ю. О. Шитенко, «общая тенденция «погружения» в материал, в виртуальную реальность уже стала трендом в медиасфере и, несомненно, сохранится в ближайшие годы» [8]. В отличие от других форм визуального распространения информации, кино или книг, игры превращают человека из простого зрителя в активного участника событий. Это позволяет игроку не просто наблюдать за историей со стороны, но и пропускать её через собственный опыт, что создает глубокую связь с настоящим культурным фоном. Такой потенциал видеоигр напрямую связан с явлением нарративного погружения. Это особый психологический процесс [9], в котором воедино сливаются внимание, эмоции и воображение человека. Погружение способно менять взгляды и убеждения: оно снижает критический настрой, вызывает искреннюю симпатию к героям и создает эффект почти полного присутствия в виртуальном пространстве. Когда человек глубоко погружен в игру, реальный мир как бы отходит на второй план. Фокус внимания полностью смещается на сюжет, что может привести к трансформации мировоззрения и даже самовосприятия игрока. Сочетая механику взаимодействия с захватывающим повествованием, видеоигры становятся уникальной площадкой для понимания истории. Они работают не только как средство информирования, но и как серьезный инструмент формирования культурной памяти. Сама концепция «культурной памяти» объясняет, как интерактивный опыт вовлекает нас в создание исторического повествования. Исходя из того, что историческая память существует только тогда, когда она постоянно воспроизводится и обсуждается в обществе [1], видеоигры дают игрокам шанс стать соавторами этого процесса, а не просто потребителями контента. В результате история становится более личной, а культурная память — богатой и многогранной. Таким образом, интерактивность и эффект погружения превращают видеоигры в важнейший инструмент передачи культурных смыслов.

Культурное наследие, вне зависимости от его географической и исторической локализации, целесообразно интерпретировать как специфическую форму коммуникации. В рамках этого коммуникационного процесса адресатами выступают как непосредственные носители этнокультурных традиций, так и внешние субъекты, вступающие в диалог с данной культурой. Согласно теоретическим разработкам ряда исследователей, само содержание концепта «наследие» обладает динамичностью и способно трансформироваться под влиянием времени. В актуальном социокультурном контексте наследие перестает ограничиваться лишь совокупностью материальных памятников или нематериальных традиций, выступающих носителями исторической информации. Оно включает в себя также систему смыслов, ценностных значений и созданных на их основе репрезентаций, транслируемых в медиапространстве. Вневременная сущность наследия заключается в его роли фундаментального, хотя и подверженного внешним рискам феномена. Именно наследие выступает гарантом устойчивого развития и сохранения идентичности сообществ на различных уровнях — от локальных микрогрупп до масштабных макросоциальных систем. Игрофикация (геймификация) культурного наследия — новое, но вполне закономерное явление, охватывающее сферы образования и развлечений. Внедрение игровых элементов в изначально неигровые сферы [4] и, наоборот, проникновение сюжетов из реальной жизни в виртуальный мир — один из трендов, широко используемых для содействия повышению уровня вовлеченности аудитории в тот или иной контекст по всему миру.

Подходы к анализу культуры в видеоиграх

В наши дни на территории континента разрабатываются технически сложные иммерсивные проекты, посвященные культурному наследию и позволяющие частично или полностью погрузить пользователя в виртуальную реальность. Как замечает И. Шедько, существует четыре подхода к историко-культурной реконструкции в видеоиграх, а именно: визуально-стилистический, стереотипно-ориентированный, историко-стилистический, видеоигровая реконструкция. Первый подход базируется на визуально-стилистической аппроксимации, где исторический контекст используется лишь как эстетический фон. В данной парадигме разработчики оперируют поверхностными визуальными маркерами, зачастую игнорируя историческую достоверность в угоду узнаваемости образов и упрощения производственного цикла. Это создает упрощенную, декоративную модель прошлого, лишенную глубокого этнографического содержания. Второй подход характеризуется стереотипно-ориентированной репрезентацией. Здесь конструирование игрового пространства опирается на устоявшиеся в массовой культуре архетипы и клише. Вместо научного анализа традиций используется накопленный медийный опыт (кинематограф, литература), что приводит к воспроизведению мифологизированных представлений об этносе. Подобный метод эффективен для быстрой идентификации сеттинга игроком, однако он несет в себе риски искажения культурной идентичности и закрепления ложных нарративов. Третий подход — историко-стилистическая реконструкция — предполагает более ответственное отношение к первоисточнику. В рамках этого метода творческая интерпретация сочетается с изучением реальных архитектурных, бытовых и костюмных особенностей эпохи. Целью является создание атмосферы, которая ощущается как аутентичная, при сохранении определенной доли художественного вымысла, необходимого для обеспечения игровых механик и драматургии. Четвертый подход определяется как строгая видеоигровая реконструкция, претендующая на статус цифрового архива. Данная модель опирается на актуальные археологические и этнографические данные, стремясь к прецизионной точности в деталях — от планировки древних городов до фонетических особенностей исчезающих языков. В этом случае видеоигра трансформируется из продукта индустрии развлечений в образовательный ресурс и инструмент сохранения мирового культурного наследия [12].

Стратегия проектирования в игре «Never Alone»

Одним из наиболее репрезентативных и глубоких примеров игры, нацеленной на сохранение культуры народа, в современной практике геймдизайна выступает проект «Never Alone» (Kisima Ingitchuna) — атмосферный платформер-головоломка, выпущенный в 2014 году. Ключевой особенностью разработки «Never Alone» является стратегия, основанная на партисипаратором проектировании. Игра стала результатом уникальной коллаборации студий Upper One Games и E-Line Media с племенным советом Залива Кука (Аляска). Около 40 старейшин и сказителей общины инупиатов выступали не просто в роли советчиков, а были полноценными соавторами сценария и визуальных образов. Важно подчеркнуть участие в проекте Дмитрия Веревки, выпускника Санкт-Петербургской академии им. Штиглица, который в качестве арт-директора сумел соединить академические художественные традиции с аутентичными визуальными кодами северных народов. Он вместе с командой других разработчиков совершили путешествие к родине культуры инупиатов и прожили несколько месяцев в условиях полярной зимы [3].

Сюжет Игры написал Измаил Ангалуук Хоуп (Ishmael Angaluuk Hope), основываясь на инупиатскую сказку «Kunuuksaayuka», рассказанную сказителем Робертом Насруком Кливлендом из племени инупиатов. Сказка повествует о мальчике, который отправляется в метель, чтобы найти ее источник и тем самым спасти свой народ и его образ жизни от ужасной бури [4]. Данное произведение представляет собой яркий пример качественной трансформации видеоигры из продукта индустрии развлечений в формат функционирующего цифрового архива и инструмента культурной преемственности. Проект полностью базируется на фольклоре инупиатов и ставит своей приоритетной задачей трансляцию и популяризацию традиционных знаний среди молодого поколения через привычный и вовлекающий интерактивный формат. Авторы предприняли попытку передать через медиапространство фундаментальные черты национального характера: самодостаточность, высокую адаптивность к суровым климатическим условиям и особую интуитивность восприятия окружающей среды [15]. Исследование данного кейса подтверждает, что в эпоху глобализации и стремительного исчезновения традиционных укладов, интерактивные медиа способны выступать эффективным и живым проводником между архаичными пластами знаний и сознанием человека цифровой эпохи.

Культурологическая атрибуция игровых артефактов

Инупиаты (самоназвание *Iñupiat*, что в переводе означает «настоящие люди») представляют собой коренной этнос северо-западной Аляски, чьи исторические корни восходят к культуре Туле (около 1050 г. н. э.). На современном этапе инупиаты сохраняют высокую степень этнической сплоченности, проживая в более чем тридцати населенных пунктах региона, где традиционный уклад жизни интегрируется в современные социально-экономические структуры.

Основой культурной идентичности инупиатов выступает субсистентное хозяйство (традиционное природопользование), которое выходит за рамки простой экономической необходимости и приобретает статус духовной практики. Центральное место в системе жизнеобеспечения занимает охота на гренландских китов. Этот процесс требует сложной коллективной координации и строгого соблюдения ритуалов. Подготовка «умиака» (традиционной лодки), использование костяных орудий и последующее распределение добычи между всеми

членами общины являются ключевыми механизмами поддержания социальной солидарности. Жизнедеятельность инупиатов базируется на глубоком понимании арктической экосистемы. Субсистентная охота рассматривается как акт преемственности, связывающий современное поколение с предками и природной средой. Важным элементом культуры остаются сезонные празднества, такие как *Nalukataq* (фестиваль китобоев), маркирующие завершение охотничьего цикла.

Язык инупиак (*Iñupiaq*), относящийся к эскимосско-алеутской семье, является важнейшим носителем культурного кода. Выделяются два основных диалектных массива — северо-аляскинский инупиак и инупиак полуострова Сьюард, различающиеся на уровне фонетики и морфологии. В условиях доминирования английского языка инупиак классифицируется как находящийся под угрозой исчезновения (преимущественно используется старшим поколением). Тем не менее, наблюдается активный процесс лингвистической ревитализации: внедрение интенсивных образовательных программ и использование цифровых платформ для изучения языка свидетельствуют о стремлении общин сохранить лингвистическую основу своей идентичности.

В XXI веке культура инупиатов сталкивается с вызовами глобального характера. Антропогенное изменение климата, выражающееся в таянии ледников и наводнениях, напрямую угрожает традиционным зонам охоты и стабильности прибрежных поселений. В то же время этнос демонстрирует высокую адаптивность, успешно совмещая традиционные ценности с работой в индустриальном секторе (нефтегазовая промышленность) и использованием современных технологий (спутниковая навигация, интернет-коммуникации) для защиты своих прав и популяризации наследия [6].

Особого внимания заслуживает геймплейная составляющая, которая неразрывно интегрирована в образовательный контекст. Специфика игры заключается в наличии системы коллекционных документальных материалов, представляющих собой более 30 минут эксклюзивных интервью. В этих видеовставках старейшины, сказители и другие представители коренного населения Аляски делятся мудростью, рассказывая о своих ценностях и уникальном арктическом мире, истории своего народа и личном пережитом опыте людей, проживающих в суровых климатических условияъ, с которым игроки взаимодействуют в виртуальном пространстве *(рис. 1).*

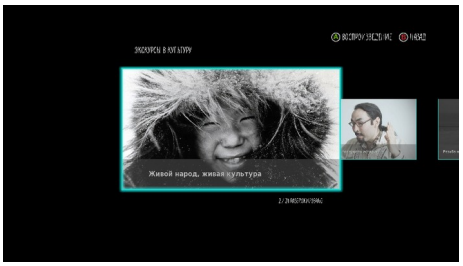


Рис. 1. Вкладка «Экскурсы в культуру» из игры «Never Alone»

Материалы про культуру инупиатов в игре поданы сжато, но в динамичной и визуально насыщенной форме: рассказы экспертов сопровождаются живописными видами природы и кадрами из повседневной жизни инупиатов. С самого начала игрового процесса пользователю предлагается ознакомиться с первыми лекциями во вкладке «Экскурсы в культуру», где специалисты в формате интервью обосновывают значимость устной традиции и сторителлинга в историческом прошлом. Таким образом, понимание культурного и сюжетного контекста в «Never Alone» достигается именно через синтез игрового действия и документального свидетельства, что делает процесс обучения органичным и глубоким.

Следующим важным аспектом интеграции культурного достояния в цифровую среду является использование эстетики «шримша» (*англ. scrimshaw*) — традиционной резьбы по кости. Эми Фриден, член племенного совета и ведущий посол культуры инупиатов Залива Кука, в рамках включенных в игру интервью подчеркивает, что резьба по кости на протяжении веков служила для народа способом документации и запечатления ключевых сюжетных событий игры. Примечательно, что начальная заставка и промежуточные анимационные вставки в игре намеренно имитируют технику шримши, создавая ощущение ожившей истории (*рис. 2*).

-

Рис. 2. Заставка, имитирующая технику «шримша» из игры «Never Alone»

Вторая уникальная составляющая проекта, которая репрезентирует культурное наследие народа, заключается в механике одновременного управления двумя персонажами — девочкой Нуной и полярным песцом по имени Фокс. Игрок может переключаться между ними в любое время или проходить игру в режиме локального кооператива, где успех зависит от грамотного сочетания уникальных навыков каждого героя.

В этой дуальности персонажей заложен глубокий мифологический подтекст: именно песец обладает способностью взаимодействовать с духами природы, которые пронизывают всё игровое пространство и воплощают концепцию «силла». Понятие «Силла» или Силап Инуа (*англ. Silap Inua, ᓯᓚᐸᓇᐃᓐ — «обладатель духа»*) в инупиатской космологии во многом аналогично античному Эфиру. В фундаментальном исследовании Даниэля Меркура «Becoming Half Hidden» (1958) термин *Silap Inua* предстает как многогранное метафизическое явление, объединяющее экологические, этические и мистические аспекты мировоззрения северных племен. Автор определяет этот феномен как «Владельца» или «Духа» воздуха и всей Вселенной, который охватывает небесное пространство и управляет погодными явлениями [5]. Глубинная связь инупиатов с природой базируется на убеждении, что все живые существа обладают душой — ***инуа*** (*inua*). Согласно материалам NPS, успех охоты зависел от соблюдения морально-этических норм: животные «отдавали себя» только чистому сердцем и уважающему традиции охотнику. В «Never Alone» этот принцип материализуется через взаимодействие с духами природы. Персонаж песца (Фокса) выступает медиатором между мирами, визуализируя незримое присутствие духов-помощников, что является прямой отсылкой к анимистическому мировоззрению инупиатов, где человек не противопоставлен среде, а является её органической частью [7].

В визуальной структуре игры «силла» материализуется в двух различных формах. Во-первых, это метафизические духи, чьи очертания напоминают традиционные декоративные орнаменты — к ним относится, например, дух-гагара, помогающий героям преодолевать ландшафтные препятствия (*рис. 3*).

Рис. 3. Скриншот из игры «Never Alone» с духом-гагаром

Во-вторых, это более детализированные антропоморфные 3D-модели, такие как дух-хранитель Совы, который выступает в качестве активного двигателя сюжета и проводника героев (*рис. 4*).

Рис. 4. Скриншот из игры «Never Alone» с духом-покровителем совой

Однако духи природы — не единственные представители этноса, встречающиеся на пути игрока. Если «силла» чаще выполняют роль наставников и помощников, то в игре присутствуют и менее дружелюбные существа — «маленькие человечки», известные в фольклоре как «ишигаки» (*Ishigaq*). Согласно мифологическим

представлениям, ишигаки имеют рост около 30 сантиметров и представляют собой скрытный народ арктических регионов (*рис. 5*).

Рис. 5. Концепт-арт «ишигаков» из игры «Never Alone»

Подобно феям или хюльдуфолкам в европейских культурах, они живут обособленными общинами, во многом похожими на человеческие, но избегают прямых контактов с людьми, проявляя агрессию лишь в ответ на насмешки над их размером. Действительно, в игре они не воспринимаются враждебными сущностями, но и в интервью со старейшинами было сказано, что их природа хаотична, то есть от них стоит ожидать чего угодно. Первое их появление может напугать игрока, так как они заполняют собой почти все неигровое пространство, наблюдая за действиями главной героини, управляемой пользователем. Характерной чертой ишигаков является отсутствие следов на снегу: в народных преданиях это объясняется либо их способностью парить над землей, либо настолько малым весом, что поверхность остается нетронутой [9]. Включение таких детальных фольклорных элементов в структуру видеоигры позволяет не только сохранить исчезающие пласты нематериального наследия, но и создать достоверный культурный ландшафт, способствующий глубокому погружению пользователя в изучаемую среду.

Применение методики С. Шедько для анализа культуры в видеоиграх

Анализ игры через призму методологии И. Шедько позволяет классифицировать проект «Never Alone» как репрезентацию четвертого подхода — метода видеоигровой реконструкции. Однако, в отличие от высокобюджетного проекта «Assassin’s Creed Odyssey», где реконструируется материальная среда и архитектура, в «Never Alone» первостепенное значение приобретает нематериальное достояние: язык, сказания, аксиологические установки и специфика мироустройства_. Центральная для инупиатов концепция «взаимозависимости» материализуется здесь в процедурной риторике: механика обязательного кооперативного взаимодействия Нуны и песца диктует игроку аксиологическую норму, согласно которой выживание в экстремальной среде возможно лишь при условии синергии человека и природы. Таким образом, геймплей перестает быть просто развлечением и становится актом практического освоения философии этноса, где правила игры тождественны правилам жизни в условиях Арктики. Этот механический опыт органично дополняется нарративно-семантической структурой, где мифологические концепты (феномен «Силла», духи-помощники) интегрированы в сюжет не в качестве внешнего фона, а как имманентные характеристики описываемого мира. Использование аутентичной озвучки на языке инупиат в сочетании с документальными вставками создает двухуровневое коммуникативное пространство, в котором художественный вымысел постоянно верифицируется живым свидетельством носителей традиции. Благодаря своей стратегии разработки игра выходит за рамки коммерческого продукта, становясь актом «цифрового суверенитета». Она функционирует как эффективный медиатор, обеспечивающий трансляцию исчезающих пластов знаний в актуальном цифровом контексте и подтверждая статус видеоигры как жизнеспособного инструмента сохранения мирового культурного достояния.

За счет уважительного отношения к культуре инупиатов, игра получила признание и вошла в более чем 75 списков «Лучших игр 2014 года», стала победителем в номинации «Лучшая дебютная игра» на церемонии вручения наград BAFTA Games Awards 2015, а также в номинациях «Игра года» и «Самое значительное влияние» на церемонии вручения наград Games for Change Awards 2015. Помимо этого, Never Alone прошла в десятках музеев и выставочных залов по всему миру, в том числе в Музее современного искусства в Нью-Йорке, Смитсоновском институте в Вашингтоне и Филдовском музее естественной истории в Чикаго. Успех этого проекта во многом обусловлен отказом от стандартного подхода «внешнего наблюдателя». Вместо того чтобы просто использовать экзотический сеттинг, разработчики привлекли к созданию людей из общины, что позволило превратить игру в акт коллективного самовыражения народа. Тот факт, что игра разошлась тиражом более 3,5 миллионов копий и вошла в образовательные программы, подтверждает: видеоигры могут быть эффективным «культурным послом», способным не только сохранять исчезающие традиции, но и делать их актуальными для миллионов людей по всему миру, обеспечивая преемственность поколений в высокотехнологичном обществе [9].

Вывод

–

Проведенное исследование подтверждает гипотезу о том, что современные видеоигры можно считать инструментом медиации и сохранения культурного наследия малочисленных народов. Применение многоуровневого анализа показало, что наиболее эффективная репрезентация этнокультурных кодов достигается не за счет простого визуального копирования артефактов, а через их интеграцию в системно-механическую ткань игры.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

С**писок литературы:**

1. *Рыбак К.Е.* Музей в нормативной системе: историко-культурологический анализ: дис. д-р культур. наук: 24.00.03. - СПб., 2006. 35 с.
2. *Юдин В.И.* Сохранение нематериального культурного наследия - вопрос безопасности страны // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. - 2015. - №2 (17). - С. 50-53.
3. *Яблокова А.А.* К вопросу о сохранении объектов историко-культурного наследия в постиндустриальном обществе: роль и методы // Информатика. Экономика. Управление / Informatics. Economics. Management. - 2023. - №3. - С. 354-367.
4. *Маклюэн Г.М.* Понимание медиа: расширение человека. - М.: Кучково поле, 2023. 464 с.
5. *Ли Ци И., Ху Чжу Цзинь, Ван Синь Цян, Лю Сяо Сюэ.* Теория нарративной транспортировки и механизмы убеждения: пример повествовательной социальной рекламы // Психологические исследования. 2016. Т. 28, № 6. URL: https://www.researchgate.net/publication/311760404_Narrative_Transportation_and_Persuasion_Mechanisms_ Taking_Narrative_Public_Service_Advertisings_as_Example (дата обращения: 01.03.2026).
6. *Шестакова М.А.* Историческая память: нарративный подход // Вестник Московского университета. - 2022. - №1. - С. 94-104.
7. *Хохолькова Н.Е.* Африканское культурное наследие в цифровом пространстве: игровой контент // Уральский исторический вестник. - 2025. - №4 (89). - С. 17-24.
8. The Legend of Kunuuksaayuka // TellStory URL: https://tellstory.net/stories/inuit/legend/the-legend-of-kunuuksaayuka (дата обращения: 22.03.2026).
9. Ishigaq // Arcane Beasts and Critters URL: https://arcanebeastsandcritters.wordpress.com/2018/05/18/ishigaq (дата обращения: 22.03.2026).

References:

1. Rybak, K. E. *Muzey v normativnoy sisteme: istoriko-kulturologicheskiy analiz* [Museum in the regulatory system: Historical and cultural analysis] (Doctoral dissertation). Saint Petersburg.
2. Yudin, V. I. *Sokhraneniye nematerialnogo kulturnogo naslediya — vopros bezopasnosti strany* [Preservation of intangible cultural heritage — a matter of national security]. Kultura i Obrazovaniye: Nauchno-Informatsionnyy Zhurnal Vuzov Kultury i Iskusstv, (2), 50–53.
3. Yablokova, A. A. *K voprosu o sokhranenii obyektov istoriko-kulturnogo naslediya v postindustrialnom obshchestve: rol i metody* [On the preservation of historical and cultural heritage sites in post-industrial society: Role and methods]. Informatics. Economics. Management, (3), 354–367.
4. McLuhan, M. *Ponimaniye media: rasshireniye cheloveka* [Understanding media: The extensions of man]. Kuchkovo Pole.
5. Li, Q. Y., Hu, Z. J., Wang, X. Q., & Liu, X. X. *Teoriya narrativnoy transportirovki i mekhanizmy ubezhdeniya: primer povestvovatelnoy sotsialnoy reklamy* [Narrative transportation theory and persuasion mechanisms: Taking narrative public service advertising as an example]. Psikhologicheskiye Issledovaniya, 28(6). https://www.researchgate.net/publication/311760404
6. Shestakova, M. A. *Istoricheskaya pamyat: narrativnyy podkhod* [Historical memory: A narrative approach]. Vestnik Moskovskogo Universiteta, (1), 94–104.
7. Khokholkova, N. E. *Afrikanskoye kulturnoye naslediye v tsifrovom prostranstve: igrovoy kontent* [African cultural heritage in the digital space: Game content]. Uralskiy Istoricheskiy Vestnik, 4(89), 17–24.
8. TellStory. (n.d.). *The legend of Kunuuksaayuka*. https://tellstory.net/stories/inuit/legend/the-legend-of-kunuuksaayuka
9. Arcane Beasts and Critters. (2018, May 18). Ishigaq. https://arcanebeastsandcritters.wordpress.com/2018/05/18/ishigaq

УДК

М.А. Гречухина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭСТЕТИКА УЮТА: ВИЗУАЛЬНЫЕ И ГЕЙМДИЗАЙНЕРСКИЕ ОСОБЕННОСТИ COZY-ИГР

© М.А. Гречухина, 2026

В статье выявляются художественные и геймдизайнерские приемы, формирующие ощущение уюта и безопасности в cozy-играх.
Ключевые слова: Уют, гейминг, уютные игры, арт, геймдизайн.

M.A. Grechukhina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE AESTHETICS OF COZY: VISUAL AND GAME DESIGN FEATURES OF COZY GAMES

The article identifies visual and game design techniques that create a sense of comfort and security in cozy games.
Keywords: Comfort, gaming, cozy games, art, game design.

Уютные игры (Cozy-games) занимают особое место в современной игровой культуре, предлагая игрокам взять передышку от напряженного ритма жизни. Такие проекты предоставляют альтернативный игровой опыт, в котором во главу угла ставится не соревновательный аспект или преодоление трудностей, а медитативная и творческая деятельность. Согласно Толковому словарю русского языка Ожегова С. И. уют – это удобный порядок, приятная устроенность быта, обстановки [1, с. 1982]. В интернациональном пространстве понятие уюта тесно перекликается с датским словом hygge, подразумевающим наслаждение спокойными радостями жизни [2] через возможность отвлечься от повседневной суеты. Это эфемерное понятие часто противопоставляется напряженным рабочим будням и позиционируется как способ преодоления жизненных трудностей через ощущение комфорта от простых занятий и вещей.

Концепция «уютных игр» оформилась в игровой индустрии сравнительно недавно. В 2017 году аналитический центр игрового дизайна Project Horseshoe публикует отчет под названием «Coziness in Games: An Exploration of Safety, Softness, and Satisfied Needs» [3].

В этом отчете уют описан как нечто, создающее ощущение безопасности, изобилия и мягкости. Безопасность подразумевает чувство того, что человеку позволено быть уязвимым без негативных последствий и угроз. Изобилие предполагает отсутствие необходимости борьбы за выживание. А мягкость сводится к низкому уровню стресса, которому свойственен замедленный ритм жизни. Именно мягкость как составной элемент «уютных игр» выражается через аудиовизуальные стимулы.

Геймплейным ядром подобных игр являются созидание и созерцание, что в своей синергии превращают игровой процесс из обычного развлечения в некоторый вид медитации. Рост популярности «уютных игр» начался во время пандемии, когда уровни стресса и общественной напряженности оказались крайне высоки. В условиях глобального локдауна, вызванного широким распространением по миру COVID-19, состоялся релиз проекта Animal Crossing: New Horizons (Nintendo, 2020) *(рис. 1)*, который произвел настоящий фурор на игровом рынке. За несколько месяцев было продано рекордное количество (по состоянию на конец декабря 2020 года, продажи составили 31,18 млн копий) [4].

Рис.1. Скриншот из игры Animal Crossing: New Horizons

Люди, которые никогда прежде не считали себя геймерами, купили консоли Nintendo Switch и посвятили бесчисленные часы сбору фруктов, поиску окаменелостей, украшению своих домов и островов, а также общению с друзьями в игровом мире.

Возникший в период пандемии спрос на «уютные игры» сохраняется по сей день. На фоне неспокойной международной обстановки и экономических кризисов у геймеров активно растет запрос на такие интерактивные развлечения, что предлагают возможность по-настоящему укрыться от забот повседневности.

Игроки с радостью готовы исследовать безопасные виртуальные миры, которые наполнены теплом, уютом и простыми радостями жизни. Эту ситуацию наглядно иллюстрирует динамика поисковых тенденций по запросу «cozy games» в Google, крупнейшем поисковом сервисе в мире *(рис. 2)*. Глядя на график, можно заметить, что количество поисковых запросов, связанных с «уютными играми» за последние пять лет выросло в десятки раз, что свидетельствует об устойчивом интересе игрового сообщества к подобным играм.

В один ряд с «уютными играми» часто ставят казуальные проекты, но последние при всем сходстве не всегда можно счесть «уютными». Дело в том, что казуальные игры базируются на простом игровом процессе с ориентиром на максимально широкую аудиторию, к которой не предъявляется каких-либо требований относительно мастерства или глубокого понимания механик. Чаще всего это проекты, предлагающие короткие игровые сессии и доступные правила. В отличие от казуальных, «уютные игры» могут скрывать за внешней простотой вполне глубокие и комплексные механики.

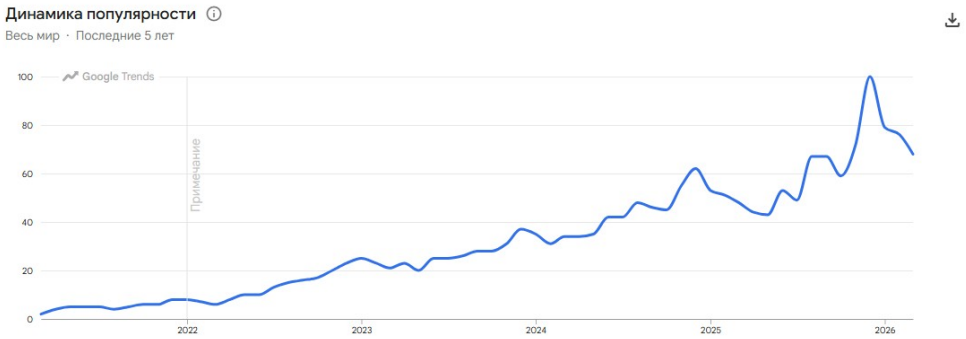


Рис.2. Скриншот из сервиса Google Trends

Согласно исследованию шведского университета Шёвде «Cozy Games and Their Impact: An Exploration Study of Player Experience» [5, с. 16–20] уютные игры обладают рядом уникальных признаков:

1. Медленный темп игрового процесса;
2. Отсутствие насилия;
3. Возможность самовыражения;
4. Мягкий художественный стиль;
5. Успокаивающий или созидательный нарратив.

Медленный темп игрового процесса включает в себя отсутствие жестких ограничений во времени на выполнение задания, а также в наличии особого ритма, что не требует от игрока высокой сосредоточенности. Игрок сам выстраивает тот режим, в котором ему комфортно играть. Причем, в таких играх далеко не всегда важна конечная цель. Ключевое значение имеет именно сам процесс, будь то развитие собственной виртуальной фермы или крафт предметов.

Отсутствие насилия также нельзя списывать со счетов в разговоре об «уютных играх». Это важный принцип, сводящийся к тому, что в таких проектах, во-первых, игрок не может погибнуть, во-вторых, основные геймплейные механики базируются не на сражениях и противоборстве с кем-то, а на созидательных началах. Виртуальный мир в cozy-играх не может быть враждебен игроку, в противном случае тот будет чувствовать себя в нем некомфортно, и вся магия «уюта» улетучится.

Немаловажно для уютных игр возможность самовыражения. Оно проявляется в таких игровых механиках, как строительство, декорирование, фермерство или коллекционирование. Часто игроку предлагается обустроить некое виртуальное пространство сообразно собственному вкусу, что с одной стороны уникализирует опыт каждого отдельно взятого игрока, а с другой, устанавливает психоэмоциональную связь игрока с происходящим. Многие игроки отмечают, что возможность творчески проявить себя уже само по себе является ценной наградой и мотивацией возвращаться в игру.

Другой ключевой особенностью «уютных-игр» является их визуальная эстетика. Художественный стиль строится на мягкой цветовой палитре, простых формах и приятном освещении. В большинстве случаев используются теплые, пастельные, приглушенные оттенки. Часто можно заметить преобладание природных цветов. Такой выбор палитры формирует ощущение спокойствия и гармонии. Как например в игре «Cozy Caravan», которая вышла 8 января 2026 года [7] *(рис. 3)*.

Рис.3. Скриншоты из игры Cozy Caravan

В данной игре мы отправляемся с нашим другом Буббой путешествовать по живописным местам на старой телеге, встречая интересных персонажей на своем пути. Создаем предметы ручной работы (сытные блюда, десерты, одежду и т.д.), а затем открываем лавку и делимся изделиями с местными жителями.

На платформе Steam игра получила очень положительные оценки, и на момент написания статьи было опубликовано 974 лестных отзыва.

Важную роль играет и форма объектов в игре. В cozy-играх используются округлые, мягкие формы. Подобный подход можно увидеть в таких играх, как Animal Crossing: New Horizons, Cozy Caravan, Stardew Valley *(рис. 4)*. Персонажи выглядят дружелюбно, а окружающий мир воспринимается безопасным и понятным. Таким образом, визуальный язык игры влияет на эмоциональное восприятие игрового пространства [10].

Помимо этого, большое значение имеет детализация окружения. В уютных играх разработчики часто уделяют внимание мелким деталям: предметам быта, растениям, мебели, животным и т. д. Эти элементы не всегда имеют прямое игривое значение, но помогают сделать пространство более живым, обжитым и уютным.

Рис.4. Скриншоты из игр: Animal Crossing: New Horizons, Cozy Caravan, Stardew Valley

Последним важнейшим элементом cozy-игр можно обозначить успокаивающий и созидательный нарратив. Здесь центром истории и повествования служит не борьба или преодоление опасности с высокими ставками, а медленное развитие чего-либо: конкретного пространства, отношений между персонажами или окружающего мира.

Во многих традиционных видеоиграх сюжет строится вокруг конфликта: необходимо спасти мир от угрозы или нанести поражение противнику. В уютных играх структура повествования иная. Игрок выступает не в качестве героя, а несет роль обычного участника происходящих, зачастую вполне рутинных и будничных событий. Каждое действие игрока направлено на итерационное улучшение чего-либо. В уже упомянутой игре Stardew Valley игроку необходимо восстановить заброшенную ферму. Он постепенно приводит территорию в порядок, решая тривиальные, житейские задачи: выращивает растения, заводит животных или обзаводится знакомствами в деревне.

Другой репрезентативный пример игра Unpaking *(рис. 5)*. Здесь сюжет раскрывается через процесс распаковки вещей после переезда. Игрок размещает предметы в комнате и через них узнает историю персонажей. В данном случае организация жилого пространства служит главным двигателем сюжета. Вместо сражений с врагами или выполнения опасных заданий предлагается решение простейших бытовых задач, с которыми каждый человек сталкивался в реальной жизни. И именно это сходство с реальностью, приукрашенное приятным оформлением, наряду с успокаивающей музыкой, дает игроку относительно уникальный, медитативный опыт.

Рис.5. Скриншоты из игры Unpaking

Epic Games (американская компания, занимающаяся разработкой и изданием видеоигр и программного обеспечения) взяли интервью у братьев Роба и Джона Донкина, разработчиков игр Strange Antiquities и Strange Horticulture из студии Bad Viking *(рис. 6)*. Они считают так: «По нашему мнению, уютные игры – это такие, в которые можно играть в своём собственном темпе, без таймеров и без давления. Эти игры позволяют перевести дух и подумать. Суть их — в спокойной сосредоточенности, в том, чтобы дать игроку возможность притормозить, наблюдать и получать удовольствие от мелочей» [10].

Рис.6. Скриншоты из игр: Strange Antiquities и Strange Horticulture

Cozy-игры, как правило, имеют медленный и размеренный ритм. Игроку не нужно торопиться принимать решения. Это позволяет воспринимать игру не как испытание, а как форму отдыха. Во многих проектах используется спокойное музыкальное сопровождение.

Популярность уютных игр также связана с тем, что они предлагают альтернативу традиционным игровым жанрам. Многие современные ААА-проекты ориентированы на высокий уровень сложности и постоянное напряжение. И на этом фоне, уютные игры становятся тихим местом, где игрок может отвлечься от повседневных проблем и провести время в спокойной обстановке.

Таким образом, эстетика уюта в видеоиграх формируется за счет сочетания художественных и геймдизайнерских решений. Мягкая цветовая палитра, округлые формы, дружелюбное окружение – всё это создает визуальное ощущение комфорта. А игровые механики без жестких ограничений и стрессовых ситуаций позволяют игроку наслаждаться игрой в расслабленном темпе. Это позволяет выделить cozy-игры в особое направление в игровой индустрии, где нет соревнования, а есть эмоциональное благополучие и комфорт.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве Киргизов Юрий Витальевич.

Scientific Supervisor: Yuri Vitalievich Kirgizov, Associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space.

Список литературы

1. *Ожегов С. И.* Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. — М. : Азбуковник, 2000. — 2153 с.
2. Ministry of Foreign Affairs of Denmark. «What do we mean by "hygge"?» URL: https://denmark.dk/people-and-culture/hygge (дата обращения 27.02.2026).
3. *Ron Meiners, Far Flung Socks* «Coziness in Games: An Exploration of Safety, Softness, and Satisfied Needs» URL: https://www.projecthorseshoe.com/reports/ph17/ph17r3.htm
4. *Hernandez, P.* (2020, August 6). Animal Crossing outsells Breath of the Wild in mere months. Polygon. URL: https://www.polygon.com/2020/8/6/21356899/animalcrossing-new-horizons-acnh-nintendo-switch-financial-earnings-sales-breathof-the-wild (дата обращения 27.02.2026).
5. *Maria Önnberg.* Cozy games and their impact. An exploration study of coziness in games. URL: https://his.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A1881616/FULLTEXT01.pdf (дата обращения 01.03.2026).
6. *Belman, J., & Flanagan, M.* (2010). Designing games to foster empathy. International Journal of Cognitive Technology, 15(1), 11.
7. Официальная страница игры Cozy Caravan в Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/2788520/Cozy_Caravan/ (дата обращения 01.03.2026).
8. *Agata Waszkiewicz, Marta Tymińska.* «Cozy Games and Resistance Through Care». Polish Journal of Game Studies. 2024.
9. *Leonardo Trujillo.* Cozy Games for Mood Repair, Stress Reduction, and Well-Being. UTRECHT UNIVERSITY Utrecht, The Netherlands. August 13th, 2024. URL: https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/47430 (дата обращения 04.03.2026).
10. *Дэйв Тэч.* Расцвет уютных игр. 24.11.2025. URL: https://store.epicgames.com/ru/news/best-cozy-games-why-cozy-feature-interview (дата обращения 04.03.2026).

References

1. Ozhegov S. I. *Explanatory Dictionary of the Russian Language* / S. I. Ozhegov, N. Yu. Shvedova. — Moscow: Azbukovnik, 2000. — 2153 p.
2. Ministry of Foreign Affairs of Denmark. "What do we mean by the word 'hygge'?" URL: https://denmark.dk/people-and-culture/hygge (accessed: 27.02.2026).
3. *Ron Meyners, Far Flung Socks* "Coziness in Games: A Study of Safety, Softness, and Satisfied Needs" URL: https://www.projecthorseshoe.com/reports/ph17/ph17r3.htm
4. *Hernandez P.* (2020, August 6). Animal Crossing surpassed The Legend of Zelda: Breath of the Wild in sales in just a few months. Polygon. URL: https://www.polygon.com/2020/8/6/21356899/animalcrossing-new-horizons-acnh-nintendo-switch-financial-earnings-sales-breathof-the-wild (accessed: 27.02.2026).
5. *Maria Onnberg.* Cozy Games and Their Impact. A Study of the Concept of "Cozy" in Games. URL: https://his.diva-portal.org/smash/get/diva2%3A1881616/FULLTEXT01.pdf (accessed: 01.03.2026).
6. *Belman J., Flanagan M.* (2010). Designing Games that Promote Empathy. International Journal of Cognitive Technology, 15(1), 11.
7. Official Steam page for the game Cozy Caravan. URL: https://store.steampowered.com/app/2788520/Cozy_Caravan/ (accessed: 01.03.2026).
8. *Agata Waszkiewicz, Marta Tyminska.* "Cozy Games and Resistance through Care." Polish Journal of Game Studies. 2024.
9. *Leonardo Trujillo.* Cozy Games for Mood Improvement, Stress Reduction and Quality of Life. Utrecht University, Utrecht, Netherlands. August 13, 2024. URL: https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/47430 (accessed: 04.03.2026).
10. *Dave Tatch.* The Rise of Cozy Games. November 24, 2025. URL: https://store.epicgames.com/ru/news/best-cozy-games-why-cozy-feature-interview (accessed: 04.03.2026).

УДК 7.038.4

В. А. Резниченко

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РАЗВИТИЕ ЭМПАТИИ ЧЕРЕЗ ИСКУССТВО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

© В.А. Резниченко, 2026

В статье рассматривается роль мультипликации как уникального инструмента развития эмпатии и эмоционального интеллекта у зрителей разных возрастов. Анализируются механизмы формирования эмоционального отклика на примере визуального языка, цветовой палитры и динамики персонажей. Особое внимание уделяется структуре повествования, способствующей рефлексии и осознанию моральных выборов. Описывается влияние художественных приёмов на эмоциональное вовлечение зрителя, а также приводятся примеры отечественных и зарубежных анимационных произведений для различных аудиторий. Раскрывается феномен расширения эмпатии через сопереживание как героям, так и антагонистам. Подчеркивается значимость осознанного включения мультфильмов в воспитательный процесс для формирования культуры сочувствия и повышения социальной устойчивости. В статье обосновывается универсальность анимации как средства педагогического и психологического воздействия на личность.
Ключевые слова: мультипликация, эмпатия, эмоциональный интеллект, анимация, художественный язык, рефлексия

V. A. Reznicenko

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 18 Bolshaya Morskaya St., Saint Petersburg, 191186, Russia

AVANT—GARDE IS A CULTURAL PHENOMENON

The article examines the role of animation as a unique tool for developing empathy and emotional intelligence in viewers of different ages. It analyzes the mechanisms of emotional response formation using examples of visual language, color palette, and character dynamics. Special attention is given to narrative structure, which promotes reflection and awareness of moral choices. The influence of artistic techniques on the viewer's emotional involvement is described, and examples of Russian and international animated works for various audiences are provided. The phenomenon of expanding empathy through sympathy for both protagonists and antagonists is revealed. Emphasized the importance of consciously incorporating animated films into the educational process for fostering a culture of compassion and enhancing social resilience. The article substantiates the universality of animation as a means of pedagogical and psychological influence on personality.
Keywords: animation, empathy, emotional intelligence, visual language, reflection

Современное общество характеризуется высоким темпом информационного обмена и широкой представленностью визуальной культуры. В этих условиях особое значение приобретают инструменты формирования эмпатии, среди которых выделяется искусство мультипликации. Среди многообразия визуальных форм именно оно становится способом передачи моральных ценностей, развития сопереживания – важнейших навыков эмоционального интеллекта. Воздействие мультфильмов связано с тем, что в процессе восприятия анимированного произведения дети и взрослые не только следят за сюжетом, но и соотносят действия и переживания героев с собственной реальностью.

В статье анализируется влияние мультипликационного искусства на развитие эмпатии, рассматриваются механизмы, с помощью которых анимационные произведения способствуют становлению эмоционального интеллекта у разных возрастных групп, а также приводятся конкретные примеры, иллюстрирующие данные процессы.

Понятие эмпатии и эмоционального интеллекта

Эмпатия — это способность воспринимать и разделять чувства, эмоции других людей, умение поставить себя на место другого, увидеть мир его глазами. Она основывается как на эмоциональном отклике, так и на когнитивных процессах распознавания, анализа и понимания эмоционального состояния окружающих. Современные исследования указывают на биологическую основу эмпатии: так называемую «зеркальную систему», отвечающую за подражание, отражение увиденного. Однако, подобная реакция реализуется только при наличии у воспринимающего субъекта способности (или готовности) к

идентификации с объектом наблюдения. Как следствие значимым фактором является субъективная схожесть – мы сильнее сочувствуем тем, кто по каким-либо признакам похож на нас самих, кто обладает привычными чертами, человеческими эмоциями, моделью поведения.

Эмпатия — основной элемент эмоционального интеллекта, без которого невозможны полноценные социальные отношения. Мультфильмы, как особый пласт визуального искусства, строятся таким образом, что зритель бессознательно переносит свой опыт на переживания героев, что критично важно для обучения «механизмам» эмпатии и эмоционального интеллекта.

Эмоциональный интеллект (ЭИ) — это система способностей человека отслеживать свои эмоции и эмоции других людей, различать, анализировать и использовать их для управления мышлением, поведением, коммуникацией. В современном подходе к структуре ЭИ выделяют четыре ключевых компонента:

- Восприятие — способность распознавать эмоции по мимике, жестам, позе, поведению, голосу;
- Понимание — анализ причин возникновения, взаимосвязи эмоций с мыслью/действием;
- Управление — умение контролировать, регулировать, осознанно выражать чувства;
- Использование — применение эмоций и эмоционального опыта– для самореализации и построения социальных связей.

Становление эмоционального интеллекта происходит в детстве, когда большую часть эмоционального и художественного опыта ребёнок получает через знакомство с художественными образами, в том числе в анимации.

Эмоции в мультипликации как фактор развития эмпатии

В основе сюжетных конструкций выдающихся мультфильмов всегда лежит формирование у зрителя эмоционального отклика. Особое значение играет структура повествования — сценарий, раскрывающий ключевые повороты, конфликты, преодоление трудностей и потерь, моральные выборы. Лучшие мультфильмы строят повествование не только на показе полярных эмоций, но и на раскрытии сложного мотивационного, психологического мира персонажей. Так, благодаря грамотно выстроенной драматургии человек осмысляет свои и чужие действия, проводит параллели, укрепляет навыки эмпатии: результатом становится развитие эмоционального интеллекта, моральных качеств, способности к рефлексии. Для детей эмоции персонажей также становятся «зеркалом», через которое ребенок учится осознавать спектр сложных чувств: сопереживание, чувство вины, стыда, прощения, благодарности, всепрощения, страха, сострадания, заботы, человеколюбия.

Мультфильмы обладают особой способностью вызывать у аудитории определенные чувства благодаря синтезу визуальных, аудиальных и содержательных составляющих. Через художественный язык анимации эти чувства не только вызываются у зрителя — они становятся предметом анализа, закрепляются в виде нравственных уроков. Проживание чужой боли, принятие сложных моральных решений, ответственность за поступки, готовность помогать и быть благодарным — все эти мотивы формируют основу для взрослого гуманного поведения.

Рассмотрим визуальный язык анимации как фактор развития эмпатии.

Здесь важно подчеркнуть важность каждой стадии разработки персонажа и окружения, так как воспринимается визуальный язык на уровне ощущений, то есть для зрителя, незнакомого напрямую с творческим процессом, определенные комбинации деталей, цветов, вызывают соответствующие ощущения. Так, основой любого персонажа является силуэт: например, острые формы используются для моделирования опасности, тревоги, символизируют острый интеллект, злобу, агрессию и используются для злодеев, хитрецов или быстрых, динамичных героев. Круги и округлые формы (представляют собой женское начало) ассоциируются с мягкостью, добротой, невинностью, безопасностью и дружелюбием, однако также могут символизировать пустоту, одиночество, магию и таинственность. Часто используются для создания главных героев, (которым зритель чаще всего сопереживает) или комичных персонажей. Квадраты и прямоугольники (чаще всего представляют мужское начало) передают стабильность, надежность, силу, стойкость, упрямство или неотесанность. А также могут выражать такие вещи, как скука, неподвижность и глупость: подходят для героев-защитников или «тяжеловесов».

Таким образом, хороший персонаж должен читаться и угадываться по силуэту. Существуют различные варианты создания дизайна хорошего персонажа, так, некоторые художники, особенно это характерно для мультипликации, используют утрирование формы, например, широкие плечи у героя «силача». Также важно отметить колорит и динамику персонажа, потому что это тоже может на интуитивном уровне подчеркивать особенности характера или судьбы героя. Значения цвета проистекают из психологических эффектов, биологической обусловленности, а также культурного развития. Так светлые цвета ассоциируются с мягкостью, добротой, «светлыми» порывами и открытой душой, темные чаще присутствуют в дизайне отрицательных персонажей, а яркие цвета могу обозначать следующее:

- Красный: символизирует страсть, энергию, опасность или сильный гнев (например, персонаж Гнев.

- Синий, серо-синий: ассоциируется со спокойствием, доверием, умиротворением, может также указывать на грусть (например, персонаж Печаль. Мультфильм «Головоломка» студии Pixar Animation Studios. Режиссер Пит Доктер.

- Желтый и оранжевый**:** олицетворяет радость, оптимизм и комедийный эффект. (например, персонаж Лоракс. Мультфильм «Лоракс» Illumination Entertainment совместно с студией Illumination Mac Guff. Режиссеры: Крис Рено и Карл Балда).

- Зелёный: часто используется для передачи гармонии или уникальности, также связи с природой (например, Шрек. Мультфильм «Шрек» студия DreamWorks Animation. Режиссеры Эндрю Адамсон и Вики Дженсон).

- Розовый: ассоциируется с нежностью, чувствительностью, заботой, любовью и одновременно с этим с эмоциональностью. (например, две противоположных по характеру героини – Пинки Пай и Принцесса Каденс. Мультсериал «Дружба – это чудо» студии DHX Media. Режессеры Джейсон Тиссен и Джеймс Вуттон и другие).

- Фиолетовый: подчеркивает царственность и загадочность, надменность, роскошь и одновременно с этим креативность, грусть, страх. (например, отрицательная героиня Урсула. Мультфильм «Русалочка» студия Walt Disney Feature Animation. Режиссеры Рон Клементс и Джон Маскер).

Так, совокупность отдельных деталей дизайна, например, большие выразительные глаза, мягкие формы, плавный ритм анимации мимики персонажа вызывают у аудитории бессознательное ощущение защищённости, доверия, тепла. Примеры: герой Беззубик из полнометражного мультфильма «Как приручить дракона» студии DreamWorks Animation (режиссеры: Крис Сандерс и Дин ДеБлуа): преданный дракон, демонстрирующий спокойный, но защитный характер, Кот Леопольд из мультсериала «Приключения кота Леопольда», студии Творческого Объединения «Экран» (режиссер Анатолий Резников) также спокойный и понимающий, символ доброты в советской анимации). Темный колорит, резкая динамика движений, ассиметричные линии – могут акцентировать внимание на негативных чертах персонажа, внутреннем кризисе. Пример: герой Тай Лунг из полнометражного мультфильма «Кунг-фу Панда» студии DreamWorks Animation (режиссеры Марк Осборн и Джон Стивенсон) – снежный барс, воплощение нарциссической ярости и жертва завышенных ожиданий.

Без продуманного визуального языка даже идеальный сценарий не донесёт эмоциональной глубины, не станет основой для формирования связи со зрителем. Однако во главе всего перечисленного стоит сверхидея присущая любому рукотворному проекту, в случае с мультфильмами и заданной темой статьи, это развитие моральных качеств, способствующих пониманию чувств окружающих, моделирование навыков сопереживания и сочувствия.

Мультфильмы способствующие развитию сочувствия

Мультфильмы можно разделить на несколько категорий, в зависимости от возраста и целевой аудитории, рассмотрим, как каждая из них влияет на становление эмпатических качеств в человеке.

В мультфильмах для детей главными героями чаще становятся животные или вымышленные существа. В этих произведениях доминируют темы дружбы, поиска себя, преодоления страхов, заботы о слабых. Здесь возможны выраженные позитивные модели поведения.

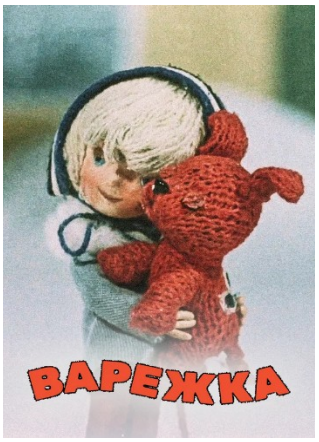


Рис.1 Мультфильм «Варежка» 1967

«Варежка» (1967, киностудия «Союзмультфильм», режиссер Р. А. Качанов).

Кукольная стоп-моушн анимация, трогательная история о девочке, мечтающей о собственной собаке,

соревнованиях, в конце видя желание дочери мама берет домой щенка соседки. В мультфильме визуальный язык фактуры персонажей работает на эмоциональную вовлечённость *(рис.1)*. Так, варежка – собачка имеет мягкую вязанную текстуру, тем самым авторы передают «теплоту» и особую значимость питомца для девочки. Лаконичность и простота дизайна главной героини, присущее её характеру богатое воображение, свойственное детям, позволяют юным зрителям найти в персонаже себя, таким образом сочувствовать девочке, что является одним из проявлений эмпатии. А взаимоотношения героини и её вязаной собачки наполняются особым психологизмом, делая сопереживание близким и понятным.

«Дружба — это чудо» («My Little Pony: Friendship is Magic», 2010 – дата выхода первого сезона, студия DHX Media, режиссеры Джейсон Тиссен и Джеймс Вуттон).

Анимированный 2D мультсериал, в котором показана история о важности дружбы через отношения 6-ти подруг пони *(рис.2)*. Большее внимание хотелось бы уделить героине Флаттершай. В пилотном эпизоде благодаря проявлению сочувствия к опасному существу – Мантикору, не строя суждений, основанных на первом впечатлении, находит способ помочь опасному зверю, получая благодарность взамен. Только Флаттершай задумывается о причине ярости мифического существа, в отличии от своих подруг, действует с одной стороны эмоционально – сопереживая зверю, с другой рационально так как стремится понять причину боли того, с кем раньше не была знакома. Концепт героини построен на мягких, плавных линях, спокойных, природных цветах, для того чтобы подчеркнуть доброту и заботу в характере. «Глаза – зеркало души» — именно поэтому у пони они сочувственные, так как расположены под небольшим наклоном. Динамика движений персонажа-пегаса построена также на плавных линиях, её полет в мультсериале всегда показывает её осторожность. Так, визуальный язык способствует сближению героини и юных зрителей. Кроме того, важно отметить: создатели не «навязывают» мораль говоря о ней напрямую, напротив они дают юному зрителю пространство для самоанализа и самостоятельных выводов.

Рис. 2 Мультфильм «Дружба – это чудо» 2010

Семейные мультфильмы построены на принципе двойной адресации и делятся на два уровня восприятия:

- Для детей: понятные эмоции и приключения, яркий визуальный ряд, динамичное действие.
- Для взрослых: скрытый подтекст, ирония, культурные отсылки, игра слов и рассуждения на глубокие философские темы.

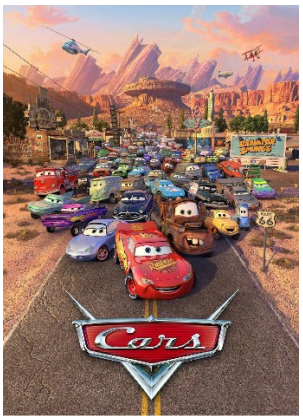


Рис. 3 Мультфильм «Тачки» 2006

«Тачки» («Cars», 2006, студия Pixar Animation Studios, режиссёр Джон Лассетер).

Мультсериал с 3D анимацией о мире без людей, где главными героями выступают машины (автомобили, грузовики, воздушные и плавательные суда) *(рис.3)*. Молния Маккуин — персонаж участник спортивных гонок, проходящий путь от собственной гордости и эгоцентризма к осознанию ценности чужих чувств и необходимости помощи. Кульминация его развития - внимание к нуждающемуся сопернику на гоночной трассе, несмотря на значимость собственной победы, герой решается пожертвовать целью своей жизни ради помощи Кингу (также участник спортивных гонок). В приведенном мультсериале четко видна эволюция героя, благодаря чему себя со стороны смогут увидеть гордые люди, а происходящее на экране поспособствует рефлексии, то есть анализу собственных действий и поступков через парадигму мультфильма.

Также следует отметить дизайн главного героя – все линии силуэта плавные и «скользящие», что, во-первых, подчеркивает аэродинамику и причастность к гонкам, а, во-вторых, отсылает зрителя к изменившемуся герою, понявшему свои ошибки, персонажу, который обрел в первую очередь позитивные качества и принципы. Также яркий цвет – красный, особенно выделяет Молнию Маккуина среди остальных машин, подчеркивая независимость характера.

Рис. 4 Мультфильм «Смешарики» 2004

«Смешарики» (2004, студия «Петербург», режиссер Денис Чернов) *(рис.4)*.

В 2D мультсериале раскрывается множество тем, как классических: дружба, верность, честность и д.р., подходящих под детскую аудиторию, так и философских: жизни, смысле существования, привязанности, прощения, которые могут стать поводом для рефлексии взрослых людей. Так, в эпизоде «Коллекция», когда Ёжик выбирает между материальным и духовным (чувствами), акцент делается на приоритете дружбы и готовности помогать ближнему. Крош же выбирает между дружбой, принятием увлечения друга несмотря на то, что он не считает его целесообразным и нежеланием понять близкого. Здесь для детской аудитории ставится акцент на моральных аспектах жизни.

В серии «Биография зонтика» авторы поднимают проблему старых вещей, затрагивается философская дилемма перед материальным прошлым и духовном настоящим. Здесь для взрослого зрителя существует напоминание о простой истине, которую вероятно можно «потерять» в быстром темпе жизни и большом количестве бытовых проблем: «близкие люди и их чувства важнее старых вещей». Таким образом, в мультсериале присутствуют серии, где младшее поколение учится понимать важность увлечений другого человека, также как взрослым дается возможность для размышлений о своих близких. Произведения, рассчитанные на взрослую аудиторию, отличаются психологической глубиной, многообразием характеров и остротой поднятых тем: социальной несправедливости, трагичности судьбы, утраты, насилия. Зрителю предоставляется возможность отрефлексировать сложность человеческих взаимоотношений сквозь призму анимации.

«Аркейн» (2021, студии Riot Games и Fortiche Production, режиссёры Паскаль Шаррю, Арно Делор и Жером Комбе) *(рис.5)*.

Мультсериал, совмещающий в себе технологии 2D и 3D графики, повествующий о драматическом противостоянии утопического города Пилтовер и подземного города Зауна. Сюжет фокусируется на судьбах двух сестер, Вай и Паудер (Джинкс), потерявших родителей, опекуна и друзей. Кроме того, в мультсериале

себе человечность несмотря на тяжелые условия жизни. Сложная трансформация героев позволяет зрителям сочувствовать не только жертвам, но и антагонистам. Зритель видит, как травмы прошлого, манипуляции извне и личная неустроенность могут привести человека к трагедии, но даже во тьме остаётся место для заботы, любви и жажде справедливости. В сериале нарушаются классические архетипы и клише, судьбы персонажей уникальны, благодаря чему человек способен полностью проникнуться переживаниями героев. У каждого персонажа своя трагедия, это становится катализатором расширения границ эмпатии у взрослой аудитории.

Рис. 5. Анимационный сериал «Аркейн» 2021

Сложный пример проявления эмпатии (от комического)

Ярким примером обратной ситуации выступает мультсериал «Ну, погоди!» (1969, студия «Союзмультфильм», режиссер Вячеслав Котёночкин), где несмотря на опасность для Зайца, сочувствие зрителя зачастую вызывает именно Волк — вечный неудачник, попадающий в комичные, а порой и обидные ситуации. Для ребёнка тут работает архетипический сюжет преследования, но взрослый с более развитой эмпатией начинает видеть драму в судьбе антагониста, рефлексировать над причинами его неудач, переживать за него, а не за формального героя — жертву. Это показывает, что уровень эмпатии и широта эмоционального восприятия зависят как от авторской подачи, так и от личностных характеристик зрителя.

Выводы и итоги исследования

Проведённый анализ свидетельствует о высокой значимости искусства мультипликации как инструмента для формирования эмпатии и развития эмоционального интеллекта. Исходя из исследования можно выделить следующие пункты:

1. Мультипликация — эффективное средство развития эмпатии. Она формирует у зрителей способность сопереживать, анализировать поступки других и делать моральный выбор.
2. Элементы художественного языка — важный инструмент формирования сочувствия. Визуальные, звуковые и сценарные средства, синтезированные в анимации, делают эмоциональное восприятие более ярким и запоминающимся.
3. Анимационные произведения способны расширять границы эмпатии, охватывая не только детей, но и взрослых. Особенно это актуально для сложных психологических проектов, где поднимаются острые проблемы раскрываются многогранные характеры и противопоставленные мотивы персонажей, «тяжелые» темы.
4. Значимость развития эмпатии через мультфильмы обусловлена созданием психологически устойчивого поколения, способного к гуманистическому нисхождению, взаимовыручке, принятию иных точек зрения, формированию культуры сочувствия и уважения к другому, что является фундаментом для гармоничного социального взаимодействия.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы

1. *С.В. Асенин.* Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. М.: Изд-во «Искусство» 1983, 207 с.

2. *Джамиль Заки.* Сила доброты. Как с помощью эмпатии менять мир к лучшему. М.: Изд-во Миф 2021, 304 с.
3. *Перевод с английского Э. Герасимчук.* Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации. М.: Изд-во Экмо, 2023, 304 с.
4. *Фрэнк Томас, Олли Джонстон.* The illusion of life: Disney animation (Иллюзия жизни: анимация Диснея) М.: Изд-во Hyperion, 1995, 548 с.

References

1. S.V. Asenin. *The Wisdom of Fiction. Masters of Animation on Themselves and Their Art*. Moscow: Iskusstvo Publishing House, 1983, 207 pages.
2. Jamil Zaki. *The Power of Kindness. How to Change the World for the Better with Empathy.* Moscow: Mif Publishing House, 2021, 304 pages.
3. Translated from English by E. Gerasimchuk. *Character Creation for Animation, Video Games, and Book Illustration*. Moscow: Ekmo Publishing House, 2023, 304 pages.
4. Frank Thomas, Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Moscow: Hyperion Publishing House, 1995, 548 pages.

УДК 339.138

А. А. Рябова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОТ ЭТНОСА К ТРЕНДУ: МЕХАНИЗМЫ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ГЛОБАЛЬНЫЙ БРЕНДИНГ

© А. А. Рябова, 2026

Статья посвящена феномену этнического стиля в моде как ответу на вызовы глобализации и кризис идентичности. В работе прослеживается эволюция этномоды с начала XX века — от экзотических постановок «Русских сезонов» и коллекций Поля Пуаре до современных стратегий этичного партнерства с коренными сообществами. Особое внимание уделяется трансформации функции народного костюма: из маркера групповой принадлежности он превращается в инструмент личного высказывания и культурной независимости. На примерах брендов Maxhosa (ЮАР), Institution (Азербайджан), Ural Folk People, «АМ» (Югра), O'STIN анализируются различные подходы к интеграции этнических мотивов — от аутентичного самовыражения до социально ответственного сотрудничества. В статье также рассматривается проблема культурной апроприации в индустрии моды, критикуются существующие правовые механизмы защиты традиционных дизайнов и приводятся позитивные примеры совместного творчества (Ralph Lauren и художница Найоми Гласс).
Ключевые слова: этнический стиль, культурная идентичность, культурная апроприация, традиционные дизайны, брендинг.

A. A. Ryabova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FROM ETHNICITY TO TREND: MECHANISMS OF TRANSFORMATION OF CULTURAL IDENTITY INTO GLOBAL BRANDING

The article focuses on the phenomenon of ethnic style in fashion as a response to the challenges of globalization and the crisis of identity. It traces the evolution of ethno-fashion since the early 20th century, from the exotic productions of the Russian Seasons and the collections of Paul Poiret to modern strategies of ethical partnership with indigenous communities. The article highlights the transformation of the function of folk costume, from a marker of group affiliation to a tool for personal expression and cultural independence. The article analyzes various approaches to the integration of ethnic motifs, from authentic self-expression to socially responsible collaboration, using the examples of Maxhosa (South Africa), Institution (Azerbaijan), Ural Folk People, AM (Ugra), and O'STIN. The article also addresses the issue of cultural appropriation in the fashion industry, criticizes existing legal mechanisms for protecting traditional designs, and provides positive examples of collaborative creativity (Ralph Lauren and artist Naomi Glass).
Keywords: ethnic style, cultural identity, cultural appropriation, traditional designs, branding.

В современном мире, где границы между странами и культурами становятся всё более прозрачными, а информационное пространство объединяет миллиарды людей, происходит парадокс. С одной стороны, мы наблюдаем унификацию, стирание уникальных культурных черт под натиском глобализации. С другой, именно в этот период особенно остро звучит вопрос самоидентификации: «Кто я?», «К какому культурному коду принадлежу?». Ответом на этот запрос становится этномода — явление, которое из маргинального и узкоспециализированного превратилось в один из главных трендов XXI века.

Чтобы понять природу современного интереса к этническим мотивам в одежде, нужно обратиться к социальным изменениям, которые переживает человечество. Глобализация привела к появлению феномена, который исследователи называют «маргинальным человеком» [1, с. 10]. Это индивид, принадлежащий одновременно к нескольким культурам, но не чувствующий полной связи ни с одной из них. Он способен воспринимать многообразие жизненных укладов, но утратил ощущение целостности и исключительности своего этнического мировосприятия.

В этой ситуации рождается потребность в новых формах социальной интеграции. Возникает состояние, которое философы называют транскультурностью — это виртуальная принадлежность одного человека множеству культур. При этом раса, этнос, пол и возраст перестают быть жесткими индикаторами, превращаясь в социальные конструкции, которые человек выбирает сам в зависимости от своих взглядов и мировоззрения.

Мода чутко реагирует на эти изменения. Она всё больше перемещается в интернет-пространство, где новые нормы объединяют людей не по национальному или социальному признаку, а по интересам и ценностям. И именно здесь, в точке пересечения глобального и локального, этнический стиль обретает новое звучание. Коммуникативная функция народного костюма, веками служившая маркером принадлежности к определенной общности, сегодня трансформируется в инструмент личного высказывания.

Интерес к этнике в высокой моде не является чем-то новым в наше время. На протяжении всего XX столетия дизайнеры обращались к народным традициям, каждый раз находя в них то, что было созвучно духу времени. Отправной точкой можно считать парижскую постановку балета «Шахерезада» в рамках «Русских сезонов» 1910 года. Декорации и костюмы Льва Бакста произвели оглушительный эффект. Среди тех, кто попал под очарование восточной роскоши, был великий кутюрье Поль Пуаре. Пуаре создает коллекцию в восточном стиле, а в 1912 году, после поездки в Россию, представляет коллекцию «Казань» (*рис. 1*), [2, с. 168]. Рубахи, сарафаны, кокошники, расшитые платки, красные сафьяновые сапоги, вышивка, мех и бахрома — всё это поражало воображение современников. Пуаре видел в народном костюме прежде всего экзотику, возможность подарить зрителю яркую эмоцию, погрузить в прекрасную иллюзию. Он считал себя художником, а свои модели искусством. Однако функциональная сторона народного костюма осталась вне его внимания. И именно это стало причиной того, что концепция Пуаре оказалась нежизнеспособной уже к концу 1910-х годов. Первая мировая война, политический и экономический кризис требовали от моды не театральности, а комфорта и практичности.

Рис. 1. Модель П. Пуаре из коллекции «Казань», 1912 г.

Следующий шаг в осмыслении этнического стиля сделала Габриэль Шанель. В своих «русских» коллекциях 1923–1924 годов она предлагает принципиально иной подход. Шанель использует не только декоративные элементы, но и сам крой — удобный, рубашечный, функциональный. Она создает стилизации русского орнамента, делая их графичными и геометризированными, использует мех и фактуру, но при этом сохраняет комфорт, необходимый динамичной эмансипированной женщине 1920-х [3, с. 201].

В это же время в Советской России Надежда Ламанова и Вера Мухина работают над созданием нового советского костюма. Вдохновляясь идеями конструктивизма и русским народным костюмом, они создают модели платьев и пальто, которые были просты в исполнении и утилитарны (*рис. 2*). Это был пример глубокого, а не поверхностного обращения к традиции.

Рис. 2. Модели Н. Ламановой в народном стиле

Во время Второй мировой войны главным источником этнических мотивов становится Латинская Америка. Оборки, пышные юбки, цветы и фрукты — эти образы дарили измученной войной Европе мечту о солнце, мире и беззаботности. Этника становится символом утраченного рая.

Подлинный расцвет этнического стиля приходится на вторую половину 1960-х годов и связан с движением хиппи. Для хиппи обращение к традиционным культурам, прежде всего восточным и латиноамериканским, было не просто модным трендом, а частью идеологии [4, с. 337]. Это был протест против общества потребления, против войны во Вьетнаме, против омертвевших буржуазных ценностей. Этнические элементы становились символами свободы, возврата к природе, духовности. Именно в это время в моду входят длинные волосы у мужчин, этнические украшения, унисекс-одежда. Этнический стиль перестает быть просто экзотикой и становится языком целого поколения.

В 1970-е годы этнический стиль теряет свою протестную радикальность и становится самым популярным направлением в дизайне костюма [5, с. 76]. Модели в этом стиле выпускают даже самые консервативные марки. Появляются новые направления — кантри, рустикальный, деревенский стиль, интерпретирующие мотивы европейского крестьянского костюма.

Ключевую роль в формировании современного подхода к этнике сыграл Такада Кензо. Его мультикультурные образы соединяли сразу несколько творческих источников, комбинировали разные виды орнаментов. При этом все это реализовывалось в понятных и комфортных вещах — платьях, пальто, брюках. Кензо показал, что этника может быть повседневной.

Ив Сен-Лоран в это же время возвращает этнические мотивы в высокую моду. Его «русские» и «китайские» коллекции становятся манифестами того, как традиционный костюм может быть переосмыслен языком высокой моды. В 1980-е годы, когда на фоне демонстративного потребления возрастает символическая стоимость модных имен, этнические мотивы становятся основой идентичности многих брендов. Марка Etro с 1981 года использует индийский узор пейсли, который превращается в узнаваемый символ дома (*рис. 3*). Жан-Поль Готье находит новые грани этнического стиля, создавая коллажи из жанров и направлений. Его знаменитая коллекция осень-зима 1986–1987 гг. с надписями на кириллице становится предвестником грядущих перемен в Восточной Европе. В 1990-е годы появляется «экологический стиль» с его вниманием к натуральным материалам и ручным технологиям, заимствованным из народного костюма. А глубокое осмысление культурных традиций становится основой творчества таких дизайнеров, как Вивьен Вествуд и Александр Маккуин.

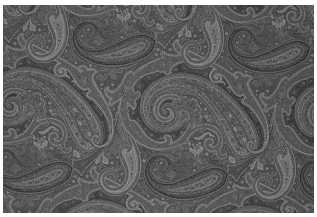


Рис. 3. Принт Etro пейсли

В XXI веке этнический стиль продолжает активно развиваться. Современный человек использует костюм как стратегию поиска и декларирования своей идентичности. Выбор одежды всё реже определяется пропорциями тела или размером дохода и всё чаще особенностями мировоззрения. Глобализация и техническое развитие модной индустрии привели к тому, что мода в разных уголках мира становится одинаковой. Костюм обезличивается, утрачивает символическую ценность. Не принося эмоционального удовлетворения, одежда быстро превращается в мусор. Именно поэтому дизайнеры обращаются к этническим источникам — чтобы вернуть вещам культурную, символическую и эстетическую значимость.

Сегодня практически невозможно найти бренд, который бы полностью обошел стороной этнические мотивы. Но способы их интеграции в коллекции существенно различаются.

Один из самых ярких примеров аутентичного подхода — южноафриканский бренд Maxhosa (*рис. 4*). Он остается единственным представителем Африки в официальном расписании Парижской недели моды. Его основатель Ладума Нгксоколо намеренно не подстраивается под западного зрителя: его цель — представить Африку как полноправного и активного участника мирового культурного обмена. В коллекции Fall 2026 «Siyi-Kulture» (в переводе — «Мы — культура») дизайнер вышел за пределы собственной традиции коса, включив элементы культур зулу, педи, тсонга и свази [6, с. 258].

Для него этнические мотивы не дань моде, а способ заявить о культурной независимости и выстроить диалог с теми, кто разделяет эти традиции.

Рис. 4. Юбка южноафриканского бренда Maxhosa

Иной подход демонстрирует бренд Institution, созданный Галибом Гассановым — финалистом премии LVMH 2026 и обладателем награды Zalando Visionary Award 2026. Institution позиционирует себя не просто как модный дом, а как «социально-художественная организация», пересматривающая устоявшиеся нормы. Эстетика бренда строится на глубокой связи с ремесленными традициями локальных этнических групп, которые Гассанов переводит на язык современного дизайна. В коллекции осень-зима 2026–2027 гг. он обратился к текстильному наследию своей культуры: три образа были созданы из ковров, вручную связанных азербайджанскими мастерицами из общины Борчалы. Этнический элемент здесь становится инструментом осмысления идентичности, коллективной памяти и женской эмансипации, коллекция посвящена истории первой женщины-мусульманки, избранной в органы самоуправления.

Российская мода также переживает переосмысление этнического наследия. То, что еще недавно воспринималось как музейный экспонат, сегодня органично вписывается в повседневную жизнь.

Уральские дизайнеры предложили собственное прочтение этой темы. Бренд Ural Folk People, основанный в 2022 году Ангелиной Лапиной, черпает вдохновение в местном фольклоре. Первая коллекция была создана по мотивам сказов Павла Бажова. «Я не хотела быть банальной и отражать в дизайне архитектурные образы — цирк или дом Севастьянова, — рассказывает Лапина. Так родилась идея изображать уральский дух и характер через персонажей и героев» [7]. Каждая вещь бренда превращается в «историю, переплетенную с мотивами народного искусства», где традиционные узоры и символы гармонично сочетаются с современными формами и материалами.

Особого внимания заслуживает югорский этнобренд «АМ». Название переводится с языка манси как «Я», а слоган «АМ — разный» подчеркивает многообразие северной культуры. Бренд создает одежду унисекс, причем на некоторых моделях гендерную идентичность транслируют традиционные орнаменты коренных народов. Принципиальная особенность «АМ» — каждая коллекция разрабатывается при участии и консультировании представителей коренных малочисленных народов Севера. Это сознательный выбор команды, которая стремится не заимствовать чужие традиции, а сотрудничать с их носителями.

Интерес к этническим мотивам распространился и на масс-маркет. В 2025 году российский бренд O’STIN выпустил лимитированную коллекцию «Промыслы», вдохновленную народными художественными промыслами. Орнаменты, созданные на основе архивных этнографических материалов, легли в основу лаконичных современных силуэтов. В компании отмечают, что проект призван не только решать эстетические задачи, но и напоминать о ценности визуального и ремесленного наследия русской культуры в современном контексте.

Активный культурный обмен на фоне развития новых медиа и повышенной чувствительности к социальному неравенству породил новую проблему — обвинения в культурной апроприации. Этот термин обозначает ситуацию, когда заимствование элементов одной культуры представителями другой рассматривается как негативное явление.

Скандалы, последовавшие за показом коллекции Prada весна-лето 2026, когда итальянский дом представил кожаные сандалии, практически идентичные традиционным индийским колхапури, существующим с XII века, стали лишь кульминацией многолетнего напряжения между глобальным люксом и локальными культурами (р*ис. 5*). Стоимость сандалий Prada достигала 1400 долларов, тогда как оригинальные колхапури на индийских рынках можно приобрести всего за 12 долларов — разница,

демонстрирующая механизм извлечения прибыли из культурного наследия, к которому бренд не имеет никакого отношения.

Рис. 5. Колхапури, традиционные индийские сандалии ручной работы

Ключевой критерий различия — наличие или отсутствие взаимности. Признание предполагает активное стремление узнать, понять и почтить культуру через легитимные каналы. Когда бренд просто копирует узор — это присвоение. Когда бренд вступает в партнерство с сообществом, гарантируя ему контроль над нарративом и справедливую долю прибыли — это коллаборация.

Сьюзан Скафиди, профессор юридического факультета Фордемского университета, специализирующаяся на законодательстве в сфере моды, подчеркивает институциональный характер проблемы: «Существующие правовые механизмы защиты традиционных дизайнов остаются крайне неадекватными. Это лоскутное одеяло норм, которое оставляет многих представителей коренных народов уязвимыми для эксплуатации» [8, с. 92].

Международная организация труда (МОТ) и Организация Объединенных Наций закрепили в Конвенции 169 и Декларации прав коренных народов право коренных сообществ защищать, контролировать и развивать свое культурное наследие. Эти документы требуют получения свободного, предварительного и осознанного согласия от сообществ, а также справедливой компенсации при использовании их традиционных знаний.

Всемирная организация интеллектуальной собственности (WIPO) активно разрабатывает рекомендации для модной индустрии. Среди ключевых принципов: исследование культурной значимости элементов традиционного дизайна, формализация соглашений о сотрудничестве с сообществами и обеспечение справедливого распределения экономических выгод.

На фоне системных проблем некоторые бренды и дизайнеры демонстрируют альтернативные подходы, основанные на принципах этичного партнерства.

Ralph Lauren, долгое время подвергавшийся критике за присвоение эстетики коренных американцев, в 2023 году запустил программу Artist-in-Residence (в переводе — «Резиденция художника»). Первым приглашенным дизайнером стала Найоми Гласс, ткачиха и скейтбордистка, получившая как финансовую поддержку, так и творческую свободу для создания коллекции, соответствующей традиционным практикам навахо.

По словам Гласс, бренд признал, что они «учатся вместе». Ее способность диктовать спецификации материалов и дизайна, верные межпоколенческим техникам, позволила создать коллекцию, которая, как она выразилась, «выглядела как естественно сотканная вещь, а не как дизайн, наброшенный на свитер» [9].

Согласно Саше Келли, руководителю отдела дизайна Ralph Lauren с фокусом на социальную ответственность, бренд учится работать в ином темпе — вне традиционного модного календаря, сосредотачиваясь на «умении отказаться от прежних установок, предоставлении платформы создателю, производстве совместно с сообществом и выплате дизайнерского гонорара и роялти, возвращаемых сообществу в целом» [9].

Таким образом, этнический стиль в моде прошел большой путь от театральной экзотики Поля Пуаре через идеологический протест хиппи к статусу глобального тренда, объединяющего локальные традиции и современные формы.

Сегодня обращение к этническим источникам требует от дизайнера не просто вдохновения, но глубокого погружения в культурный контекст. Время поверхностных заимствований закончилось. На первый план выходит диалог между дизайнером и мастерами, между глобальным брендом и локальными традициями, между прошлым и будущим.

Формирование осознанного подхода к культурному наследию становится важнейшей составляющей современной моды. И именно такой подход позволяет этномоде оставаться не просто трендом, а полноценным языком, на котором человечество говорит о самом главном — о своей идентичности, памяти и надеждах.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы:

1. Стоунквист Э. В. Маргинальный человек: исследование личности и культурного конфликта: автореферат диссертации с примечаниями 1961 г. / Э. В. Стоунквист ; предисл. и пер. с англ. В. Г. Николаева // Личность. Культура. Общество. – 2006. – Т. 8, № 1. с. 9–36
2. Каталог выставки "Пуаре – король моды" / Федеральное гос. учреждение культуры «Гос. историко-культур. музей-заповедник “Моск. Кремль”». – М: ООО «АзБука», 2011. с. 308
3. Шарль-Ру Э. Время Шанель. М.: Слово, 2006. С.384
4. Зелинг Ш. Мода. Век модельеров. 1900–1999. Кёльн: Кёнеманн, 2000. с. 572
5. Пигулевский В. О. Дизайн и культура / В. Пигулевский. Х.: Изд-во «Гуманитарный центр», 2014. с. 316
6. Нгшоколо, Л. О традиции, символике и южноафриканскости в дизайне одежды: беседа с Ладумой Нгшоколо. Africa Today. – 2023. – Т. 69, № 1/2. с. 255–263.
7. Ural Folk People [Электронный ресурс] / Основатель бренда: М. А. Лапина // ufashion.ru. – URL: https://ufashion.ru/brands/ural-folk-people.html (дата обращения: 01.04.2026)
8. Скафиди, С. Кому принадлежит культура? Присвоение и аутентичность в американском праве. Нью-Брансуик, Нью-Джерси : Издательство Ратгерского университета, 2005. – XIV, с. 203
9. Губанова К. В., Галстян А. М., Шапошникова А. А., Роот Д. Д. Анализ стратегии устойчивого развития компании Ralph Lauren Corporation // Исследования молодых ученых : материалы CVIII Междунар. науч. конф. (г. Казань, сент. 2025 г.). Казань : Молодой ученый, 2025. — URL: https://moluch.ru/conf/stud/archive/547/20374/ (дата обращения: 06.04.2026).

References:

1. Stonquist E. V. Marginal man: a study of personality and cultural conflict: abstract of a dissertation with notes in 1961 / E. V. Stonquist ; preface. and translated from English by V. G. Nikolaev // Personality. Culture. Society. – 2006. – Vol. 8, No. 1. pp. 9-36
2. Catalog of the exhibition "Poiret – the King of fashion" / Federal State Cultural Institution "State Historical and Cultural Center. Museum-reserve “Moscow. The Kremlin"". Moscow: AzBuka LLC, 2011. p. 308
3. Charles-Roux E. Chanel's Time. Moscow: Slovo, 2006. p.384
4. Zeling S. Fashion. The age of fashion designers. 1900–1999. Cologne: Könemann, 2000. p. 572
5. Pigulevsky, V. O. Design and Culture / V. Pigulevsky. Kh.: Publishing House "Humanitarian Center", 2014. p. 316
6. Ngshokolo, L. On Tradition, Symbolism, and South African Identity in Fashion Design: A Conversation with Laduma Ngshokolo. Africa Today. – 2023. – Vol. 69, No. 1/2. pp. 255–263.
7. Ural Folk People [Electronic resource] / Brand founder: M. A. Lapina // ufashion.ru. – URL: https://ufashion.ru/brands/ural-folk-people.html (accessed: 01.04.2026)
8. Skafidi, S. Who Owns Culture? Appropriation and Authenticity in American Law. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2005. – XIV, p. 203
9. Gubanova K. V., Galstyan A. M., Shaposhnikova A. A., and Roote D. D. Analysis of the Sustainable Development Strategy of Ralph Lauren Corporation // Research by Young Scientists: Proceedings of the CVIII International Scientific Conference (Kazan, September 2025). Kazan: Young Scientist, 2025. URL: https://moluch.ru/conf/stud/archive/547/20374/ (accessed: 06.04.2026).

УДК 75.03

А. А. Стрельцова, П. П. Гамаюнов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РУССКИЙ ИМПРЕССИОНИЗМ

© Стрельцова А. А., Гамаюнов П. П. 2026

Был ли импрессионизм в России простым подражанием французам или адаптацией к русскому пейзажу и национальному характеру (Коровин, Серов, Грабарь)? Цель статьи: выявить национальные особенности русского варианта стиля.
Ключевые слова: импрессионизм, пейзаж, живопись, пленэр

A. A. Streltsova, P. P. Gamayunov

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

RUSSIAN IMPRESSIONISM

Was Impressionism in Russia a simple imitation of the French, or an adaptation to the Russian landscape and national character (Korovin, Serov, Grabar)? The purpose of this article is to identify the national characteristics of the Russian version of the style.
Keywords: impressionism, landscape, painting, plein air

Импрессионизм зародился во Франции, тогда художественное сообщество 1860–1870-х годов, выработавшее самобытную манеру изображения Парижа и его окрестностей, столкнулось с непреодолимым на первый взгляд барьером в лице консервативного художественного истеблишмента. Капитуляция перед системой была вероятным сценарием, однако бунтарский дух постреволюционного Парижа, сохранявший инерцию социального протеста, не позволил мастерам отказаться от своих идей.

Основной конфликт импрессионистов с официальной Академией изящных искусств возник вследствие отказа от академической иерархии сюжетов. Академическая доктрина предписывала мифологические, религиозные и античные темы с обязательной идеализацией изображения. Для молодых художников подобная норма означала творческую фальшь. В противовес этому они избрали документально точную фиксацию современной жизни — беспрецедентный шаг, поскольку в рамках академической традиции «низкие сюжеты» (бытовые сцены, пикники, прогулки горожан) считались недостойными кисти. От художников по-прежнему требовали монументальных пейзажей и героических полотен, предназначенных для украшения особняков и музеев. Импрессионисты нарушили этот канон.

Долгое время их новаторство не воспринималось всерьез публикой, воспитанной на образцах Высокого Возрождения (Рафаэль, Леонардо да Винчи, Микеланджело). Тем не менее, отвергнутые институциями, импрессионисты продолжали свою работу.

Решающим технологическим фактором стало появление тюбиковых красок, позволившее работать на пленэре от начала до завершения этюда. Художники пересмотрели традиционную концепцию светотени, сосредоточившись на фиксации конкретного момента освещения, осознавая его изменчивость. В их методе мазок обретает статус самостоятельной художественной единицы, уступает место обобщенность и детализация. Приоритетными становятся передача настроения, движения, сиюминутности и насыщенности цвета. Колористическое решение импрессионистов, ныне воспринимающееся как привычное, в ту эпоху стало революционным: использование чистых цветов, вступающих в активное взаимодействие со светом и тенью, принципиально отличало их работы от академической живописи.

15 апреля 1874 года состоялась выставка, определившая судьбу группы художников (О. Ренуара, К. Писсарро, А. Сислея, Б. Моризо, П. Сезанна, Э. Дега и К. Моне), которые, вопреки академической системе, организовали собственный независимый показ. На протяжении предшествующих лет они собирались в кафе на улице Батиньоль (так возникло неформальное объединение «Батиньольская группа»). Э. Мане, чья мастерская находилась поблизости, поддерживал молодых коллег, призывая их игнорировать непризнание академии.

Однако отсутствие официального одобрения имело серьёзные финансовые последствия, особенно для тех, кто, в отличие от Мане, не располагал независимым доходом.

Художники учредили «Анонимное товарищество…» — независимое сообщество, организовавшее

альтернативную ежегодную выставку (апрель, до официального Салона). Были приняты демократические правила: отсутствие отборочного жюри, свободное участие при уплате взноса. Экспозиция размещалась в студии Надара на бульваре Капуцинок, 35, в центре Парижа. Состав участников был неоднородным. Организационную роль сыграл К. Писсарро, интеллектуальное влияние — Мане, художественный центр — К. Моне. Э. Дега и П. Сезанн впоследствии критиковали принципы группы. Единственной женщиной на этом этапе была Б. Моризо (введённая Мане). А. Сислей держался несколько обособленно.

В день открытия разногласия были забыты — всех объединяло неприятие академических институций. Однако через две недели после вернисажа оптимизм сменился разочарованием. К. Моне в гневе разбил чашку, зачитывая сатирическую газету «Шаривари» с разгромной рецензией.

«Впечатление. Восходящее солнце» К. Моне (гавань Гавра, где прошло детство художника) стало визуальной манифестацией нового направления. Оранжевый диск солнца едва пробивает синеватую дымку, отражаясь тёплыми бликами на фиолетовой воде; детали порта растворяются в атмосферной среде. В противовес неоклассической многослойной живописи Моне использует резкие мазки, отказывается от детализации и линии, передаёт сиюминутное «впечатление». Ключевые черты метода: современная тематика (работающий порт), приоритет света над контуром и ориентация не на аналитическое вглядывание, а на эмпатическое вчувствование.

«Лягушатник» (1869, Моне и Ренуар) — пример сопоставительного анализа стилей при идентичном сюжете (отдых публики у купальни). У Моне доминирует световоздушная среда: люди почти не индивидуализированы и служат лишь фоном для игры бликов на воде и лодках; композиция жёсткая, документальная, палитра гармоничная. У Ренуара, напротив, в центре внимания — лица, наряды, позы; манера отличается сентиментальностью, сочетанием импрессионистической техники с романтической идеализацией безмятежного дня.

Э. Дега занимает особое положение. В «Танцевальном классе» (1874) он отказывается от академических правил, обращаясь к приёмам японской ксилографии (диагональная композиция, приподнятый ракурс, асимметрия, обрезка фигур краем холста). Однако, в отличие от пленэристов, Дега отрицал спонтанность: «Нет искусства менее спонтанного, чем у меня». Он работал в мастерской, делал сотни предварительных эскизов, изучал анатомию и опирался на хронофотографию Э. Мейбриджа. Сверхзадача — не свет, а иллюзия движения.

В «Коляске на скачках» (1869–1872) тот же японский приём обрезки форм (коляска и лошади на переднем плане) служит передаче непосредственного ощущения движения. Критики высоко оценили рисунок Дега, усмотрев в нём синтез традиции старых мастеров с авангардными поисками. Сам Дега предпочитал именовать себя реалистом, а не импрессионистом, однако его сближают с группой сюжеты из современной буржуазной жизни, многоцветная палитра, свободная манера письма, упрощение формы и стремление запечатлеть ускользающий миг.

Импрессионисты совершили решительный разрыв с академической традицией, отказавшись от мифологических и идеализированных сюжетов в пользу документальной фиксации современной жизни — сцен пикников, прогулок, работы порта и буржуазного досуга. В противовес академическому жюри и ежегодному Салону они организовали независимые выставки (начиная с 1874 года), установив демократические правила без отборочного комитета. Технологическим прорывом стал пленэр: художники отказались от традиционной светотени и студийной работы, сосредоточившись на передаче сиюминутного состояния освещения и атмосферы. Мазок приобрёл самостоятельную ценность, детализация уступила место обобщённости и движению. Колористическая революция заключалась в использовании чистых цветов, активно взаимодействующих со светом и тенью. Ключевые новации включали асимметричную композицию, обрезку фигур краем холма и приподнятый ракурс — приёмы, заимствованные из японской ксилографии и фотографии. При всём внутреннем разнообразии (от «живописи света» Моне до аналитического рисунка Дега, стремившегося к иллюзии движения) импрессионисты изменили само понимание живописного метода: вместо иллюстративного повествования они предложили зрителю эмпатическое вчувствование в ускользающее, субъективно пережитое мгновение.

В науке отсутствует единое мнение о феномене «русского импрессионизма»: одни исследователи трактуют его как локальную вариацию общеевропейского стиля, другие настаивают на национальной самобытности — особом художественном языке, технике, образности и мировоззренческих основаниях.

В Европе импрессионизм как целостное явление исчерпал себя к середине 1880-х годов, однако получил многообразные продолжения в мировой культуре. В России с идеями стиля познакомились почти одновременно с их появлением во Франции, но до конца 1880–1890-х годов оригиналы могли видеть лишь немногие. Поэтому становление и расцвет русского импрессионизма приходятся на начало XX века — с заметным хронологическим сдвигом.

Влияние французской школы прослеживается уже в 1870-х годах (Репин, Поленов, Васнецов, Суриков), особенно в области пленэрной живописи. Однако традиция демократического реализма с его высокими нравственными задачами не позволяла выдвинуть чисто светоцветовые проблемы на первый план. На подступах к импрессионизму находился Левитан; знаковыми стали работы Серова («Девушка с персиками», 1887; «Девушка, освещённая солнцем», 1888), у которого красочность со временем уступила

место изысканным серым тонам. Решающую роль в формировании направления, особенно среди московских живописцев (Союз русских художников), сыграл К. Коровин. В целом русский импрессионизм не был последовательным — ни его «чистый» вариант, ни тем более неоимпрессионизм с раздельным мазком не получили полного и системного развития.

Русская пейзажная живопись начала XX века развивалась в русле импрессионизма: приоритетными стали пленэр и точная передача изменчивых состояний природы. Однако обращение к национальным темам придало произведениям неповторимый «славянский» отпечаток, а светоцветовые задачи лишь усилили выразительность русских мотивов. Основные черты этого периода: соединение реалистической традиции передвижников с импрессионистической световоздушной средой; активное использование системы рефлексов для колористического единства; преобладание лирического пейзажа; интерес к архитектурным видам старинных русских городов (Москва, Нижний Новгород, Сергиев Посад, Ростов Великий); эмоциональный строй, отмеченный радостью, свежестью и поэтизацией природы.

В то же время творчество мастеров Союза русских художников, при всём его техническом совершенстве и обаянии, отличалось консерватизмом. Прочные реалистические корни не позволяли живописцам уходить в область формальных поисков. Именно поэтому многие из них органично вписались в официальное искусство советского периода, составив при этом его наиболее достойную часть.

Валентин Серов в 1888 году создал «Девушку, освещённую солнцем. Портрет Марии Симонович» — произведение, наряду с «Хористкой» Коровина (1887), ставшее одним из первых образцов русского импрессионизма. Работая с натуры в Абрамцеве, Серов использовал пастозную многослойную фактуру, сохранив при этом лёгкость динамичного мазка, пленэрную свежесть, обилие рефлексов на лице и одежде, общую атмосферу света, воздуха и радости. В этом полотне он особенно близок портретной манере Огюста Ренуара.

Константин Коровин уже в 1883 году («Портрет хористки») продемонстрировал подход, сопоставимый с французскими импрессионистами. Позднее, познакомившись с парижской живописью, он создал собственный вариант импрессионизма: прошёл через серебристо-серую гамму, затем пришёл к декоративной звучности цвета, культу этюда и своим влиятельным творчеством во многом предопределил своеобразие всего русского импрессионизма.

Игорь Грабарь совмещал практику живописца с работой историка искусства, музейного деятеля и критика. В отличие от многих мастеров круга «Мира искусства», он не создавал исторический пейзаж и не стилизовал, оставаясь «натурным» пейзажистом, хотя любил включать в композиции старинную усадебную архитектуру. В таких работах, как «Февральская лазурь», «Луч солнца» (1901), «Сентябрьский снег» (1903) и «Сказка инея и восходящего солнца» (1908), проявилась тенденция к предметности: художник восхищается ритмом ветвей, стремится выявить структурные закономерности натуры и передать их через композицию и цвет. В «Февральской лазури» дивизионистская техника достигает своего завершения.

Русский импрессионизм, сформировавшийся с заметным хронологическим сдвигом (расцвет — начало XX века), не стал простым провинциальным ответвлением французской школы. Впитав пленэрную систему, приоритет света и воздуха, он органично соединил их с традицией демократического реализма и высокими нравственными задачами. Освобождение живописи от обязательной литературной повествовательности произошло именно через импрессионистический опыт: мастера доказали самоценность живописной фактуры, чистого цвета, динамичного мазка и системы рефлексов. Даже в рамках достаточно консервативного Союза русских художников это раскрепощение позволило выдвинуть на первый план светоцветовые задачи и эмоциональное, поэтическое переживание природы.

Русский импрессионизм стал прямым мостом к авангарду. Хотя его «чистый» вариант и неоимпрессионизм с раздельным мазком не получили последовательного развития в России, сама практика работы с формой, цветом и структурой натуры (как у Грабаря, выявлявшего ритм ветвей) открыла путь к дальнейшим формальным поискам. Творчество Коровина, Серова, Грабаря и других мастеров заложило основы для экспериментов последующих десятилетий, утвердив культ этюда и декоративную звучность живописи.

Наконец, место русского импрессионизма в мировой культуре определяется его самобытностью. Он не только освоил общеевропейский стиль, но и привнёс в него неповторимый «славянский» отпечаток — интерес к национальным темам, архитектурным видам старинных русских городов, лирический психологизм и особую широту исполнения. Такие программные произведения, как «Девушка, освещённая солнцем» Серова, «Хористка» Коровина и «Февральская лазурь» Грабаря, демонстрируют высокий технический уровень и эмоциональную глубину. Таким образом, русский импрессионизм — яркое самостоятельное явление, обогатившее мировое искусство своим национальным колоритом, психологической наполненностью и синтезом реалистической традиции с новаторскими светоцветовыми решениями.

Источники:

1. Уилл Гомперц. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси. 537 с.

2. Жанн Кассу, Морис Серрюля. Гении импрессионизма: Мане, Ренуар, Сезанн, Гоген, Ван Гог и другие выдающиеся живописцы. Художественная энциклопедия. 558 с.
3. Сарабьянов Д.В. К вопросу о специфике русского импрессионизма / вступ. ст. А. Сарабьянова. — М.: Музей русского импрессионизма, 2025 .
4. Скоробогачева Е.А. Генезис «русского импрессионизма» и его первые интерпретации // Pan-Art. — 2023 .
5. Москалюк М.В. Русское искусство конца XIX – начала XX века. — М., 2021 .
6. Филиппов В.А. Импрессионизм в русской живописи. — М.: Белый город, 2007 .

References:

1. Will Gompertz. Incomprehensible Art. From Monet to Banksy. 537 p.
2. Jeanne Cassou, Maurice Serruya. Geniuses of Impressionism: Manet, Renoir, Cézanne, Gauguin, Van Gogh, and Other Outstanding Painters. Art Encyclopedia. 558 p.
3. Russian Russian Russian Russian Impressionism 3. Sarabyanov D.V. On the issue of the specifics of Russian Impressionism / intro by A. Sarabyanov. Moscow: Museum of Russian Impressionism, 2025.
4. Skorobogacheva E.A. The genesis of "Russian Impressionism" and its first interpretations // Pan—Art. - 2023.
5. Moskalyuk M.V. Russian art of the end of the XIX – the beginning of the XX century. Moscow, 2021.
6. Filippov V.A. Impressionism in Russian painting. Moscow: Bely Gorod, 2007.

УДК 746.3

А,М. Диниуллова, П.П. Гамаюнов

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЛЕОН БАКСТ: ИСКУССТВО, КОТОРОЕ ПРЕОБРАЗОВАЛО МОДУ 20 ВЕКА

© А.М. Диниуллова, П.П. Гамаюнов 2026

В чем гений Бакста: почему он оказал большое влияние на европейскую моду 1920-х годов и продолжает вдохновлять дизайнеров в нынешнее время? Цель статьи: изучить особенности творчества художника и его влияние на моду 20 века.

Ключевые слова: ориентализм, модерн, мода, Русские сезоны

A.M. Diniullova, P.P. Gamayunov 2026

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

LEON BAKST: THE ART THAT TRANSFORMED 20TH-CENTURY FASHION

What is the genius of Bakst: why did he have a significant influence on European fashion in the 1920s and continues to inspire designers today? The aim of the article is to explore the distinctive features of the artist's work and his impact on 20th-century fashion.

Keywords: Orientalism, modern, fashion, Ballets Russes

Леон Бакст-художник, сценограф и дизайнер, который стал одной из центральных фигур в искусстве начала XX века. Он знаменит своими яркими, экзотическими костюмами для балетов Сергея Дягилева-импресарио, чьи гастроли с балетами произвели фурор в Европе, особенно в Париже, и прославили русское искусство, оказав влияние на развитие мировой культуры. Успех антрепризы привлек всеобщее внимание, в том числе внимание известной Коко Шанель, которая спонсировала некоторые спектакли и работала над оформлением одежды для «Антигоны», «Весны священной» и «Голубого экспресса», а в дальнейшем использовала русские мотивы в своих коллекциях. Членство в объединении «Мир искусства» и дружба с Дягилевым привела Бакста к сотрудничеству, в рамках которого создавал декорации и костюмы к постановкам. Одними из самых успешных работ для Бакста оказались эскизы нарядов к балетам “Шехеразада”, “Послеполуденный отдых фавна”, «Синий бог» и “Клеопатра”. Эстетика этноса, переплетение восточных мотивов с модерном и ар-деко изменили как театральный костюм, так и модные тенденции того времени. В начале XX века в России создание одежды считалось малопрестижным-это занятие воспринималось как ремесло. Благодаря творчеству Бакста отношение к мастерам костюма изменилось-кутюрье и творцы стиля получили должное признание, аристократия предпочитала отечественных портных и модельеров иностранным, доверяла их вкусу.

Для Бакста была свойственна яркая цветовая палитра. Он использовал смелые сочетания (изумруда, пурпура, золота, бирюзы), что придавало богатство образам и отражало эстетику роскоши и изысканности Востока (рис.1, рис.2). Была введена концепция «дикого» цвета, фовизма в одежде, что было нехарактерно для эпохи, в которой предпочтение отдавалось спокойным пастельным оттенкам, и привело к колористической революции в моде XX века. В апреле 1917 года состоялась премьера «Шутниц» С. Дягилева. В этот день постановку посетил итальянский модельер и художник Эрнесто Микаэллес, известный под псевдонимом «Tayat» или «Thayaht». Спектакль впечатлил Микаэллеса: «От всего сердца поздравляю Вас с созданием ликующей цветовой палитры сегодня в Констанци». Тайат был восхищен буйством красок и смелыми сочетаниями в костюмах Бакста и хотел показать ему свои работы, чтобы услышать о них честное мнение. Сценические образы вызвали восторг и у дипломата Поль Моран: «Этот комический балет идет в костюмах, на которых сияют золото и серебро в абсурдных сочетаниях цветов: оранжевый бархат, белые чулки, розовые перья». В балете «Синий бог» Бакст серьезно подошел к

изображению индийских божеств и для правдоподобности предлагал танцорам выступать с синей, зеленой или черной кожей. Еще одним способом передать мистическое очарование и сказочную атмосферу через игру оттенков являлось использование драгоценных камней, переливавшихся на свету. Таким образом, яркие костюмы не только передавали особенности культур разных стран, но и эмоционально воздействовали на зрителя, вызывая бурю эмоций, соизмеримую с буйством красок на текстиле.

Рис.1. Эскиз костюма царевны к балету «Жар-птица»

Рис.2. Эскиз костюма к балету «Дафна и Хлоя»

Однако визитной карточкой Бакста был не только колорит в костюмах, но и выбор фактур для них. Бархат, прозрачная органза, шелк, перья-все это помогало сделать образ пластичным и завораживающе легким или роскошным и статусным. Удавалось передать особенности разных культур и с помощью орнамента. Бакст изображал геометрические фигуры, использовавшиеся в античной вазописи (рис.3), грациозные завитки растений (рис.4), животных, в особенности птиц (рис.5), различные узоры, помогавшие усилить движение во время танца и динамику поз, а также плотно заполнить пустоту по заимствованному из Востока принципу «плоскостности». Кроме того, с помощью орнамента прослеживались композиция костюма и главные акценты. Ярким примером является эскиз к костюму Артемиды, где благодаря изображения крупных иероглифов с папирусов в виде людей и животных на черной ткани появляется центр композиции (рис.6). За счет чередования крупных орнаментов и мелких Бакст увеличивал одни части тела и уменьшал другие, играя с объемами и силуэтами. Умение сочетать узоры различных цветов и размеров-редкая способность, которой обладал художник и которая вызывала всеобщее восхищение.

Орнаменты Бакста были настолько популярными, что текстильные предприятия предлагали ему сотрудничество. Ткани предназначались не только для одежды, но и для мебели. Магазины украшали витрины паттернами Бакста с восточными мотивами и яркими пятнами.

Рис.3. Эскиз костюма мальчика-разбойника к балету «Дафнис и Хлоя»

Рис.4. Эскиз костюма Жар-птицы

Рис.5. Эскиз костюма Жар-птицы к одноименному балету

Рис.6. Эскиз костюма египетской танцовщицы к балету “Смущенная Артемида”

Так искусность в работе с орнаментом, роскошь подобранных узоров привлекли дизайнеров, желавших сотрудничать с художником. Одним из таких был Поль Пуаре, управлявший собственным модным домом. Он вдохновился ориентализмом костюмов в балетах «Русских сезонов» и добавил его в свои коллекции. Сам дизайнер отрицал, что предлагал художнику сотрудничать, однако сохранилась переписка Бакста с женой, в которых тот рассказывал: «Слыхала ли ты про Poiret-портного? C’est le dernier cri. На днях он мне предложил 12 тысяч франков за 12 рисунков модных туалетов. Художники мне отсоветывают соединять свое имя с его, боятся, что я буду “declassé”. Но будет чудно, если Петербург через 2 года (раньше не докатится) будет носить мои фасоны!». Пуаре в своих коллекциях заимствовал яркие орнаменты и фасоны, использованные Бакстом в «Шехерезаде» (рис.7). Разработанная художником одежда была необычной для балета: жесткие формы в виде классических корсетов и пачек заменили широкими шароварами, туниками, тюрбанами, ткани стали текучими, дающими свободу движению. На некоторых эскизах модели изображались почти обнаженными. Под влиянием «Шехерезады» Пуаре также избавился от строгих S-образных силуэтов, заменив их на свободные, что стало новаторством в моде 20 века. Женщины захотели одеваться так же легко и маняще, как Ида Рубинштейн на сцене, предпочли удобство тугим корсетам, экзотику- надоевшим однообразным платьям. Щиколотки у Бакста оголяются, их обвивают ленты, а обувь создается декорированной, привлекающей внимание. То же самое происходит и в

повседневной моде-Поль Пуаре укорачивает фасоны, открывая нижнюю часть ног. Шаровары заменяют юбки-это один из первых шагов в эмансипации женщин и революционное заявление для общества.

Рис.7. Эскизы к постановке “Шехерезада”

Еще одно сотрудничество было с домом Жанны Пакен. Выгодное предложение в виде 10% с продажи оказались привлекательными для художника, вследствие чего его контракт действовал с 1912 по 1915 год. Бакст рисовал орнаменты на эскизах так, что было понятно, в какой технике нужно разрабатывать ткани (вышивка, аппликация, роспись и др.). Однако во время работы с Пакен паттерны упрощали, идеи меняли, что не устроило художника, поэтому он ушел.

Помимо модных домов Леон Бакст сотрудничал с журналом Harper’s Bazaar в 1910-х годах, создав две обложки (октябрь 1913 и декабрь 1915) и ряд модных эскизов (Рис.8, рис.9). Работы художника отличались яркой декоративностью и театральностью, характерной для его сценографического опыта. Бакст переносил эстетику балета и восточных мотивов в модную иллюстрацию, делая её почти самостоятельным искусством. Он отрисовывал эскизы как традиционной, так и повседневной одежды. Художник особенно ценил это сотрудничество и заявлял, что не хотел работать с другими изданиями. Уникальные выпуски Бакста считаются раритетными.

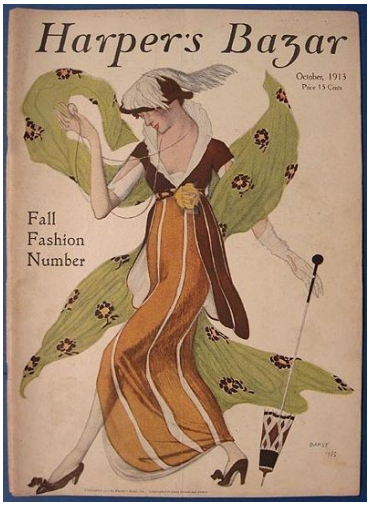


Рис.8. Обложка Harper’s Bazaar, осень 1913

Рис.9. Обложка Harper’s Bazaar, зима 1915

Творчеством Бакста восхищались и те дизайнеры, что жили после. Одним из таких был Ив Сен-Лоран, вдохновившийся «Русскими сезонами» Дягилева и создавший в 1976 году под их влиянием собственную коллекцию. Меха, пестрые ткани с узорами, жилеты, шаровары, тюрбаны-все это

использовал дизайнер в своем показе. Смелые цветовые сочетания Бакста прослеживались и у Сен-Лорана: образ мог состоять из зеленой рубашки с розовыми рукавами, расшитой золотыми орнаментами, и пурпурной юбки (рис.) или из оранжевой рубашки с красной юбкой, зафиксированной изумрудным поясом (рис.10). Для коллекции было выбрано 110 эскизов, она стала самой дорогой из всех на тот момент, так как использовались качественные ткани, а показ был не просто проходкой манекенщиц, а целым шоу. Оно проходило в императорском зале французского отеля, где специально для постановки построили подиум. Показ сопровождался музыкой, а публикой были не обычные клиенты, а журналисты, байеры и другие приглашенные. Манекенщицы обычно наносили макияж сами, но в этот раз их красили визажисты, в результате чего бренд пришел к созданию собственной косметики. Ив Сен-Лоран говорил: «Может, это не самая лучшая из моих коллекций, но точно самая красивая», а The New York Times писали: «Это революционная коллекция, которая изменит ход моды в мире». На фоне привычного минимализма показ оказался свежим глотком воздуха.

Рис.10. Костюмы Yves Saint Laurent 1976 года из Метрополитена

Рис.11. Эскизы к коллекции fall/winter 1976-77 Yves Saint Laurent

Другим дизайнером, посвятившим коллекцию Баксту, был итальянец Антонио Маррас. Он почтил память художника и в честь 150-летия со дня рождения создал капсульную коллекцию, вдохновленную архивами Бакста «Русских сезонов». С этими костюмами Антонио Маррас приехал в Москву, чтобы продемонстрировать уважение к русской культуре, оказавшей влияние как на него самого, так и на мировую моду.

Бакст хотел открыть свой модный дом, однако не успел-художник пользовался популярностью и много работал, поэтому его здоровье ухудшилось. В 1924 году, когда Бакст работал над балетом «Истар», с ним случился «нервный припадок» или отек легких (точно неизвестно), в результате чего гений театра и моды скончался. Его похоронили на кладбище Батиньоль в Париже. Тем не менее, за свою яркую жизнь Бакст совершил модную революцию как в России, так и во всей Европе, вписав свое имя в историю и прославив русскую культуру.

Список литературы

1. Беспалова Е. Текстиль Бакста// Теория моды: одежда, тело, культура. 2012. №25. С.35-62
2. Беспалова Е. Бакст и Тайат. Русский художник и мода итальянского футуризма// Теория моды: одежда, тело, культура. 2017. №44.
3. Данила Любимов. «Шехеразада» Н. Римского-Корсакова — Л.Бакста: haute couture на балетной сцене.
4."Opéras-Ballets russes" (YSL Haute-Couture automme-hiver 1976). URL: https://share.google/a4bAT8fT89doKX5tY (дата обращения:12.04.26)
5.«Мы все под влиянием Бакста»-Weekend. URL: https://share.google/fzzlneilrxHcIDkFt (дата обращения:12.04.26)
6.Анастасия Астраханцева. ««Русские сезоны» и костюмы Бакста». URL: https://share.google/jReuhScvUkRihZszo (дата обращения:14.04.26)
7. «Коко Шанель помогала русскому балету и говорила, что научилась работать у русских». URL: https://share.google/8cO1U1wTaB49GauFG (дата обращения:16.04.26)

References:

1. Bespalova E. Bakst’s Textiles // Theory of Fashion: Clothing, Body, Culture. 2012. No. 25. p. 35-62.

2. Bespalova E. Bakst and Taiat. The Russian Artist and the Fashion of Italian Futurism // Theory of Fashion: Clothing, Body, Culture. 2017. No. 44.
3. Danila Lyubimov. “Scheherazade” by N. Rimsky-Korsakov — L. Bakst: Haute Couture on the Ballet Stage.
4.“Opéras-Ballets russes” (YSL Haute-Couture Autumn-Winter 1976). URL: https://share.google/a4bAT8fT89doKX5tY (date accessed:12.04.26)
5. “We Are All Under Bakst’s Influence” - Weekend. URL:https://share.google/fzzlneiIrxHclDkFt (date accessed:12.04.26)
6.Anastasia Astrakhantseva.“The ‘Russian Seasons’ and Bakst’s Costumes.”. URL: https://share.google/jReuhScvUkRihZszo· (date accessed:14.04.26)
7. «Coco Chanel helped the Russian ballet and said that she learned how to work from the Russians». URL: https://share.google/8cO1U1wTaB49GauFG (date accessed:15.04.26)

УДК 75.03

С. О. Пысина, В. Е. Шкуратова
Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ГЕНЕЗИС ГРАВЮРЫ ОТ ОТТИСКА К ПОДИУМУ

© С. О. Пысина, В. Е, Шкуратова, 2026

Как гравюра, начиная с традиционных техник оттиска, трансформировалась в современный дизайн одежды, и какие культурные и художественные контексты способствовали этому процессу?
Ключевые слова: гравюра, традиционные техники, офорт, графика, линия

S. O. Pysina., V. E. Shkuratova

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE GENESIS OF THE ENGRAVING FROM THE PRINT TO THE PODIUM

How has engraving, starting from traditional printing techniques, transformed into modern fashion design, and what cultural and artistic contexts have contributed to this process?
Keywords: engraving, traditional techniques, etching, graphics, line

Гравюру часто считают застывшим музейным изображением, но её суть заключается в тиражировании и постоянном поиске новых форм. В этой статье рассматривается развитие графического искусства – от первых оттисков на бумаге до использования гравюрных техник в современном дизайне одежды и аксессуаров. Истоки жанра лежат в работах немецких и нидерландских мастеров XV–XVII веков. Альбрехт Дюрер, Рембрандт и Лукас ван Лейден создали визуальный язык, который остается актуальным и сейчас. Сегодня этот язык адаптируется под новые задачи. На смену дереву и меди пришли ткань и кожа, а ручной резец дополнили технологии лазерной гравировки и цифровой печати.

Основная задача статьи – проанализировать, как гравюра переходит с бумажного листа на материальные объекты. Необходимо выяснить, как сохраняется эстетика классического штриха при смене носителя и почему графический стиль прошлого востребован в современной индустрии моды.

Развитие гравюры тесно связано с эволюцией технологий воспроизведения изображения и поиском способов тиражирования визуальной информации. На начальных этапах своего существования гравюра выполняла сугубо утилитарные задачи, обеспечивая потребности общества в доступных картах, иконах, календарях и лубочных листах. Однако со временем технические ограничения материала стали основой для формирования уникального художественного языка, где главной единицей выражения стала линия.

Первой значимой техникой стала ксилография – высокая печать с деревянных досок. Специфика материала диктовала художникам определенную стилистику: из-за сопротивления древесных волокон линии получались широкими и лаконичными. Ксилография позволила сделать изображение массовым, что было необходимо для развития книгопечатания. Основной массив ранних работ составляли иллюстрации к духовным и учебным текстам, где информативность преобладала над эстетикой. Переход к гравюре на металле ознаменовал новый этап детализации. Техника офорта, основанная на химическом воздействии кислоты на металлическую пластину, предоставила мастерам большую свободу. В отличие от ксилографии, здесь художник мог проводить штрихи, сопоставимые с рисунком пером. Это позволило передавать сложные текстуры, объемы и мелкие детали, что расширило границы графического искусства.

Альбрехт Дюрер сыграл ключевую роль в трансформации гравюры из ремесленнического дополнения к книге в самостоятельный вид станкового искусства. Он систематизировал графические приемы, превратив штриховку в математически выверенную систему. Дюрер первым доказал, что тиражный оттиск способен транслировать сложные философские и теологические идеи наравне с живописью. В его работах, таких как «Меланхолия» (Рисунок 1), «Рыцарь, смерть и дьявол» (Рисунок 2), линия перестает быть просто контуром.

Рисунок 1 – «Меланхолия» – резцовая гравюра на меди, созданная художником Северного Возрождения Альбрехтом Дюрером в 1514 году.

Рисунок 2 – «Рыцарь, смерть и дьявол» – резцовая гравюра на меди, созданная художником Северного Возрождения Альбрехтом Дюрером в 1513 год.

Дюрер разработал каноны штриха, которые позволили создавать иллюзию глубокого пространства и светотени, используя исключительно черный и белый цвета. Его деятельность заложила фундамент для профессионального образования граверов и определила высокие стандарты мастерства на века вперед. Если Дюрер стремился к идеальному порядку и строгости линии, то Рембрандт Ван Рейн открыл в гравюре возможности для выражения эмоций и динамики света. Он использовал технику офорта как экспериментальную площадку. Рембрандт часто комбинировал травление с техникой «сухой иглы», что позволяло добиваться бархатистых линий и глубоких теней. Для Рембрандта штрих стал инструментом передачи «живой» атмосферы. В его офортах свет не просто освещает объекты, он формирует пространство и диктует композиционный ритм. Художник отказался от жестких схем штриховки в пользу экспрессивного, иногда хаотичного наслоения линий. Это позволило ему достичь психологизма, делая графические портреты и библейские сцены эмоционально насыщенными.

Таким образом, исторический путь гравюры характеризуется постепенным усложнением технических приемов и расширением диапазона художественных задач. От функционального тиражирования мастера перешли к созданию сложных визуальных систем. Опыт Дюрера и Рембрандта сформировал две основные линии развития графики: стремление к структурной точности и поиск эмоциональной выразительности. Эти принципы легли в основу современного графического дизайна и определили способы работы с изображением на различных поверхностях.

Для того чтобы понять, как классическая гравюра «перекочевала» на подиумы, необходимо обратиться к её истокам и тем исследователям, которые заложили основу для восприятия графики как самостоятельного и гибкого языка. В рамках данной статьи ключевыми фигурами для анализа стали выдающийся мастер Василий Васильевич Матэ и исследователь системных процессов в графике Панин. Фигура В. В. Матэ занимает центральное место в истории русской графики не только благодаря его техническому мастерству, но и из-за коренной смены парадигмы. В своем докладе «Гравюра и ее самостоятельное значение» он писал: «Главное отличие гравюры от фотографии в том, что фотограф точно воспроизводит и необыкновенно быстро производит репродукцию, а гравер неточно; но эта неточность и создала свой чудесный мир, этот общий мир каждый гравер переводит на свой язык, передает новые оттенки и заставляет любоваться новым скрытым богатством авторов-художников.» [3, с. 10]. До Матэ гравюра часто воспринималась как служебный инструмент – способ тиражирования и копирования живописных полотен. Василий Васильевич совершил настоящую революцию: он доказал, что гравер – это не «ремесленник-копиист», а полноценный художник и соавтор. Матэ обладал уникальным даром «переводить» язык масляной живописи на язык штриха, пятна и линии. Он не просто копировал Репина или Серова, он интерпретировал их работы, сохраняя дух оригинала, создавая при этом новое произведение искусства.

Для современного дизайна одежды этот опыт бесценен. Сегодня дизайнер, адаптируя сложный графический рисунок для печати на ткани или гравировки по коже, выступает в той же роли «соавтораинтерпретатора». Опыт Матэ учит, что перенос изображения на новый материал – это не механический процесс, а творческая адаптация, где важно сохранить художественную глубину образа, учитывая особенности новой поверхности. Если Матэ подарил понимание гравюры как искусства, то

работы Панина позволяют взглянуть на этот процесс с точки зрения системы и технологии. Исследования Панина сосредоточены на эволюции печатных техник и их влиянии на визуальную культуру.

Ключевой вывод Панина заключается в том, что каждый технологический параметр гравюры – сила нажима, глубина прореза, характер штриховки и работа с фактурой материала – является осознанным инструментом формообразования. В своих трудах он прослеживает, как эти приемы, зародившись в типографских мастерских, постепенно проникали в промышленный дизайн. В контексте моделирования одежды системный подход Панина помогает понять, почему «гравюрные» эффекты так органично смотрятся в современном костюме. Видна прямую преемственность: глубина прореза в классическом офорте трансформируется в лазерную перфорацию ткани; сила нажима на печатную форму находит отражение в техниках современного тиснения и создании объемных фактур; работа с фактурой, о которой писал Панин, сегодня становится основой для создания принтов, которые имитируют «живой» оттиск, придавая одежде дополнительный тактильный и визуальный объем.

Таким образом, синтез художественной свободы В. В. Матэ и системного технологического анализа Панина создает мощную теоретическую базу для исследования. Это позволяет рассматривать гравюру на подиуме не как случайный декоративный элемент, а как закономерный этап развития дизайна, где классическое мастерство встречается с современными технологиями производства. Для того чтобы понять, почему те или иные графические образы появляются в коллекциях современных дизайнеров, необходимо разобрать механику создания классической гравюры. Технические ограничения и особенности различных видов печати сформировали тот уникальный визуальный язык, который сегодня заимствует индустрия моды.

К высокой печати относятся прежде всего ксилография (гравюра на дереве) и линогравюра. Принцип здесь прост: все, что должно остаться белым, срезается, а краска наносится на выступающие части формы. Это диктует свои правила игры здесь нет места мягким полутонам, только чистая энергия линии и пятна. Ксилография дает характерный «рваный», экспрессивный штрих, обусловленный сопротивлением древесного волокна. Линогравюра позволяет создавать более пластичные, но при этом предельно лаконичные образы. В современном моделировании одежды эти техники находят прямой отклик в сегменте Streetwear и концептуальном минимализме. Это видно в принтах на футболках, худи и свитшотах, где изображение должно считываться мгновенно даже с большого расстояния. Дизайнеры часто сознательно имитируют «эффект непропечатки» или грубую фактуру дерева, чтобы подчеркнуть аутентичность и крафтовый характер изделия. Такая графика не просто украшает ткань, она сообщает ей определенный «бунтарский» дух, присущий ранней печатной графике и плакатному искусству. Совсем иную эстетику предлагают техники глубокой печати, такие как офорт и меццо-тинто. Здесь краска заполняет углубления, процарапанные или вытравленные в металлической пластине. Это позволяет мастеру работать с тончайшими, почти волосяными линиями и создавать сложнейшую игру света и тени. Офорт – это прежде всего виртуозная детализация. Тонкая паутина линий позволяет передать объем, воздух и мельчайшие подробности формы. Меццо-тинто (черная манера) славится своими глубокими переходами от абсолютно черного к сияющему белому.

Для высокой моды и сегмента Pret-a-porter, эти техники стали неисчерпаемым источником вдохновения при создании сложных фактурных тканей. Современные технологии позволяют не просто печатать офортные рисунки, но и воспроизводить их структуру через вышивку, жаккардовое плетение или лазерную гравировку на коже и дениме. Когда видно на подиуме пальто с тончайшим графическим узором, напоминающим старинную карту или ботаническую иллюстрацию – это «генетической памятью» офорта. Здесь гравюра перестает быть просто картинкой и становится инструментом создания тактильного объема, где каждый штрих ощущается физически.

Таким образом, выбор конкретной техники гравюры в дизайне одежды никогда не бывает случайным. Высокая печать отвечает за динамику, плакатность и графическую четкость, в то время как глубокая печать привносит в костюм атмосферность, глубину и ремесленную элитарность. Понимание этих технологических различий позволяет дизайнерам осознанно управлять вниманием зрителя, создавая либо резкий визуальный акцент, либо сложную, требующую долгого созерцания фактуру. Сегодня наблюдается не просто возвращение интереса к старинной графике, а полноценную интеграцию языка гравюры в ДНК современной моды. Если раньше гравюрный рисунок воспринимался лишь как иллюстрация, перенесенная на плоскость ткани, то в актуальном дизайне он становится полноправным участником формообразования, меняя восприятие объема, веса и структуры костюма.

В эпоху доминирования «плоского» цифрового дизайна гравюрный штрих возвращает одежде утраченную тактильность и «рукотворность». Особенности гравировального штриха – его ритмическая повторяемость, переменная толщина и специфическая вибрация – создают на поверхности ткани уникальный визуальный шум. Этот «шум» выглядит значительно благороднее и сложнее стандартных векторных принтов. Ярким примером здесь выступает дом Dior под руководством Марии Грации Кьюри.

Их современная интерпретация классического французского принта Toile de Jouy (который по своей сути является воспроизведением медной гравюры XVIII века демонстрирует, как старинная техника может адаптироваться к современному силуэту.

Вместо пасторальных сцен дизайнеры интегрируют в «гравюрные» полотна диких животных и элементы современной мифологии. Тонкая штриховка создает эффект глубины: издалека видно общую массу цвета, но при приближении обнаруживаем бесконечную сложность графических миров. Это превращает предмет одежды в интеллектуальный объект, который хочется рассматривать. Другой пример – коллекция Alexander McQueen, где анатомические и ботанические гравюры используются не просто как декор, а как способ подчеркнуть крой. Штрихи гравюры часто повторяют линии швов, «подсвечивая» архитектуру жакета или платья, что создает эффект сращивания рисунка и тела.

Если классический мастер работал штихелем по металлу или дереву, то современный дизайнер использует лазерный луч. Лазерная гравировка сегодня – прямой наследник офорта и ксилографии, работающий в цифровом пространстве. Она позволяет изменять фактуру материала на микроуровне, «вынимая» часть объема ткани. На дениме: Лазер выжигает верхний слой индиго, создавая переходы, идентичные мягким теням в технике меццо-тинто. Это позволяет добиваться эффекта состаривания или сложной орнаментики без использования агрессивных химикатов, что отвечает современному тренду на экологичность. На коже и синтетике: здесь лазер работает как резец ксилографа. Он создает рельеф, который меняет игру света и тени на поверхности изделия. В авангардной моде неоспоримым лидером в этой области является Iris van Herpen. Ее работы – это симбиоз биологических структур и старинных чертежей. Используя лазерную резку и гравировку по полимерам и тончайшему шелку, она создает «скелетные» платья, которые выглядят как ожившие офорты из трактатов по естествознанию XVII века. Здесь гравюра перестает быть принтом – она становится самой тканью.

Графика как инструмент оптической коррекции. Современный студент-дизайнер должен понимать, что гравюрный ритм – это еще и мощный инструмент работы с пропорциями. В отличие от сплошного цвета, «гравюрная» заливка (состоящая из множества линий) позволяет: дробить объем, делая массивные формы визуально легче; создавать динамику за счет изменения направления штриха в паттерне; имитировать фактуру дорогих материалов на простых тканях, используя исключительно графические приемы. Гравюра на современном подиуме – это диалог между прошлым и будущим. Использование лазерных технологий и сложных графических паттернов доказывает: классическая гравюра не умерла, она сменила бумажный носитель на текстильный, сохранив при этом свою главную ценность – глубину, ритм и неповторимую честность каждого штриха.

В контексте исследования синтеза изобразительного искусства и моды работа с кожей занимает особое место. Если ткань – это подвижный холст, то кожа по своим физическим свойствам максимально приближена к печатной форме. Этот материал обладает уникальной плотностью и способностью «запоминать» внешнее воздействие, что делает его идеальным медиумом для техник гравирования. В современном дизайне изделий из кожи наблюдается развитие двух параллельных направлений: возвращение к архаичному ручному труду и освоение высокотехнологичного лазерного метода.

Традиционный карвинг (художественная резьба по коже) – это прямой наследник средневековой ксилографии. Если в гравюре на дереве мастер вырезает лишнее, чтобы создать печатную форму, то мастер по коже создает финальный продукт, где каждый надрез является частью декоративного полотна. Здесь важна глубина штриха. Используя поворотные ножи и штампы, дизайнер работает не только с линией, но и с рельефом. В этом кроется секрет «живого» рисунка: под разным углом освещения гравировка на кожаной куртке или сумке меняет свой характер, создавая игру теней, аналогичную той, что видно на музейных оттисках Дюрера. С точки зрения современного маркетинга, такие вещи переходят из разряда аксессуаров в категорию инвестиционных объектов. Каждое изделие становится «уникальным оттиском», поскольку повторить идентичный наклон ножа и силу удара вручную невозможно. Это подчеркивает эксклюзивность и противопоставляет крафтовый дизайн масс-маркету.

Если ручной карвинг – это дань традициям, то лазерная гравировка – это современный технологический ответ офорту. Лазерный луч выступает в роли тончайшей иглы, которая не просто наносит рисунок, а буквально меняет структуру поверхности кожи. Основное преимущество этого метода в современной индустрии моды – невероятная детализация. Лазер позволяет переносить на кожу микроскопические паттерны, которые невозможно выполнить вручную: от репродукций старинных гравюр до сложных геометрических фракталов. Важно отметить несколько ключевых аспектов этой технологии. В отличие от печати краской, которая со временем может потрескаться или потускнеть, гравировка становится частью самого материала. Выгравированные участки становятся слегка шероховатыми, создавая приятный контраст с гладкой кожей.

В современной концепции дизайна одежды кожаные изделия часто рассматриваются как «вторая кожа» человека. В этом смысле гравировка приобретает дополнительный символический смысл, становясь

чем-то вроде технологичного тату. Дизайнеры аксессуаров (например, такие бренды, как Berluti с их знаменитой каллиграфической гравировкой на обуви или авангардные мастера, работающие с деконструктивизмом) используют этот прием, чтобы наделить вещь «историей». Когда мы видим на кожаном аксессуаре тончайшую вязь штрихов, напоминающую старинную карту или рукопись, возникает ощущение преемственности поколений. Гравировка превращает утилитарный предмет (сумку, кошелек, ремень) в носитель культурного кода. Таким образом, кожа перестает быть просто сырьем – она становится пространством для графического высказывания.

Завершая анализ интеграции техник гравюры в современный дизайн одежды, можно отметить, не просто возвращение интереса к графике, а глубокую трансформацию самого понятия «гравюра». Это искусство, начавшееся столетия назад с деревянных досок и медных пластин, продолжает развиваться в цифровую эпоху, находя новое выражение на подиумах мировых столиц моды. Современные технологии не только сохраняют классические традиции, но и выводят их за пределы бумаги, придавая им новое звучание в контексте человеческого тела.

Ключевым выводом исследования является то, что цифровые методы – такие как лазерная абляция, 3D-печать и компьютерное моделирование – становятся естественным продолжением работы мастера-гравера. Если традиционная гравюра была ограничена двухмерностью носителя, то современные технологии позволяют «выводить» графический элемент через толщу материала. 3D-печать фактически превращается в «объемную графику», где тени и линии материализуются в пространстве, создавая сложные формы одежды. В этом контексте лазерный инструмент перестает быть просто холодной машиной; он становится цифровым штихелем, который с высокой точностью передает авторский рисунок на материалах, которые раньше не поддавались тонкой графической обработке – от прочного денима до нежного шелка и инновационного неопрена.

Особое значение гравюры в современном дизайне одежды заключается в её способности гуманизировать технологический процесс. В эпоху массового производства и «быстрой моды» обращение к эстетике офорта или ксилографии возвращает одежде статус интеллектуального объекта. Гравюра на подиуме превращает человеческое тело в движущуюся арт-платформу, где одежда становится не просто функциональным элементом, а сложным текстом, наполненным историческими и культурными отсылками. Динамика тела придает гравюрному паттерну новые измерения: линии изменяются, штриховка оживает, создавая уникальный визуальный ритм.

В будущем можно ожидать дальнейшего сближения биологических и графических структур. Развитие биоразлагаемых материалов и «умного» текстиля откроет возможности для создания динамичных гравюрных паттернов, которые смогут изменять свою контрастность или рельеф в зависимости от окружающей среды или состояния носителя. Гравюра остается одним из немногих видов искусства, которые обеспечивают связь между ремесленным прошлым и цифровым будущим. Она придаёт современному костюму «память рук», сохраняя ощущение рукотворности даже в изделиях, созданных с помощью искусственного интеллекта. Гравюра в дизайне XXI века – это не просто ностальгия, а мощный инструмент для создания новой эстетической реальности, где технологичность и высокая художественность объединяются в гармоничном синтезе. Мода, обогащенная наследием великих мастеров графики и новыми технологиями, утверждается как высокое искусство, способное формировать визуальный код будущего.

Научный руководитель: Директор Института дизайна костюма, заведующий кафедрой живописи и рисунка, профессор Гамаюнов Петр Петрович.

Scientific supervisor: Director of the Institute of Costume Design, Head of the Department of Painting and Drawing, Professor Petr Petrovich Gamayunov.

Список литературы

1. Искусство русского офорта / Миролюбова Г. А. – Москва; Ленинград: Государственное издательство, 2023. 440 с.
2. Гравюра. Техники и приемы высокой и глубокой печати / Йорди Катафал, Клара Олива. М., 2000. 256 с.
3. История гравюры и литографии в России. М.: ЗАО Центрполиграф, 2003. 240 с.
4. Мастера современной гравюры и графики: Сборник материалов / Редакция Вяч. Полонского; Статьи В. Адарюкова, М. Бабенчикова, Е. Данько, К. Кузьминского, Л. Розенталя, А. Сидорова, К. Тихоновой, М. Фабриканта, А. Федорова-Давыдова. – Москва; Ленинград: Государственное издательство, 1928.

References

1. The art of Russian etching / Mirolyubova G.A. – Moscow; Leningrad: State Publishing House, 2023. 440 p.
2. The engraving. Techniques and techniques of high and gravure printing / Yordi Katafal, Clara Oliva. M., 2000. 256 p.
3. History of engraving and lithography in Russia. Moscow: ZAO Tsentrpoligraf, 2003. 240 p.
4. Masters of modern engraving and graphics: A collection of materials / Editorial board of Vyach. Polonsky; Articles by V. Adaryukov, M. Babenchikov, E. Danko, K. Kuzminsky, L. Rosenthal, A. Sidorov, K. Tikhonova, M. Fabrikant, A. Fedorov-Davydov. – Moscow; Leningrad: State Publishing House, 1928.

УДК 766:659.133.1(510):338.48

Вань Байлуань

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТРАДИЦИОННАЯ КИТАЙСКАЯ СИМВОЛИКА В ДИЗАЙНЕ ТУРИСТСКИХ ПЛАКАТОВ

© Вань Байлуань, 2026

Аннотация
В статье исследуется роль и значение традиционной китайской символики в визуальном языке современных туристских плакатов, где классические культурные коды адаптируются к современным трендам графического дизайна. В работе проанализирована семиотика элементов, которые влияют на формирование туристической привлекательности отдельных регионов и Китая в целом.
Ключевые слова: традиционная китайская символика, дизайн, туристские плакаты, цветовая палитра, мифологические существа.

Wan Bailuan

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St-Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

TRADITIONAL CHINESE SYMBOLS IN THE DESIGN OF TOURIST POSTERS

This article explores the role and significance of traditional Chinese symbolism in the visual language of contemporary tourism posters, where classical cultural codes are adapted to contemporary graphic design trends. The paper analyzes the semiotics of elements that influence the tourist appeal of individual regions and China as a whole.
Keywords: traditional Chinese symbols, design, tourist posters, color palette, mythological creatures.

Включение традиционной китайской символики: мифологических существ, различных представителей флоры и фауны, каллиграфии и специфической цветовой палитры в современный дизайн туристских плакатов становится ключевым инструментом визуальной коммуникации. Такой подход позволяет не только создавать уникальные образы и привлекать внимание к достопримечательностям, но и обеспечивать глубокую аутентичность, популяризируя культурное наследие через современные графические решения.

Исследование традиционной китайской символики в дизайне туристских плакатов актуально как инструмент сохранения культурной идентичности и эффективной визуальной коммуникации в условиях глобализации. Традиционные элементы обладают глубоким символизмом. Инновационное использование национальных мотивов способствует развитию туристического брендинга дестинаций и созданию эмоциональной связи с путешественниками. Актуальной задачей для дизайнеров является поиск баланса между традиционным смыслом символов и современными минималистичными формами, что позволяет плакатам соответствовать эстетическим ожиданиям новой аудитории.

Изучением китайской символики в графическом дизайне и плакате занимаются как искусствоведы, так и специалисты по визуальным коммуникациям. Эта тема часто встречается в диссертациях и научных статьях на стыке культурологии и дизайна. Китайские исследователи подготовили ряд разноплановых работ, в центе которых традиционная национальная символика [11]-[13], [15]. Российские ученые больше ориентировались на изучение дизайнерских практик. Д.Б. Макеев исследовал генезис туристического плаката [3]. Социально-политический плакат в системе партийно-государственной пропаганды КНР в своей монографии изучила Н.В. Кочетова [6]. А.С. Русакова проанализировала роль художественной традиции в китайском плакате конца XX – начала XXI века [7]. В своих совместных работах ученые двух стран преимущественно осмыслили различные аспекты взаимодействия традиционных и современных практик создания визуальных коммуникаций. Н.В. Мартынова и Инь Ф. рассмотрели стилевые особенности, современные тенденции и перспективы развития художественного плаката Китая [5]. Р.А. Тимофееву и С. Цзян заинтересовали изменения художественного стиля дизайна плаката в современном Китае [9]. Развитие китайского туристического плаката в период с 1950-х по 2020-е гг. осмыслено в работе Ч. Чи [10]. Вместе с тем, динамика

внутреннего и внешнего туризма в КНР, в сочетании с эстетическими особенностями дизайнерских плакатов, обусловливает неизменное расширение круга научных проблем.

Цель исследования традиционной китайской символики в дизайне туристских плакатов заключается в выявлении визуальных кодов и закономерностей формирования культурно-специфичного образа для создания эффективных визуальных коммуникаций. Работа направлена на осмысление взаимосвязи традиционных эстетических принципов с современными методами графического дизайна.

Задачи работы:

1) исследовать цветовую семантику китайского туристского плаката;

2) изучить значимые символы китайской культуры: мифологические существа (дракон, феникс, цилинь и белый тигр), представители флоры (лотос, бамбук, орхидея, слива, хризантема) и фауны (панда, журавль, карп);

3) выявить, как традиционные символы способствуют сохранению национальной идентичности в условиях глобализации.

Исследование использования традиционной китайской символики в дизайне туристских плакатов требует комплексного подхода, сочетающего искусствоведческий анализ и методы визуальной коммуникации. Иконографический и иконологический анализ позволяет расшифровать значения конкретных символов. Семиотический анализ рассматривает плакат как систему знаков. Визуально-стилистический анализ дает возможность исследовать применение каллиграфии и традиционных хроматических систем. Мультимодальный подход – проанализировать взаимодействие вербального и визуального компонентов.

Китайские туристические плакаты сочетают традиционные культурные символы, олицетворяющие гармонию, долголетие и красоту, с грандиозными природными и историческими пейзажами.

Дизайнеры, создающие туристские плакаты для разных провинций Китая активно используют сочетание древних традиций, живописных пейзажей и символизма. Они фокусируются на уникальных культурных кодах: от садов Сучжоу до этнического колорита Юньнани, часто выделяя водные объекты, горы или историческое наследие. Так на постерах, приглашающих путешественников посетить провинцию Цзянсу (водный рай), часто изображают каналы Сучжоу, сады с элементами классической архитектуры, рапсовые поля близ Синхуа или девушек с веерами, подчеркивая атмосферу спокойствия и культурного наследия. Популярны изображения пагод в Уси и ночные виды на Великий канал.

Провинция Юньнань специализируется на этно-туризме. Рекламные материалы фокусируются на рисовых террасах Хунхэ-Хани, горах Нефритового Дракона в Лицзяне, этнических деревнях народа дай и тропических ботанических садах Сишуаньбанны. На плакатах провинции Хунань внимание туристов привлекают фантастические пейзажы гор Чжанцзяцзе (парк «Аватар»). В основе плакатов провинции Шаньси – древний город Пинъяо, сохранивший облик средневековья. Провинцию Аньхой популяризируют плакаты с видами гор Хуаншань («Желтые горы») в рассветных тонах, традиционные белые дома с черными крышами.

Анализ традиционной китайской символики в дизайне туристских плакатов следует начать с колористических смыслов. В китайской визуальной культуре цвет – это не просто декоративный элемент. Он несет глубокий философский и идеологический код.

Цветовая семантика китайских туристских плакатов базируется на традиционной символике. Ключевая роль отводится красному, желтому и зеленому цветам, которые фокусируют внимание реципиентов, передают праздничную атмосферу и благопожелательный смысл, формируют образ Китая как священной, гармоничной и процветающей страны. Для оформления туристских плакатов чаще всего используется красный цвет, который символизирует удачу, радость, благополучие и защиту от злых духов. С его помощью выделяют заголовки, изображают традиционные фонарики, одежду, символы Нового года.

«Желтый, – констатировала Ю.И. Дудникова-Батурлинская, – обозначает высокий статус, влияние и привилегии, соотносится с женским началом Инь и стихией Земли, символизирует ее свойства – плодородие, питание, преображение» [2, с. 46]. Он часто используется для изображения достопримечательностей (Запретный город), крыш храмов или осенних пейзажей, подчеркивая священность и историческую значимость мест.

Зеленый цвет ассоциируется с жизнью, весной, ростом, гармонией с природой и экологией. Применяется в пейзажных плакатах для продвижения экотуризма, парков, чайных плантаций и гор. Синий/голубой – отражает небо, спокойствие, бессмертие и мудрость, передает чистоту атмосферы, применяется для изображения воды и храмов Неба. Белый цвет означает чистоту и мир, но в традиционном контексте может ассоциироваться с трауром. На плакатах применяется осторожно, часто в сочетании с другими цветами для подчеркивания светлых, возвышенных пейзажей. Черный – это глубина, сила и тайна. Задействуется в контрастных композициях, а также в рамках концепции китайской живописи «шаньшуйхуа» (горы и воды) для создания чувства стабильности и умиротворения.

В оформлении плакатов часто сочетаются нескольких цветов, например, красный и золотой – для демонстрации богатства и радости, а зеленый и синий – для акцента на природной гармонии.

Чтобы передать дух регионов и привлечь путешественников, в китайских туристских плакатах – от винтажной рекламы авиалиний 1930-х гг. до современных цифровых работ – используется богатый «бестиарий» символов: как мифологических существ (дракон, феникс, цилинь и белый тигр), так и реальных животных, птиц и рыб (панда, журавль, карп).

Мифологические существа в туристических плакатах Китая задействуют для создания атмосферы загадочности, культурной глубины и привлечения внимания к уникальным локациям. Популярные образы символизируют удачу, силу и историческое наследие. Часто они изображаются в яркой стилистике, сочетающей традиционную живопись и минимализм.

Как отмечает А. Шао, дракон – это ключевой символ, воплощающий мощь, мудрость, счастье и культурное наследие [14, с. 56]. Пятипалый дракон – символ императоров, часто используется для продвижения исторических мест, Запретного город или Великой китайской стены. На постерах дракон редко предстает опасным. Это доброе, величественное существо, привлекающее своей загадочностью. В отличие от западных драконов, он змееподобен, не имеет крыльев и обладает чертами разных животных: рогами оленя, головой верблюда, чешуей карпа. Яркие плакаты с драконами анонсируют праздники: фестиваль лодок-драконов, Новый год по лунному календарю и др. На таких плакатах можно увидеть танцующих драконов, которые символизируют яркие уличные фестивали. Изображения варьируются от традиционных красных/золотых драконов до современных, минималистичных стилей. Дракон часто изображается в облаках или волнах, что символизирует его покровительство человеку, выражающееся в даровании дождя и удачи. Например, на плакатах авиакомпании Qantas он символизирует удачу, мощь и величие страны.

Феникс – это чудо-птица, предвещающая мир и процветание, символ высокого статуса, бессмертия и обновления, подчеркивающий историческую ценность, изысканность и гармонию. Как правило, изображается в виде огненной птицы, сочетающей черты петуха, ласточки, змеи и рыбы, часто красного или золотого цвета. На туристских плакатах олицетворяет юг, благодать, красоту и культурное наследие. Часто изображается с драконом как символ союза, удачи и брака, а также как «король птиц» на фоне знаковых мест.

Образ цилиня (китайского единорога) в дизайне туристских плакатов Китая служит мощным визуальным кодом, который транслирует идеи благополучия, безопасности и глубокого уважения к традициям. Внешне он напоминает химеру и сочетает черты разных животных: голову дракона с рогами, чешуйчатое тело коня или оленя и хвост быка или медведя. «Цилинь слыл кротким и миролюбивым существом, которое, ступая по земле, не причиняло вреда даже букашке и не приминало ни одной травинки; он питался исключительно чудесными травами и никогда – живыми существами», – заметила М.А. Сомкина [8, с. 273]. В современном графическом дизайне он используется не просто как декоративный элемент, а как символ, связывающий локальные достопримечательности с общенациональным культурным наследием. Скульптуры цилиня в Летнем дворце (Ихэюань) часто становятся центральным образом рекламных материалов Пекина. Название провинции Цзилинь созвучно с именем этого мифологического существа. Но в туристском дизайне региона акцент делается на зимних пейзажах. В этом контексте образ цилиня может использоваться в качестве маскота, подчеркивающего уникальность и «сказочность» ландшафта. Появление цилиня на плакате исторически означает мир и процветание. В туризме это используется для создания образа «идеального направления», где путешественника ждут удача и гармония. Цилинь считается существом, отгоняющим злых духов. Это формирует подсознательное чувство безопасности туристического маршрута, например, парков или храмовых комплексов. Обращаясь к образу цилиня, дизайнеры часто используется централизованная композиция, где цилинь изображается с поднятой головой, что символизирует достоинство и величие локации.

Согласно китайской мифологии, белый тигр является покровителем Запада и осени, традиционно считается защитником от злых духов и символом мужества. Он олицетворяет безопасность и благополучие путешествия.

Использование этого образа на плакатах несет глубокий символический смысл, понятный как местным жителям, так и искушенным туристам. Туристские плакаты часто приглашают увидеть редких хищников в крупнейших зоологических центрах страны. Например, в Шанхайском зоопарке, где можно встретить тигров в условиях, приближенных к естественным. Или в горах Чанбайшань. Этот регион на северо-востоке Китая, известен возвращением сибирских тигров в дикую природу, что активно используется в экологическом маркетинге. В дизайне региональных туристических кампаний западных провинций Китая белый тигр подчеркивает географическую уникальность местности.

В современных плакатах образ белого тигра реализуется через несколько подходов. Под влиянием традиционной живописи тигр изображается тушью с характерными мягкими линиями, что подчеркивает верность традициям и приглашает познакомиться с древней культурой. Яркие, иногда

гротескные изображения тигра в стиле народных лубков используются для продвижения событийного туризма, например, фестивалей [4, с. 7]. В системе Пяти элементов белый тигр соответствует металлу. Это обыгрывается в цветовой палитре плакатов через использование серебристых, серых и белых оттенков для создания образа современности и технологичности Китая.

В дизайне китайских туристских плакатов изображения реальных животных, птиц и рыб используются не просто как декор, а как глубокие культурные коды, обещающие путешественнику удачу, долголетие или процветание.

Роль главного «дипломата» в китайском туризме отведена панде. Панда – ключевой образ в туристических плакатах и брендинге Китая, символизирующий национальное достояние, дружбу и уникальную природу. Изображения панд, часто с бамбуком, используются для привлечения туристов в исследовательские центры, такие как база в Чэнду, и подчеркивают экологичность и экзотичность путешествия. Панды изображаются на фоне гор и бамбуковых лесов провинции Сычуань, где обитает большинство диких особей. Туристов привлекают трогательные образы новорожденных панд и знаменитостей, таких как Хэ Хуа. Плакаты акцентируют внимание на бамбуковых лесах и жизни животных в естественной среде, что важно для экологического туризма.

Журавль, часто белый – один из ключевых символов в китайских туристских плакатах олицетворяющий долголетие, мудрость, счастье и высокий социальный статус. Этот образ подчеркивает связь с традициями, чистоту помыслов и гармонию, привлекая туристов обещанием вечной красоты и душевного спокойствия. Журавль часто изображается в сочетании с сосной (символ стойкости) или персиковым деревом, что усиливает пожелание долгой жизни. Птица считается спутником бога долголетия Шоу-сина. Летящий среди облаков или возвышающийся журавль ассоциируется с высоким духом. В контексте туризма журавль символизирует путешествие, легкий и удачный полёт.

Карп на китайских туристских плакатах – это не просто изображение рыбы, а глубоко символичный образ, олицетворяющий удачу, упорство и процветание, карьерный взлет и преодоление трудностей. Часто используется на плакатах, направленных на молодежь и студентов, как призыв к усердию. Его популярность в визуальной культуре Китая обусловлена древними легендами и лингвистическими особенностями языка. Слово «рыба» созвучно со словом «излишек/достаток», а название карпа – со словом «прибыль/выгода».

Самый узнаваемый сюжет на плакатах – карп, прыгающий через «Врата Дракона». Согласно легенде, карп, сумевший преодолеть водопад на реке Хуанхэ в месте под названием Лунмэнь, превращается в дракона. В современной рекламе регионов, например, провинции Хэнань, где находятся легендарные «Врата Дракона», карп используется как культурный бренд, привлекающий туристов к историческим местам и прудам.

Помимо ярких представителей фауны, китайские туристические плакаты мастерски используют язык флоры: через образы лотоса и «четырех благородных» растений (бамбука, орхидеи, сливы и хризантемы) они транслируют идеи гармонии, долголетия и вечного ритма смены сезонов. Эти изображения подчеркивают культурное наследие, эстетику пейзажа и привлекают туристов яркостью природных достопримечательностей, включая поля лаванды и подсолнухов. Образы флоры часто переплетаются с элементами китайской живописи, создавая умиротворяющий или, наоборот, энергичный образ страны для привлечения путешественников.

По определению А. Шао, лотос в китайской культуре – священный цветок, символизирующий благородство, плодородие, чистоту, богатство и духовное совершенство. Растущий в грязи, но остающийся чистым, он олицетворяет способность человека сохранять целомудрие и возвышенность в суетном мире. Лотос – это также символ гармонии, плодородия и долголетия [14, с. 80]. Изображения лотоса – это не просто природа, а важная часть культурного кода, призывающая к созерцанию и отдыху в КНР. Лотос на туристических плакатах и в культуре Китая символизирует лето, чистоту, духовное развитие и стойкость, оставаясь одним из самых популярных образов для продвижения летнего отдыха. Он активно используется в рекламе экологического туризма, парков, например, Бэйхай в Пекине, Национального парка Пучжэхэй в Юньнани, известного редкими видами лотоса, других живописных мест, где проходят фестивали цветения лотоса.

Бамбук на туристических плакатах Китая символизирует стойкость, терпение и несгибаемость, жизненную силу и экологическую чистоту. Яркие постеры приглашают в бамбуковые леса Шунань и Аньцзи (Сычуань и Чжэцзян), ассоциируясь с уютным отдыхом, культурой панд и традициями китайской живописи. Изображения бамбука часто сочетаются с элементами традиционной архитектуры, водопадами и туманными горами, создавая целостный образ «бамбукового царства».

В Китае орхидеи являются не просто украшением, а культурным символом благородства и изысканности, олицетворяя мужскую добродетель и чистоту. Изображение цветка используется для создания плакатов, рекламирующих специализированные парки, долины и оранжереи, посвященные этим цветам, например, Гуанчжоуский сад орхидей, парк «Мир орхидей» в Санья (остров Хайнань), тропическую оранжерею Шанхайского ботанического сада, Парк Сунь Ятсена в Пекине.

Слива на туристских постерах воплощает благородство, наступление весны и обновление, олицетворяет красоту, долголетие, стойкость китайского национального духа. Пять лепестков цветка олицетворяют долголетие, процветание, здоровье, достоинство и благополучие. Цветение сливы совпадает с китайским Новым годом (праздником Весны), что делает ее символом рождения нового, надежды и красоты. Сливу часто изображают в сочетании с сосной и бамбуком, подчеркивая традиционные китайские ценности. Туристские плакаты часто используют образ цветущей сливы для привлечения туристов в зимне-весенний период, показывая контраст между нежными цветами и суровой погодой.

Как заметили в своей статье российские исследователи Е.М. Болдырева и Е.В. Асафьева, хризантема – многолетнее растение, поэтому одно из ее символических значений – вневременность, вечность. Красота хризантемы как бы неподвластна времени, и даже спустя многие годы она не теряет свое очарование и способна вернуть красоту и молодость любому, кто обратит на нее внимание [1, с. 29]. Хризантема на китайских туристских плакатах символизирует осень, долголетие, благородство, спокойствие и изобилие. Изображение хризантем используется для подчеркивания элегантности, утонченности и связи с традиционной китайской живописью, символизируя умиротворение и верность. Использование хризантемы на плакатах – это способ передать атмосферу «благородного покоя» и пригласить туристов насладиться живописной китайской осенью. Она является популярным образом для продвижения осенних туров, фестивалей хризантем и спокойного отдыха. Часто встречается в материалах, рекламирующих город Чжуншань (Сяолань), известный как «Город хризантем».

Таким образом, традиционная китайская символика в дизайне туристских плакатов выступает ключевым инструментом культурной идентичности, объединяя богатые традиции с современными инновациями. Анализ показывает, что цветовая палитра, использование образов мифологических существ, представителей флоры и фауны, обеспечивают высокую узнаваемость, привлекая туристов через визуализацию древних обычаев и культурных кодов в яркой, современной форме. Плакаты, опирающиеся на национальные корни, формируют сильный имидж, который успешно транслирует туристический потенциал Китая на международной арене.

Научный руководитель: доцент кафедры истории и теории дизайна и медиакоммуникаций, доцент, доктор филологических наук Менший А.Н.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of History and Theory of Design and Media Communications, Associate Professor, Doctor of Philological Sciences Menshiy A.N.

Список литературы

1. *Болдырева Е.М., Асафьева Е.В.* Культурная символика образа хризантемы в русской и китайской поэзии. Часть 1 // Верхневолжский филологический вестник. 2024. № 1 (36). С. 20-34.
2. *Дудникова-Батурлинская Ю.И.* Символика цвета в культуре Китая: традиции и современность. Россия-Китай: перекресток культур. Сборник материалов Всероссийской с международным участием научно-практической конференции «Россия-Китай: перекресток культур»: сб. трудов. Волгоград: Волгоградский государственный институт искусств и культуры, 2025. С. 44-50.
3. *Макеев Д.Б.* Генезис туристического плаката: условия, формы, образы // Научные труды. 2019. № 51. С. 177-188.
4. *Мартынов В.В., Юань Ч., Хань Х.* Культурный код «священного» тигра как национального символа Китая // The scientific heritage. 2022. № 82. С. 3-11.
5. *Мартынова Н.В., Инь Ф.* Художественный плакат Китая: стилевые особенности, современные тенденции и перспективы развития // Педагогика, психология, общество. Сборник трудов Всероссийской научно-практической конференции «Педагогика, психология, общество»: сб. трудов. Чебоксары: ИД «Среда», 2020. С. 174-183.
6. *Кочетова Н.В.* Социально-политический плакат в системе партийно-государственной пропаганды КНР (1949–1982): монография. М.: ООО «Языки народов мира», 2020. 196 с.
7. *Русакова А.С.* Роль художественной традиции в китайском плакате конца XX – начала XXI века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.04 / Русакова Александра Сергеевна. СПб, 2012. 21 с.
8. *Сомкина Н.А.* Историческая морфология цилиня // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2008. №3-2. С. 272-276.
9. *Тимофеева Р.А. Цзян С.* Изменения художественного стиля дизайна плаката в современном Китае // Культура и цивилизация. 2023. Т. 13 № 5-6-1. С. 167-175.
10. *Чи Ч.* Развитие китайского туристического плаката в период с 1950-х по 2020-е гг. // Культура и искусство. 2025. №4. С. 130-134.

11. 李新亮. 传统文化艺术形象与符号[M]. 北京：中央民族大学出版社, 2022.01. *Ли С.* Образы и символы в традиционной культуре и искусстве. Пекин: Издательство Центрального национального университета, 2022. 230 с.
12. 徐欣，吴轶博编著. 重构传统图案[M]. 长春：吉林美术出版社, 2012.06. *Сюй С., У И.* Реконструкция традиционных узоров. Чанчунь: Цзилиньское художественное издательство, 2012. 99 с.
13. 赵怡. 中国传统图案应用研究[M]. 延吉：延边大学出版社, 2022.09. *Чжао И.* Исследование применения традиционных китайских узоров. Яньцзи: Яньбяньское университетское издательство, 2022. 186 с.
14. 邵爱涵. 中国历代经典纹样[M]. 南京:江苏人民出版社,2025.05. *Шао А.* Классические узоры Китая на протяжении династий. Нанкин: Издательство народов Цзянсу, 2025. 226 с.
15. 盛键. 中国传统图文符号在现代设计中的应用[M]. 北京：中国书籍出版社, 2022.07. *Шэн Ц.* Применение традиционных китайских графических символов в современном дизайне. Пекин: Книжное издательство Китая, 2022. 238 с.

References

1. Boldyreva E.M., Asafyeva E.V. Cultural symbolism of the image of chrysanthemum in Russian and Chinese poetry. Part 1 // *Upper Volga Philological Bulletin*. 2024. No. 1 (36). 20-34 pp. (in Rus.).
2. Dudnikova-Baturlinskaya Yu.I. Color Symbolism in Chinese Culture: Traditions and Modernity. *Russia-China: Crossroads of Cultures*. Collection of materials from the All-Russian scientific and practical conference with international participation «Russia-China: Crossroads of Cultures»: collection of works. Volgograd: Volgograd State Institute of Arts and Culture, 2025. 44-50 pp. (in Rus.).
3. Makeev D.B. Genesis of the tourist poster: conditions, forms, images // *Scientific works*. 2019. No. 51. 177-188 pp. (in Rus.).
4. Martynov V.V., Yuan Z., Han H. The cultural code of the «sacred» tiger as a national symbol of China // *The scientific heritage*. 2022. No. 82. 3-11 pp. (in Rus.).
5. Martynova N.V., Yin F. Artistic poster of China: stylistic features, modern trends and development prospects // *Pedagogy, psychology, society.* Collection of works of the All-Russian scientific and practical conference «Pedagogy, psychology, society»: collection of works. Cheboksary: ID «Sreda», 2020. 174-183 pp. (in Rus.).
6. Kochetova N.V. *Socio-political poster in the system of party-state propaganda of the PRC (1949–1982)*: monograph. Moscow: OOO Yazyki Narodov Mira, 2020. 196 pp. (in Rus.).
7. Rusakova A.S. *The Role of Artistic Tradition in Chinese Posters of the Late 20th – Early 21st Century*: Abstract of Cand. of Art Criticism Dissertation: 17.00.04 / Rusakova Alexandra Sergeevna. St. Petersburg, 2012. 21 pp. (in Rus.).
8. Somkina N.A. Historical morphology of qilin // *Bulletin of St. Petersburg University. Series 9. Philology. Oriental studies. Journalism.* 2008. No. 3-2. 272-276 pp. (in Rus.).
9. Timofeeva R.A. Jiang S. Changes in the artistic style of poster design in modern China // *Culture and Civilization.* 2023. Vol. 13 No. 5-6-1. 167-175 pp. (in Rus.).
10. Chi C. The Development of Chinese Tourism Posters from the 1950s to the 2020s // *Culture and Art.* 2025. No. 4. 130-134 pp. (in Rus.).
11. Li S. *Images and Symbols in Traditional Culture and Art. Beijing*: National Central University Press, 2022. 230 pp. (in Chin.).
12. Xu S., Wu Yi. *Reconstruction of Traditional Patterns*. Changchun: Jilin Art Publishing House, 2012. 99 pp. (in Chin.).
13. Zhao Y. *Research on the Application of Traditional Chinese Patterns*. Yanji: Yanbian University Press, 2022. 186 pp. (in Chin.).
14. Shao A. *Classical Patterns of China through the Dynasties*. Nanjing: Jiangsu People's Publishing House, 2025. 226 pp. (in Chin.).
15. Sheng Q. *Application of Traditional Chinese Graphic Symbols in Contemporary Design*. Beijing: China Book Publishing House, 2022. 238 pp. (in Chin.).

УДК 930.253

В.А. Лебедева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, д. 18

ПОДГОТОВКА ШАБЛОНОВ ОТВЕТОВ КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ СНИЖЕНИЯ НАГРУЗКИ НА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ: ОПЫТ РАБОТЫ ОТДЕЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОКУМЕНТОВ ПО ИСПОЛНЕНИЮ ЗАПРОСОВ ЦЕНТРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО АРХИВА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

© В.А. Лебедева, 2026

Статья посвящена проблеме оптимизации работы отдела использования документов по исполнению запросов Центрального государственного архива Санкт-Петербурга в условиях значительного роста поступающих запросов и дефицита кадров. В работе рассматриваются ключевые сложности обработки запросов. Предложены практические способы снижения нагрузки на сотрудников: двухэтапная сортировка запросов, одновременная обработка однотипных запросов, использование типизированных шаблонов ответов. Подробно описаны особенности шаблонов для разных категорий заявителей, их структура и правила оформления согласно ГОСТ Р 7.0.97-2025. Подчёркивается, что внедрение шаблонов не только сокращает временные затраты на подготовку ответов на запросы заявителей, но и повышает качество и стандартизацию документации, снижает число повторных обращений.

Ключевые слова: архивы, оптимизация рабочих процессов, исполнение запросов, шаблоны ответов, сортировка запросов, ЦГА СПб.

V.A. Lebedeva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

PREPARATION OF RESPONSE TEMPLATES AS A WAY TO REDUCE THE LOAD ON EXECUTIVES: EXPERIENCE OF THE DOCUMENT USE DEPARTMENT OF THE CENTRAL STATE ARCHIVE OF ST. PETERSBURG

The article is devoted to the problem of optimizing the work of the department for the use of documents for the execution of requests from the Central State Archive of St. Petersburg-St. Petersburg is experiencing a significant increase in incoming requests and a shortage of staff. The paper discusses the key complexities of query processing. Practical ways to reduce the burden on employees are proposed: two-stage sorting of requests, simultaneous processing of the same type of requests, and the use of typed response templates. The features of the templates for different categories of applicants, their structure and design rules in accordance with GOST R 7.0.97-2025 are described in detail. It is emphasized that the implementation of templates not only reduces the time required to prepare responses to applicants' requests, but also improves the quality and standardization of documentation and reduces the number of repeated requests.

Keywords: archives, workflow optimization, request execution, response templates, request sorting, St. Petersburg Central State Archive

.

В настоящее время наблюдается значительный рост общественного интереса к архивам. Это отчасти связано с законодательными инициативами, призванными улучшить качество жизни людей. Например, после принятия Закона Санкт-Петербурга от 1 октября 2025 г. № 496-82 «О внесении изменений в решение Исполнительного комитета Ленинградского городского Совета народных депутатов «Об учреждении знака “Жителю блокадного Ленинграда”» поток запросов социально-правового характера в Санкт-Петербургском государственном казенном учреждении «Центральный государственный архив Санкт-Петербурга» (далее – ЦГА СПб) увеличился в пять раз. Данный факт подтверждается статистическими данными за период с 2020 по 2025 гг., представленными на рис. 1. «Количество поступивших запросов». В архиве хранятся документы об эвакуации и проживании граждан в Ленинграде в годы войны, необходимые для подтверждения статуса «Житель блокадного Ленинграда» и получения льгот.

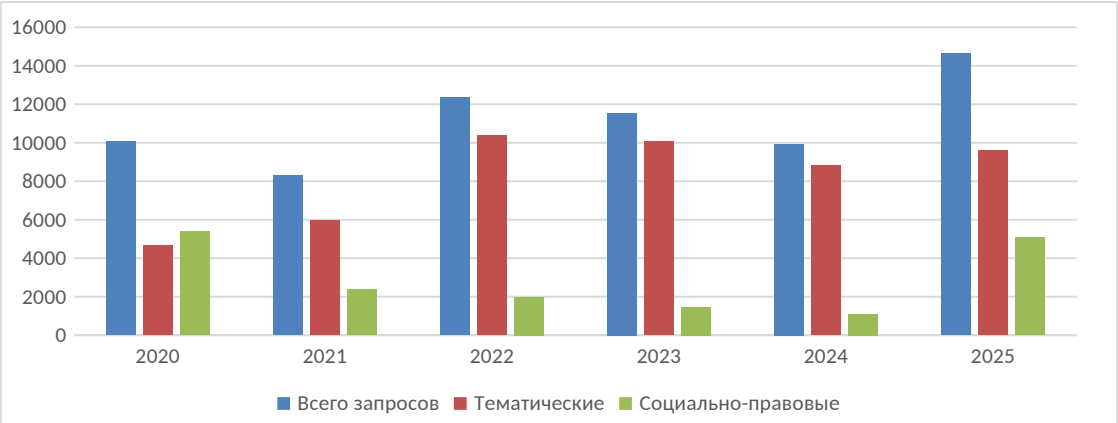


Рис. 1. Количество поступивших запросов

Однако изменения в законодательстве – не единственная причина роста числа поступающих в архив запросов. В настоящее время архивная служба Санкт-Петербурга продвигает Портал «Архивы Санкт-Петербурга» (далее – Портал), что облегчает процесс оформления обращений для граждан Российской Федерации. Текущая версия системы имеет существенный недостаток: отсутствие функции прикрепления файлов. В ряде случаев исполнителю необходимо запрашивать оригиналы либо нотариально заверенные копии документов по «Почте России» или приглашать заявителя лично на приём в архив для снятия копий с оригиналов документов. В приемные дни сотрудники отдела использования документов по исполнению запросов (далее – отдел запросов) сталкиваются с повышенной нагрузкой. Это связано с совмещением текущей работы по обращениям, личного приема граждан и обслуживания посетителей в читальном зале. Кроме того, специалисты выполняют как типовые запросы, поступающие в основном через Портал, так и более сложные, требующие повышенного внимания. Увеличение потока социально-правовых и тематических запросов существенно усложняет процесс их обработки. Особенно остро данная проблема стоит в отделе запросов ЦГА СПб, куда направляется основная часть входящей корреспонденции, поступающей от граждан, различных организаций и государственных структур. В сложившихся условиях, исполнителю зачастую необходимо обрабатывать параллельно несколько десятков запросов, что напрямую влияет на сроки предоставления информации [13, с. 68].

Актуальность исследования заключается в необходимости оптимизации работы архивов в условиях растущего числа запросов. Использование шаблонов ответов в ЦГА СПб снижает нагрузку на исполнителей, стандартизирует документы, повышает скорость обработки запросов, сокращая время ответа заявителю и обеспечивая высокое качество обслуживания без потери архивной точности.

К изучению вопросов, связанных с исполнением запросов граждан и организаций обращались целый ряд исследователей-практиков. Актуальные вопросы деятельности архивных учреждений по реализации конституционных прав граждан на получение информации социально-правового характера заинтересовали И.В. Волкову и З.П. Иноземцева [4]. Исполнение и проектирование потребностей социально-правовых запросов в работе федеральных государственных архивов привлекли внимание С.А. Лашкевич и А.С. Радионова [5]. А.Н. Торопов осмыслил особенности предоставления государственных и муниципальных услуг в области архивного дела [12]. Ю.В. Апарина исследовала опыт работы Госархива Орловской области [1], А.В. Гончар [2], М.Б. Макеева [6] – государственных архивов Свердловской области. Как фактор повышения качества услуг населению О.В. Завьялова проанализировала особенности развития информационной системы архивных учреждений Хабаровского края [3]. Практику работы с обращениями граждан в ГУ «Объединенный государственный архив Челябинской области» изучила Т.Г. Маслыкова [7]. В своей работе Д.Д. Минигалиева исследовала межведомственное электронное взаимодействие в рамках оказания государственной услуги по информационному обеспечению на основе документов архивных фондов Тюменской области [8]. Совершенствование работы по исполнению социально-правовых запросов в Государственном архиве Республики Тыва стало объектом изучения Д.Д.О. Оюн [9]. С.А. Пидченко поделилась своими соображениями относительно использования архивной информации государственной архивной службы Луганской Народной Республики при исполнении запросов юридических и физических лиц [10]. Деятельность РГАНИ по обеспечению информационных потребностей государства и общества заинтересовала Н.Г. Томилину [11]. Архивная отрасль адаптируется к растущим потребностям информационного общества. В этом контексте наработки отдела запросов ЦГА СПб по внедрению современных стандартов работы заслуживает особого внимания.

Цель исследования – проанализировать опыт использования шаблонов ответов в ЦГА СПб как инструмента оптимизации работы, направленного на снижение нагрузки на сотрудников.

Методологическую базу исследования составили системный анализ, моделирование процессов и статистические методы. Также была изучена нормативно-методическая база, проведены наблюдения и сравнительный анализ эффективности шаблонов для тематических и социально-правовых запросов.

В связи с растущим спросом на дистанционную подачу запросов через Портал и общей тенденцией к увеличению их количества, необходимо расширить штатную численность и автоматизировать рутинные процессы. В этих условиях внедрение шаблонов становится не просто желательным, а критически необходимым элементом повседневной работы.

Одним из методов сокращения времени обработки входящих запросов и уменьшения нагрузки на сотрудников является оптимизация технологии приема и обработки документов, принятых от заявителей. Для этого необходимо усовершенствовать работу Портала и внедрить системы, аналогичные тем, что используются в МФЦ. Это позволит упростить прием документов, необходимых исполнителю для предоставления информации. При условии успешного обновления Портала, сотрудники смогут освободиться от рутинных операций. Это значительно снизит загрузку в приемные часы, поскольку документы можно будет подкрепить к заявлению. В результате повышается не только скорость, но и качество подготовки ответов, снижается количество ошибок, вызванных человеческим фактором, а также высвобождается рабочее время для обработки действительно сложных нестандартных запросов.

В частности, с целью снижения нагрузки на сотрудников отдела запросов в 2025 г. была создана отдельная группа сотрудников под руководством заведующего отделом запросов. Цель формирования такой группы состояла в том, чтобы снять дополнительные обязанности с исполнителей запросов, которые изначально включали в себя прием и перенаправление по назначению входящей по средствам электронной почты корреспонденции, разметку и регистрацию всех входящих запросов, списание и сканирование готовых ответов, и их направление по электронной почте либо «Почте России».

Основная нагрузка на исполнителя формируется в момент рассмотрения запросов, переданных в работу, особенно если речь идет о запросах неформатного характера. Под неформатным характером подразумевается отсутствие в запросе четкой структуры повествования. В таких случаях исполнителю сложно сразу определить суть вопроса, изложенного заявителем. Такие запросы в большинстве случаев требуют тщательного рассмотрения и в основном поступают посредством «Почты России».

Наиболее трудоёмким процессом при выявлении сведений по запросу, является полистная проверка всех архивных дел, когда нет сведений в электронных базах и картотеках. Чем больше запросов надлежит обработать, тем, соответственно, больше времени необходимо для поиска информации. В сложившейся ситуации, сортировка переданных на исполнение запросов является одним из простейших решений по снижению нагрузки на сотрудников. В этом случае нагрузка внутри отдела распределяется равномерно между всеми исполнителями. Если запросы поступают порциями, нагрузка колеблется в зависимости от сложности каждого отдельного запроса. В отделе запросов сортировка осуществляется в два этапа. На первом этапе запросы сортируются заведующим отделом и распределяются на исполнителей, в зависимости от сложности и опыта работы. Иногда нестандартные и непрофильные запросы передаются новым сотрудникам в качестве практики для профессионального роста.

На втором этапе запросы сортируются уже самими исполнителями по категориям (тематические, социально-правовые и запросы с отметкой о постановке на контроль от государственных органов), по необходимости выявления сведений из дел архивных фондов, а также по дате поступления. Датой поступления значится дата регистрации запроса в архиве.

Еще одним способом снижения нагрузки является одновременная обработка похожих обращений. Суть метода заключается в том, что несколько однотипных запросов объединяются в одну группу, которая обрабатываются совместно. Это позволяет одновременно подготавливать несколько схожих ответов. Среди сложностей реализации – необходимость точно выявлять сходство запросов, выстраивать стратегию их объединения и контролировать сроки исполнения текущих заявок.

Важной составляющей оптимизации исполнения запросов является оформление ответов с помощью шаблонов. Шаблоны представляют собой заранее подготовленные формы ответа, в которые вводится информация, найденная в документах архивных фондов, персональные данные заявителя. Такой подход позволяет унифицировать предоставление сведений, упрощая и ускоряя процесс составления ответа заявителю, что особенно важно для запросов, поступающих от органов государственной власти с установленным коротким сроком исполнения.

Общий шаблон ответа на запрос (физических и юридических лиц, органов государственной власти) включает в себя оформление всех необходимых для ответа государственного учреждения реквизитов письма по ГОСТ Р 7.0.97-2025. Подписывают запросы директор архива, заместитель директора по основной деятельности, заведующий отделом использования документов по исполнению запросов. В некоторых шаблонах также встречается отметка о приложении, например, при ответе с направлением архивных копий документов, цифровых копий либо при пересылке запроса в другое учреждение. В ЦГА СПб уже разработано несколько утвержденных шаблонов текста для ответа на запросы от физических лиц, юридических лиц и органов государственной власти.

Однако разработка шаблонов не может решить проблему качества ответов, если не учитывать психолингвистический и коммуникативный аспекты. Как показывает анализ поступающих в архив писем, порой заявители не могут чётко сформулировать цель письма, излагают запрос размыто, используют неоднозначные формулировки или опускают существенные детали (хронологические рамки, фамилии, типы документов). Как справедливо заметила О.Н. Чернышева, без этой информации исполнитель не сможет правильно интерпретировать обращение [14, с. 39]. В свою очередь юридические лица и органы государственной власти, руководствуясь рекомендациями по оформлению документов составляют запросы только юридическим языком, который также трудно воспринимать исполнителю запроса.

Именно поэтому использование типизированных архивных шаблонов ответов приобретает дополнительное значение. Шаблон не только стандартизирует реквизиты и оформление согласно ГОСТу, но и вынуждает исполнителя структурировать ответ так, чтобы он был максимально ясным и однозначным даже при изначально нечётком запросе. В условиях, когда входящие письма от органов власти и юридических лиц зачастую страдают излишней сухостью изложения, наличие в ЦГА СПб нескольких утверждённых шаблонов для разных категорий заявителей позволяет компенсировать «размытость» входящих обращений. Исполнитель, следуя шаблону, последовательно излагает: результат архивного поиска, основания для выдачи или отказа, ссылки на законодательные акты и правила работы архива, а также возможные рекомендации по дальнейшему поиску сведений. Тем самым снижается риск недопонимания, возможность повторного обращения, ускоряется согласование ответа с руководством и повышается правовая защищённость архива при возможных обжалованиях.

Соблюдение ГОСТ Р 7.0.97-2025 и учет реальной коммуникативной практики позволяют архиву выстраивать эффективную систему ответов. Внедрение и постоянное совершенствование таких шаблонов в ЦГА СПб является необходимым инструментом преодоления неопределённости, вносимой небрежными или неконкретными формулировками со стороны заявителей.

Строгая регламентация внешне может показаться излишне формальной, однако она имеет глубокий практический смысл. В случае если исполнитель стремится вложить максимум информации, в ущерб ясности и лаконичности и пренебрегает имеющимися шаблонами, письмо становится трудночитаемым. Вместо чёткого ответа на поставленный вопрос получается многостраничный текст, отягощенный второстепенными деталями, хронологическими отступлениями и избыточной информацией, не касающейся заданного вопроса. Часто в письме необходимо что-то доказывать или в чём-то убеждать заявителя, например, обосновывать отказ в выдаче документа или разъяснять причины задержки. Шаблон не позволяет исполнителю «уйти в многословие» или самостоятельно выстраивать доказательную базу.

Шаблон для ответа *физическому* лицу включает все необходимые реквизиты, в тексте ответа допускается сокращенное наименование организации (ЦГА СПб), а также отсутствие фразы о факте поступления запроса в архив. Шаблон ответа для *юридического* лица также содержит обязательные реквизиты. Однако в тексте ответа сокращение названия организации недопустимо, кроме тех случаев, когда после полного наименования организации будет указано, как в дальнейшем по тексту будет наименоваться организация. Также необходимо инкорпорировать фразу о факте поступления запроса в архив. В случае задержки следует дополнить ответ фразой с указанием точной даты поступления запроса в архив.

Структура шаблона ответа в *орган государственной власти* практически не отличается от шаблона для юридического лица, однако, подписывать такой ответ имеют право только заместитель директора по основной деятельности либо директор ЦГА СПб.

Следовательно, разработанные в ЦГА СПб шаблоны решают сразу две задачи. С одной стороны, они обеспечивают соблюдение формальных требований. С другой стороны, они помогают справиться с главным недостатком служебных писем – избытком информации при отсутствии ясности. Наличие шаблона принудительно структурирует аргументацию, отсекает лишнее и делает ответ читаемым. В итоге заявитель получает не хаотичное рассуждение, а чёткий, лаконичный и юридически корректный ответ.

Шаблоны все больше интегрированы в работу отдела. Это связано в основном с увеличением количества однотипных запросов. В перспективе планируется создание единой базы типовых шаблонов с возможностью быстрого поиска и выбора нужной формы непосредственно в электронной системе документооборота отдела запросов. По мере использования, шаблоны ответов могут модифицироваться и дополняться с учётом изменений в архивных фондах и запросах, что обеспечивает гибкость и адаптивность всему процессу работы.

Таким образом, шаблоны позволяют ускорить и облегчить исполнение запроса как для заявителя, так и для исполнителя. Наличие единых форматов повышает качество и удобство восприятия официальных ответов, что способствует сокращению повторных обращений за разъяснениями и, следовательно, снижает общий объём поступающих запросов. Кроме того, стандартизация ответов

создает основу для последующего анализа наиболее частых по тематике запросов и целенаправленной оцифровки соответствующих фондов, что в долгосрочной перспективе еще больше сократит время, необходимое для поиска информации.

Научный руководитель: доцент кафедры истории и теории дизайна и медиакоммуникаций, доцент, доктор филологических наук Менший А.Н.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of History and Theory of Design and Media Communications, Associate Professor, Doctor of Philological Sciences Menshiy A.N.

Список литературы

1. *Апарина Ю.В.* Работа с обращениями граждан и организаций в Госархиве Орловской области (2015–2019 гг.) // Отечественые архивы. 2020. № 1. С.39-45.
2. *Гончар А.В.* Рассмотрение государственными архивами Свердловской области социально-правовых запросов // Студенческий вестник. 2025. № 28-1 (361). С. 37-41.
3. *Завьялова О.В.* Развитие информационной системы архивных учреждений Хабаровского края как фактор повышения качества услуг населению // Вестник ВНИИДАД. 2020. № 2. С. 98-111.
4. *Волкова И.В., Иноземцева З.П.* Особенности исполнения запросов социально-правового характера на современном этапе развития архивного дела // Вестник архивиста. 2012. № 3. С. 115-124.
5. *Лашкевич С.А., Радионов А.С.* Исполнение и проектирование потребностей социально-правовых запросов в работе федеральных государственных архивов // Экономика и предпринимательство. 2015. № 8-2 (61). С. 887-890.
6. *Макеева М.Б.* Организация работы с социальными запросами в государственных архивах Свердловской области // Документ в современном обществе: место и роль в формировании бюрократических систем управления. Материалы XVIII Всероссийской с международным участием студенческой научно-практической конференции «Документ в современном обществе: место и роль в формировании бюрократических систем управления»: сб. тр. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2025. С. 228-233.
7. *Маслыкова Т.Г.* Практика работы с обращениями граждан в ГУ «Объединенный государственный архив Челябинской области» // Архив как источник исторической памяти народа. Сборник материалов научно-практической конференции, к 95-летию архивной службы Челябинской области «Архив как источник исторической памяти народа»: сб. тр. Челябинск, 2016. С. 110-116.
8. *Минигалиева Д.Д.* Межведомственное электронное взаимодействие в рамках оказания государственной услуги по информационному обеспечению на основе документов архивных фондов Тюменской области (из опыта работы Государственного бюджетного учреждения Тюменской области «Государственный архив социально-политической истории Тюменской области») // Электронный научный журнал. 2016. № 4 (7). С. 249-253. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_26167255_14828164.pdf (дата обращения: 28.03.2026).
9. *Оюн Д.Д.О.* Совершенствование работы по исполнению социально-правовых запросов в Государственном архиве Республики Тыва // Роль и значение архивов и архивных документов в сохранении исторической памяти народа. Материалы региональной научно-практической конференции, посвященной 100-летию государственной архивной службы России «Роль и значение архивов и архивных документов в сохранении исторической памяти народа»: сб. тр. Кызыл: Типография муниципального бюджетного образовательного учреждения «Кызылский центр образования “Аныяк”». 2018. С. 113-117.
10. *Пидченко С.А.* Использование архивной информации государственной архивной службы Луганской Народной Республики при запросах юридических и физических лиц // Вестник Луганского национального университета имени Владимира Даля. 2019. № 3 (21). С. 123-132.
11. *Томилина Н.Г.* От ведомственного архива к государственному. Деятельность РГАНИ по обеспечению информационных потребностей государства и общества // Вестник архивиста. 2008. № 2. С. 57-64.
12. *Торопов А.Н.* Особенности предоставления государственных и муниципальных услуг в области архивного дела // Историко-культурное наследие в институциональном измерении. Материалы II Уральского историко-архивного форума, посвященного 30-летию подготовки документоведов и 20-летию подготовки специалистов в сфере туризма и гостеприимства в Уральском федеральном университете «Историко-культурное наследие в институциональном измерении»: сб. тр. Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2022. С. 342-346.
13. *Чмых А.С.* Инструменты повышения эффективности работы МФЦ // Формирование и эволюция новой парадигмы инновационной науки в условиях современного общества. Сборник статей Международной научно-практической конференции «Формирование и эволюция новой парадигмы

инновационной науки в условиях современного общества»: сб. ст. Уфа: ООО «ОМЕГА САЙНС», 2024. С. 66-69.
14. *Чернышева О.Н.* Курс по деловой переписке на государственной службе: новые форматы обучения // Вестник Университета Правительства Москвы. 2024. № 1 (63). С. 38-41.

References

1. Aparina Y.V. Work with appeals from citizens and organizations in the State Archives of the Oryol Region (2015–2019) // *Otechestvennye Arkhivy*. 2020. No. 1. 39-45 pp. (in Rus.).
2. Gonchar A.V. Consideration of Social and Legal Requests by the State Archives of the Sverdlovsk Region // *Studencheskiy Vestnik*. 2025. No. 28-1 (361). 37-41 pp. (in Rus.).
3. Zavyalova O.V. Development of the Information System of Archival Institutions of the Khabarovsk Territory as a Factor in Improving the Quality of Services to the Population // *Vestnik VNIIDAD*. 2020. No. 2. 98-111 pp. (in Rus.).
4. Volkova I.V., Inozemtseva Z.P. Features of Fulfilling Social and Legal Requests at the Current Stage of Archival Development // *Vestnik arhivista*. 2012. No. 3. 115-124 pp. (in Rus.).
5. Lashkevich S.A., Radionov A.S. Execution and Design of the Needs of Social and Legal Requests in the Work of Federal State Archives // *Economics and Entrepreneurship*. 2015. No. 8-2 (61). 887-890 pp. (in Rus.).
6. Makeeva M.B. Organization of Work with Social Requests in the State Archives of the Sverdlovsk Region // *Document in Modern Society: Place and Role in the Formation of Bureaucratic Management Systems*. Materials of the XVIII All-Russian Student Scientific and Practical Conference with International Participation «Document in Modern Society: Place and Role in the Formation of Bureaucratic Management Systems»: Collection of Papers. Yekaterinburg: Ural University Publishing House, 2025. 228-233 pp. (in Rus.).
7. Maslykova, T.G. The Practice of Working with Citizens' Appeals at the United State Archives of the Chelyabinsk Region // *The Archives as a Source of the People's Historical Memory*. Collection of materials from the scientific and practical conference dedicated to the 95th anniversary of the Chelyabinsk Region Archives Service: «The Archives as a Source of the People's Historical Memory». Chelyabinsk, 2016. 110-116 pp. (in Rus.).
8. Minigalieva D.D. Interdepartmental Electronic Interaction as Part of the State Service for Information Support Based on Documents from the Archival Funds of the Tyumen Region (Based on the Experience of the State Budgetary Institution of the Tyumen Region «State Archive of the Social and Political History of the Tyumen Region») // *Electronic Scientific Journal*. 2016. No. 4 (7). 249-253 pp. URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_26167255_14828164.pdf (accessed: 28.03.2026).
9. Oyun D.D.O. Improving the Execution of Social and Legal Requests in the State Archives of the Republic of Tuva // *The Role and Significance of Archives and Archival Documents in Preserving the Historical Memory of the People*. Materials of the Regional Scientific and Practical Conference Dedicated to the 100th Anniversary of the State Archives Service of Russia «The Role and Significance of Archives and Archival Documents in Preserving the Historical Memory of the People»: Collection of Papers. Kyzyl: Printing House of the Municipal Budgetary Educational Institution «Kyzyl Center of Education “Anyak”», 2018, 113-117 (pp. (in Rus.).
10. Pidchenko S.A. The Use of Archival Information by the State Archival Service of the Lugansk People's Republic in Requests from Legal Entities and Individuals // *Bulletin of the Lugansk National University named after Vladimir Da*l. 2019. No. 3 (21). 123-132 pp. (in Rus.).
11. Tomilina N.G. From a Departmental Archive to a State Archive. The Activities of the Russian State Archive of National History to Meet the Information Needs of the State and Society // *Bulletin of the Archivist*. 2008. No. 2. 57-64 pp. (in Rus.).
12. Toropov A.N. Features of the provision of state and municipal services in the field of archival work // *Historical and cultural heritage in the institutional dimension*. Materials of the II Ural Historical and Archival Forum dedicated to the 30th anniversary of the training of documentologists and the 20th anniversary of the training of specialists in tourism and hospitality at the Ural Federal University «Historical and Cultural Heritage in the Institutional Dimension»: Collection of Papers. Yekaterinburg: Ural University Publishing House, 2022. 342-346 pp. (in Rus.).
13. Chmykh A.S. Tools for Improving the Efficiency of the MFC // *Formation and Evolution of a New Paradigm of Innovative Science in the Context of Modern Society*. Collection of Articles of the International Scientific and Practical Conference «Formation and Evolution of a New Paradigm of Innovative Science in the Context of Modern Society»: Collection of Articles. Ufa: OMEGA SCIENCE LLC, 2024. 66-69 pp. (in Rus.).
14. Chernysheva O.N. Course on Business Correspondence in the Public Service: New Learning Formats // *Bulletin of the University of the Moscow Government*. 2024. No. 1 (63). 38-41 pp. (in Rus.).

Рубрики для печати

- **Дизайн, искусствоведение и филологические науки**

УДК 7.05:336.22:331.5

П. В. Гриц

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПРОФЕССИЯ ДИЗАЙНЕРА: ОТ КИСТИ К КОНТРАКТУ

В статье обозревается положение дизайнера на современном рынке труда в условиях возможности выбора фриланса и самозанятости как форм трудоустройства. Рассматриваются проблемы нестабильности дохода, правовой незащищённости и налогового регулирования деятельности. Особое внимание уделяется вопросам авторского права и формированию профессиональной устойчивости специалиста в условиях гибкой экономики.
Ключевые слова: дизайн, авторское право, самозанятость, налогообложение, форма занятости, найм.

P. V. Grits

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE DESIGNER'S PROFESSION: FROM BRUSH TO CONTRACT AGREEMENT

The article examines the position of a designer in the modern labor market in terms of the possibility of choosing freelancing and self-employment as forms of employment. The problems of income instability, legal insecurity and tax regulation of activities are considered. Special attention is paid to copyright issues and the formation of professional stability of a specialist in a flexible economy.
Keywords: design, copyright, self-employment, taxation, form of employment, hiring.

An illustrator is a designer who creates visual works in the fields of printing, advertising, print and digital publications, and other commercial branches of art. The article is aimed at studying the profession of an illustrator and help to successfully work in the chosen field of design. The profession of an illustrator artist is not limited to studying practical drawing skills. After graduation the artist is faced with many areas and nuances related to drawing, one of which is working with legal documents, registration of professional activity, taxation and social benefits. A modern designer faces many professional and legal nuances, including the choice of employment form, taxation and copyright protection. The article provides an overview of the key aspects that illustrators face in their professional activities, and also examines the main techniques and stages of work on an illustrated publication.

Within the legal framework, an illustrator has several job options to choose from. Most often, designers now prefer freelance work, but there are many decent options for companies and design agencies on the labor exchange. Any of the directions in the career building strategy requires basic knowledge of labor taxation, employment procedures and salary formation.

The relevance of the article in the necessity to analyze forms of employment, taxation features, copyrights and contractual obligations, as well as typical mistakes of young specialists. Illustrators now should know the basic low and choose legal forms of work, build a career strategy, take into account the specifics of taxation and pension insurance, be able to protect copyrights and assess legal risks.

The methods used included collection and analysis of literary sources on the topic, study of statistical data, evaluation and interpretation of the studied materials.

A modern designer working as a freelancer or self-employed often faces the problem of unstable income and lack of guarantees. The constant search for new clients, fluctuations in the demand market, high competitiveness and many other aspects create financial and psychological difficulties for representatives of the occupation, threatening the development of the professional employment.

Illustrator: profession, taxation and legal aspects

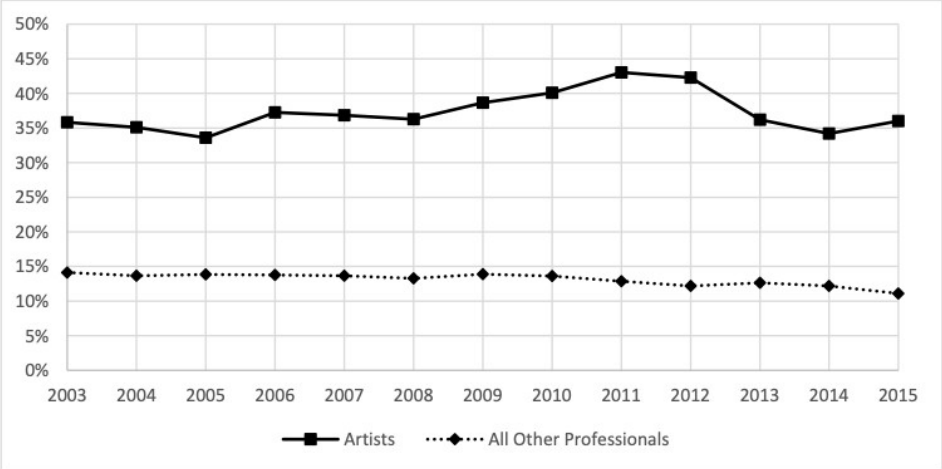
The profession of an illustrator is not just drawing. A modern designer is faced with many professional and legal nuances, including choosing a form of employment, taxation, and copyright protection. The article provides an overview of the key aspects that illustrators face in their professional work, as well as the main techniques and stages of working on an illustrated publication.

Labor relations and taxation: how an illustrator works

An illustrator can work in different formats: as a freelancer, self-employed, sole proprietor, or officially employed specialist. Each of these paths has its own characteristics:

Freelance is the most flexible option

There are many advantages to working on a freelance basis. A freelancer is a "free", remote workers who carry out their professional activities without employment in the state. He works independently and independently and can choose any "format" of work: register as an individual entrepreneur or apply for self-employment. In terms of forms of cooperation, there are advantages for both the freelancer and the clients. The rate for self-employed artists is illustrated in Figure 1.



Source: Current Population Survey, (March) Basic Files, U.S. Census Bureau

Figure 1: Self-employment rates for artists, 2003-2015 [1].

1. Customers have the right to work with freelancers under a civil contract. The format of the kind exempts them from paying insurance premiums, calculating and paying personal income tax. It is easier for them to keep bookkeeping, since payment for services and works is carried out according to invoices issued to the freelancer. The receipt from the freelancer becomes the primary documentation that is necessary to reflect expenses.

2. Freelancers themselves can cooperate with both individuals and legal entities [3]. The GPH agreement allows them to protect their own interests, to be sure that the customer will transfer the payment and fulfill other obligations under the agreement. From a legal point of view, freelancers are more protected than their colleagues who work informally.

The illustrator chooses the projects and schedule himself. At the same time, they can apply for self-employment or sole proprietorship. The self-employed pays a tax of 4% on income from individuals and 6% from legal entities. There is no need to submit declarations, but there are no pension contributions (if they are not issued voluntarily).

Sole proprietors can choose a simplified or patent taxation system. The simplified version assumes a tax of 6% on income or 15% on profit. The patent system is a fixed tax that does not depend on income.

However, there are also significant downsides to working as a freelance designer.

– Earnings can vary greatly from month to month. Months can go by without orders or with delayed payments from clients.

– Lack of paid vacations, sick leave, and automatic pension contributions.

Potential risk of fraud from clients and difficulties obtaining loans due to unpredictable income.

It is difficult for a beginning designer to find clients and carve out a niche early in their career, as experienced freelancers already have an established client base.

– The ease to start working nights and weekends leads to overtime and burnout. The boundaries between work and personal life blur.

– No management team available to provide professional advice, protect a professional in a dispute, or ensure client feedback. Without the critique and standards of other professionals, a risk emerges to become rigid and stagnating.

– The constant need to prove one’s worth, find new clients, and solve problems on their own can lead to stress and burnout.

Official employment

Official employment or working for a company relieves the artist of worries about taxes, when the employer does it for them.

As Joanna Woronkowicz and Douglas Noonan write in their article ‘Who Goes Freelance? The Determinants of Self-Employment for Artists. Entrepreneurship Theory and Practice’: ‘The results show that artists disproportionately: freelance and frequently switch in and out of self-employment compared to all other professional workers. We also find that artists exhibit unique entrepreneurial profiles, particularly in terms of their demographic and work behavior characteristics’ [1].

The average annual salary of a graphic designer in Germany, for example, is about 56,000 euros, which is several times higher than the average salary in other countries. In Germany, pension schemes for designers and other working people rely mainly on the state pension system and additional private pension plans. Designers, like other employees, must pay contributions to the state pension system, the amount of which depends on their salary. In addition, they can additionally be insured by private pension companies, which will allow them to receive a higher pension. Based on the conducted research, it can be recommended to introduce into Russian legislation not to tax novice designers in the first five years of their professional activity, thus supporting their profession and facilitating their professional path.

Working as a hired designer also has a number of significant downsides.

– Employees are forced to coordinate every decision with management or the art director, which reduces autonomy and can hinder the creative process.

– Career growth in creative departments is often limited.

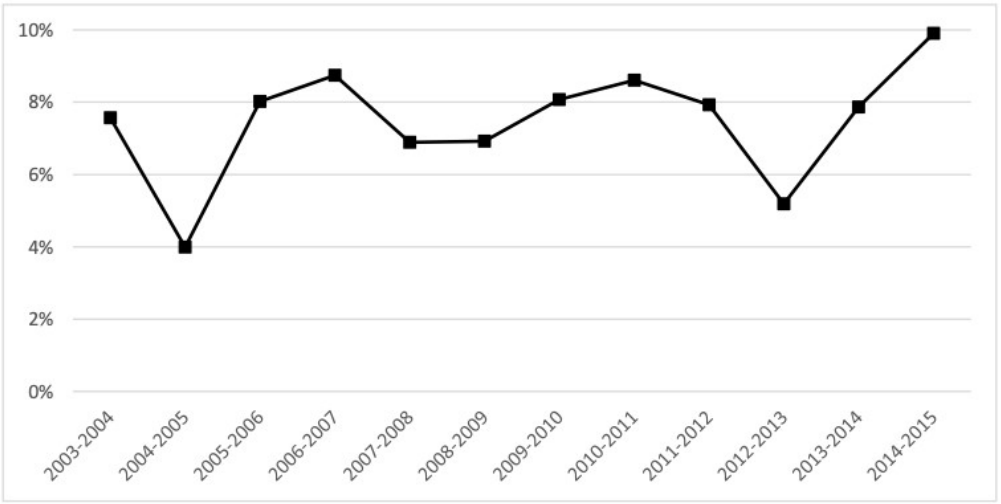
Salaries are fixed and rarely reflect individual productivity, limiting opportunities for increased income despite high levels of professionalism.

– Designers work on tasks defined by their company, even if they don't align with their creative interests or portfolio.

– In many organizations, the rights to the created illustrations automatically belong to the employer, limiting the use of works in a personal portfolio.

– Designers are subject to mandatory work schedules, which reduces their ability to juggle multiple projects or pursue their own creative initiatives.

The above disadvantages result in artists moving from the official employment area as is demonstrated in the graph of transitions rates in Figure 2.



Source: Current Population Survey, (March) Basic Files, U.S. Census Bureau

Figure 2. Transition rates for moving from Arts-related paid employment, 2003-2015 [1].

According to Semra Ay and Kübra Canlı, “It is also clear that illustrators who adapted themselves to produce in a transformed time-space are aware of the difficulty in measuring and valorizing the value of the creative and emotional labor they put to work. In such a case, it can be said that illustrators, who see themselves as both an employer and employee at the same time, position themselves beyond the distinctions of blue collar and gray collar and blur the boundaries in organizational hierarchies“. [2]

According to international research by Joanna Woronkowicz and Douglas Noonan, more and more graphic designers are choosing freelance as a form of employment, which is confirmed by the increase in order placement platforms for freelancers, the development of digital tools and programs available not only to corporations, but also to private artists. [1]

Taxation

Taxation for freelancers

A freelance artist can apply for self-employment and apply a tax on both professional income (NAP) and sole proprietorship under a different tax regime.

The professional income tax will be convenient for freelancers who receive no more than 2.4 million rubles for their services per annum. Such designers usually work independently. They do not involve assistants or subcontractors. Income taxes for self-employed freelancers are very sparing, specifically, 4% in cooperation with individuals and 6% with legal entities [4]. Also, with such format of work, the designers do not need to submit declarations. The specifics of self-employment are such that taxes need to be paid not at the end of the year or even a quarter, but every month. The self-employed do not have compulsory medical insurance and OPS deductions.

On the one hand, this means less spending on deductions, but on the other hand, the self-employed will receive a minimum pension. One can sign an insurance contract with the Pension Fund of the Russian Federation, make annual contributions and contribute to the accumulation of pension points. Unlike a sole proprietor, a self-employed person can pay any amount and the length of service will be taken into account in proportion to the payment.

Taxation for designers on staff

Freelancers, regardless of the volume of services performed, can use the simplified taxation system (STS). Pay either 6% of the revenue or 15% of the income. The amount of tax varies from region to region. When choosing a USN, a freelancer will have to pay fixed amounts to insurance funds. Even if for some reason the work was not carried out, it will not be possible to avoid deductions of insurance premiums. Freelancer can choose to be on PSN (PSN is a patent taxation system). At first glance, the patent system looks like a rather attractive regime. A person pays a certain amount and does not think about taxes; thus, they do not depend on their income. An individual entrepreneur who has chosen a PSN pays insurance premiums, as does an individual entrepreneur on a PSN.

When applying for seniority under the Labor Code of the Russian Federation in a company or enterprise, the designer-illustrators relieve themselves of part of the responsibility for their taxation and shifts it to the employer. Within the format of working relations, the employing company will independently make contributions to the pension fund and such authorities as the Federal Tax Service, etc., which makes life easier for the designer regarding paperwork.

Copyright: protection of creativity work

A designer illustrator needs to know the basics of copyright, which will help both to defend their interests and avoid affecting others.

Copyright does not apply to ideas in their pure form, hence the imitation of a creative manner, imitation of someone else's style is not a violation. Copyright is divided into proprietary and non-proprietary rights.

Non-proprietary rights

Non-proprietary rights, unlike proprietary rights, are inalienable, i.e., one cannot transfer them under an agreement, nor give them away, nor bequeath them. The right of authorship, name, inviolability and disclosure) are inalienable and perpetual.

The right of authorship is the right to be recognized as the author of the work, no matter under what name it is published.

– The right to a name is the ability to use one’s own name when publishing a work. In such case, a person can use either the real name or a pseudonym. Or not use a name at all, if they intend to remain anonymous.

–The right to integrity does not allow anyone to change anything in the work without their consent: it is not permitted to cut off the edges of an illustration, modify the letters of a font, or add new details to ready-made characters without agreeing on this point with the author.

– The right to publication allows only to decide whether one wants to demonstrate the work to the general public or not. The transfer of the rights to the work automatically means the consent to publication.

Proprietary rights

These rights can be transferred, i.e., a designer can allow the use of the work. The options for use are clearly spelled out in the legislation in Article 1270 of the Civil Code of the Russian Federation [5], and these are the definitions that must appear in the agreement. Under the contract, it is the property rights that are transferred, and they are also transferred to the heirs. They are valid for 70 years after the death of the author.

While creating a work, e.g., a corporate identity and logo, a designer enters into a contract for the transfer of property rights. Another important difference between property rights and non-property rights is that they are

valid for the entire life of the author and 70 years after their death. After the term of 70 years, copyrights pass into the public domain.

Transfer of copyright. Copyright alienation

Upon conclusion of such an agreement, the artist transfers or alienates the buyer of the license has the exclusive right to work. That is, now he can use it:

- in all formats;
- on any media;
- during the entire term of the property right to the work;
- worldwide.

The artists will not be able to publish their work without the consent of the new owner upon alienation of the rights. In particular, it cannot be posted in their portfolio unless it is agreed in advance in the contract.

When concluding a contract for the transfer of property rights, the buyer's lawyers usually prescribe in it only those conditions that affect the interests of their company. It is the responsibility of the designer to keep track of their personal interests, which is why it is so important to study and know the laws of copyright.

An illustrator can protect their work in the following ways:

– Signature and date on each copy.

– Deposit, which is the transfer of a copy of the work to the archive with receipt of a certificate.

– Notarization or "letter to yourself", i.e., sending the work by mail to yourself.

– Storing the source code and using digital services to register authorship.

It is important to carefully study the transfer agreements: when transferring exclusive rights, the artist may even lose the opportunity to publish the work in their portfolio.

The instability of an artist's income in freelancing is due to legal insecurity. The freelancer is independently responsible for copyright registration and protection of their works. A full-time designer practically does not face similar problems, since the corporation takes over the described aspects.

Lack of legal literacy when working as a freelancer can be a serious occupational risk factor. Therefore, the solution to the problem may be the mandatory use of contracts when concluding a working relationship between the customer and the designer.

Conclusion

The profession of an illustrator is a synthesis of creativity, law and business awareness. In addition to mastering technique and style, a modern illustrator needs to understand the legal aspects of their work, be able to choose the appropriate form of work and correctly draw up contracts. Only such a comprehensive approach allows illustrators not only to work successfully in the field of design, but also to protect their interests in a professional environment.

A summary of the materials reviewed allows us to conclude that an illustrator's professional activity is shaped by the intersection of talent, practice, and legal and economic factors. An analysis of available sources and the described work models reveals that contemporary illustrators work in a highly variable employment environment, where the choice of legal status directly impacts their professional activities.

Self-employment, individual entrepreneurship, and formal employment each have different levels of financial responsibility, social protection, and obligations.

A comparison of these forms of employment reveals that each can be effective for certain professional goals, but also carries specific challenges and risks. The most challenging aspects remain copyright, proper contract execution, taxation, and pension contributions - in all the formats examined, these require a conscious and competent approach.

The review confirms that a designer today must possess not only professional artistic competencies but also basic knowledge of law, finance, and labor organization. Understanding the market structure, legal regulations, and ways to protect one's interests allows one to interact more effectively with clients and employers, reduce professional risks, and build a successful creative career. Thus, legal and financial literacy is becoming an integral part of an illustrator's professional culture in the context of developing creative industries.

Thus, increasing the stability of a freelance designer's position in the labor market is possible provided that they have professional, legal and financial competence, as well as building a systematic work model. Proper notarization of contracts and regulation of copyright issues play a special role, which helps protect the designer's intellectual work and minimize the risk of their illegal use. It is equally important to comply with tax legislation and choose the optimal tax regime that ensures the legality of activities and reduces financial risks. The development of entrepreneurial skills and the study of employment forms contribute to the formation of a more stable and sustainable employment model for modern designers in an era of flexible and rapidly changing economy.

Список литературы

1. *Woronkowicz, Joanna, Noonan, Douglas S.* Who Goes Freelance? The Determinants of Self-Employment for Artists. Entrepreneurship Theory and Practice// Entrepreneurship Theory and Practice. https://doi.org/10.1177/1042258717728067.
2. *Ay, Semra, Canlı,, Kübra.* Creativity and labor in digitally driven market: The case of freelance illustrator. In J. Paliszkiewicz & D. Varoğlu (Eds.)// Management and Organizational Studies on Blue- and Gray-collar Workers: Diversity of Collars. Emerald Publishing, 2023. Vol. 8, pp. 241–252. https://doi.org/10.1108/S2051-233320230000008021.
3. *Markusen, Ann.* The Artistic Dividend: The Arts' Hidden Contributions to Regional Development// Project on Regional and Industrial Economics, Humphrey Institute of Public Affairs. University of Minnesota, Minneapolis, MN 55455/ USA (2003).
4. *Atuchina, A. V.* Free employment: opportunities and prospects of freelancing in the Russian labor market// Journal of Management Studies. 2017. Vol. 3. № 4. URL: https://naukaru.ru/en/nauka/article/16327/view#article-references. (Дата обращения: 20.10.2025).
5. *Гражданский кодекс Российской Федерации*. URL: https://rospatent.gov.ru/en/documents/1-civil-code-of-the-russian-federation-part-one/download (Дата обращения: 12.09.2025).

References

1. Woronkowicz, Joanna, Noonan, Douglas S. Who Goes Freelance? The Determinants of Self-Employment for Artists. Entrepreneurship Theory and Practice// *Entrepreneurship Theory and Practice*. doi.org/10.1177/1042258717728067.
2. Ay, S., Canlı, K. Creativity and labor in digitally driven market: The case of freelance illustrator. In J. Paliszkiewicz & D. Varoğlu (Eds.)// *Management and Organizational Studies on Blue- and Gray-collar Workers: Diversity of Collars.* Emerald Publishing, 2023. Vol. 8, pp. 241–252. https://doi.org/10.1108/S2051-233320230000008021.
3. Markusen, Ann. The Artistic Dividend: The Arts' Hidden Contributions to Regional Development// *Project on Regional and Industrial Economics*. Humphrey Institute of Public Affairs. University of Minnesota, Minneapolis, MN 55455/ USA (2003).
4. Atuchina, A.V. Free employment: opportunities and prospects of freelancing in the Russian labor market// *Journal of Management Studies*. 2017. Vol. 3. No. 4. URL: https://naukaru.ru/en/nauka/article/16327/view#article-references. (Accessed: 20.10.2025).
5. *Civil Code of the Russian Federation*. URL: https://rospatent.gov.ru/en/documents/1-civil-code-of-the-russian-federation-part-one/download (Accessed: 12.09.2025).

Научный руководитель: заведующий кафедрой технического перевода и профессиональных коммуникаций, доцент, кандидат филологических наук Л. В. Назарова

Scientific Advisor: Associate Professor of the Department of Technical Translation and Professional Communications, Larissa Nazarova, PhD

Дизайн, искусствоведение и филологические науки

УДК 76.17:655.344

Д. А. Тырышкина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна,
Высшая школа печати и медиатехнологий
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СПЕЦИФИКА СОЗДАНИЯ И ОСОБЕННОСТИ ТИПОГРАФИКИ LIVRE D'ARTISTE

Цель статьи заключается в исследовании концепта livre d'artiste и специфики его типографики, особенности которой связаны с уникальным процессом создания книги художника. Специфическая типографика livre d'artiste рассматривается на примере одного разворота из издания «Гаргантюа» 1955 года, проиллюстрированного литографиями каталонского художника Антони Клаве. Для исследования в статье важен современный контекст, в котором массовая типографика находится в состоянии упадка, и результат исследования статьи позволяет установить концепцию livre d'artiste как недосягаемый идеал книжного дизайна и типографики.
Ключевые слова: livre d'artiste, книга художника, типографика, вёрстка, книжный дизайн, «Гаргантюа» 1955 года издания.

Darya Tyryshkina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Higher School of Printing and Media Technologies
191186, St. Petersburg, 18 Bolshaya Morskaya

SPECIFICS OF CREATION AND TYPOGRAPHY PECULIARITIES FOR LIVRE D'ARTISTE

© D. A. Tyryshkina, 2025

The paper studies the concept of livre d'artiste and specifics of its typography, which are rooted in the peculiarities of its creation. Briefly we oversee the history of livre d'artiste and look into the variety of different terms associated with the field. The specifics of typography of livre d'artiste are being observed on the exemplary double-spread from livre d'artiste Gargantua, illustrated with lithographs and woodcuts by Catalan artist Antoni Clavé, published in 1955 (Toulon: Les Bibliophiles de Provence). The research illuminates the complexity of creative thinking in livre d'artiste and puts it as an example of unattainable and impeccable book design, inspects how both calculated and arbitrary decisions create a greater art form. The side interest of this study is the lacking influence of livre d'artiste on mass typography and the intermittent influence of fine-book typography. The paper slightly touches the context of modern book design being in the progressing decline state, but deliberately does not seek solution in the analyses of livre d'artiste.
Key words: livre d'artiste, typography, fine book, book layout, book design, 1955 Gargantua.

According to Noël Clément-Janin, French writer and art critic, livre d'artiste is a book 'conceived and produced by a printmaker, in which the artist, taking the place of the publisher, constructs the entire volume and is no longer content [merely] to illustrate it' [1, p. 793]. This term and its definition were used by him in 1904. Towards the end of the nineteenth century French publishers and art dealers, such as Ambroise Vollard and Daniel-Henry Kahnweiler, used this term to define the volumes they had designed and produced. The volumes were also called 'livre de peintre' and 'livre illustré', but the term 'livre d'artiste' was borrowed by English collectors of fine books. They used it to describe 'any book produced with the collaboration of one or more painters' [2]. The term livre d'artiste should not be equated with a 'fine book' (limited edition of well-printed books), nor should it be equated with the term 'artist's book'. According to writer and poet Walter John Strachan, livre d'artiste is a 'book containing illustrations carried out by the artist himself — a painter, sculptor or original engraver (peintre-graveur) — who will have himself employed some autographic process for the execution of his designs, be it lithography, engraving on wood, linoleum, copper or other material, some process of etching or indeed a mixture of media. In some cases the artist himself does the printing of the illustrations, but at any rate he will collaborate with the printer or supervise the work at appropriate stages' [3]. This is the most comprehensive and accurate definition of livre d'artiste, and this study will rely on W. S. Strachan's work, 'The Artist and the Book in France: The 20th Century Livre d'artiste'.

Livre d’artiste is usually studied on itself as a secluded art form. In all of the overseen studies and books the history and the specifics of livre d’artiste are studied thoroughly, but rarely they connect the influence of livre d’artiste innovative typography to the modern ‘fine book’. By ‘fine book’ this study means the definition given by W. J. Strachan: ‘… limited edition of a well-produced book, typographically impeccable, but not necessarily illustrated’. In the modern 21st century world the culture of book design, of typography in mass-produced books is constantly declining, especially in Russia. This is a normal process for anything mass-produced. In the field of book design this is, of course, connected with the usage of machine technologies. Even a ‘fine book’, not a specific art form, but a slightly better form of book production, experience this decline, because the technology of book production shifted into the field of complete technological and artificial process. The goal of this study is to revive not just the typography of any old book design, but to look closely at the secluded, fantastic and endlessly complicated art form ‘livre d’artiste’, the form of manual and inspired creation. Livre d’artiste exists on its own, as a concept and as numerous objects in museums, galleries and libraries, it does not in fact connect with mass-produced modern books, but studying it closely and illuminating its specifics can positively influence modern typography. Livre d’artiste can be an unattainable dream, a perfect reference to which any typography might measure itself and by which it might be inspired.

Several methods were used to create this study: literature research in different databases, selection of relevant and appropriate literature, reading and analyses of chosen literature, gathering, comparing and formulating conclusions. For literature searching the following databases were used: the online library Project Gutenberg, JSTOR library, the Internet Archive library, a web-archive of the Bibliothèque nationale de France, Z-Library, Google Scholar.

In most of the gathered recourses there is a common thought that livre d’artiste holds an artistic response to a literary text, not just like any illustrated book. As an object born to celebrate beauty livre d’artiste establishes equal and peculiar dialog between an artist and an author. Artist in this context plays equally important role. Two stories are being told in livre d’artiste, by artist and by author, and both of these stories intertwine freely and create the one, complex and rich and infinitely beautiful.

The phenomenon of livre d'artiste originated in France at the beginning of the 20th century. The creation of limited-edition, which are exclusive printed editions by cooperation of an artist, publisher, printers and designers, was considered as a secluded, almost exclusively French art form [4, p.69]. Such editions are still widely regarded as being of significant artistic merit. Limited-edition luxurious livre d’artiste or livre de peintre contained original prints as illustrations, which were considered as integral creations, not just literal illustrations [7, p. 52].

The concept of the livre d’artiste was realised through the efforts of Ambroise Vollard, a French patron and publisher in the early 20th century. The master artists who contributed to this project, including Pierre Bonnard, Jean Arp, Pablo Picasso, Henri Matisse, and Marc Chagall, exemplify the calibre of the artists involved. In such publications, the layout of the text could be subject to complete modification. The composition of the book was entirely subordinated to the vision of the artist-designer. In certain instances, the text may be presented with a certain degree of artistic licence. For instance, it could be a handwritten text printed on a page, as evidenced in the book of the French poet Pierre Reverdy, entitled ‘The Song of the Dead’, which was designed with lithographs by Pablo Picasso in 1948. The livre d’artiste continued to exist, develop and flourish after Ambroise Vollard's pioneering experiments at the beginning of the 20th century. The livre d’artiste constituted a distinct genre of art throughout the 20th century.

The notion of the livre d'artiste and that of the artist's book are not entirely congruent. The concept of the ‘artist's book’ is more closely associated with the Russian and English traditions of designing a specific book, although there is a high degree of overlap between the two concepts [5, p. 2]. The notion of livre d'artiste in French, in addition to its primary conceptual signification (a book created by an artist), also encompasses an understanding of special bibliophilic luxury and assumes particular requirements for material production.

Ambroise Vollard attracted artists who had not previously worked with books. This idea was his original conception: a synthesis of book design and masters of great, free art who found themselves contained within the book. The creation of the illustrations was facilitated by the utilisation of various printing techniques, including lithography, woodcut, dry point, etching, aquatint, and screen printing. For Ambroise Vollard, the paramount considerations in his publishing endeavours were the calibre of printing production and the aesthetic merit of each book. The project was overseen by the most accomplished master printers, who were selected for their exceptional expertise in the field. The printing process involved the use of costly, premium-quality, hand-cast paper, which was meticulously crafted to ensure optimal quality. The collaborative effort between book designers, type designers, and the artist or artist-designer was instrumental in developing the intricate internal composition of the work. The artist or artist-designer also played a pivotal role in the selection of fonts, the creation of layouts, and the design of small decorative elements that contributed to the overall aesthetic of the project. A meticulous collective endeavour was undertaken in the creation of an artistic object, with the publisher (patron, customer, gallery owner) assuming a significant role in this process. The foundation for the realisation of ideas was built, and people with different specialties were gathered and organised in order to implement a unique project.

The union between executive artist and an author of the text is also of a great significance. Whether the private dialog in this union was successful and fruitful or not, be the author alive or long gone by the moment of creating a book, it had an immense significance to the resulting project. For example, one of the most successful examples of such union is Paul Verlaine's poems illustrated by Pierre Bonnard (published by Ambroise Vollard) [6, p. 498].

Nevertheless, the predominant aesthetic sensibility and the artistic impulse that resulted in the book's creation derived from the artist's execution.

Each union of the livre d'artiste presents the specific typography at its core, as each livre d'artiste is completely unique. The formula that unites them all is the innovative character of typography. In the livre d'artiste 'Parallèlement' (poems by Paul Verlaine, artwork by Pierre Bonnard) lithographs are 'freely flowed over the margins and infringed on the lines of type, thus uniting poetry and image in an innovative way' [7, p. 56]. In ordinary books illustrations are usually bounded to their borders, not overlaying with the typesetting. The term hors texte might be used for such placement, outside of the text. But such placement could also be used in livre d'artiste. For example, Pablo Picasso's hors texte etchings for 'Saint Matorel', a book by Max Jacob.

Illustrations and text could be printed in colored ink in livre d'artiste, for example in 'Yvette Guilbert', illustrated by Toulouse-Lautrec, both text and drawings are printed in olive green. This was considered innovative in book design [7, p. 55].

The font, as with any other detail in an artist's book, is of paramount importance. It is instrumental in shaping the internal composition and the character of the book, which is to be considered on a par with the illustrations.

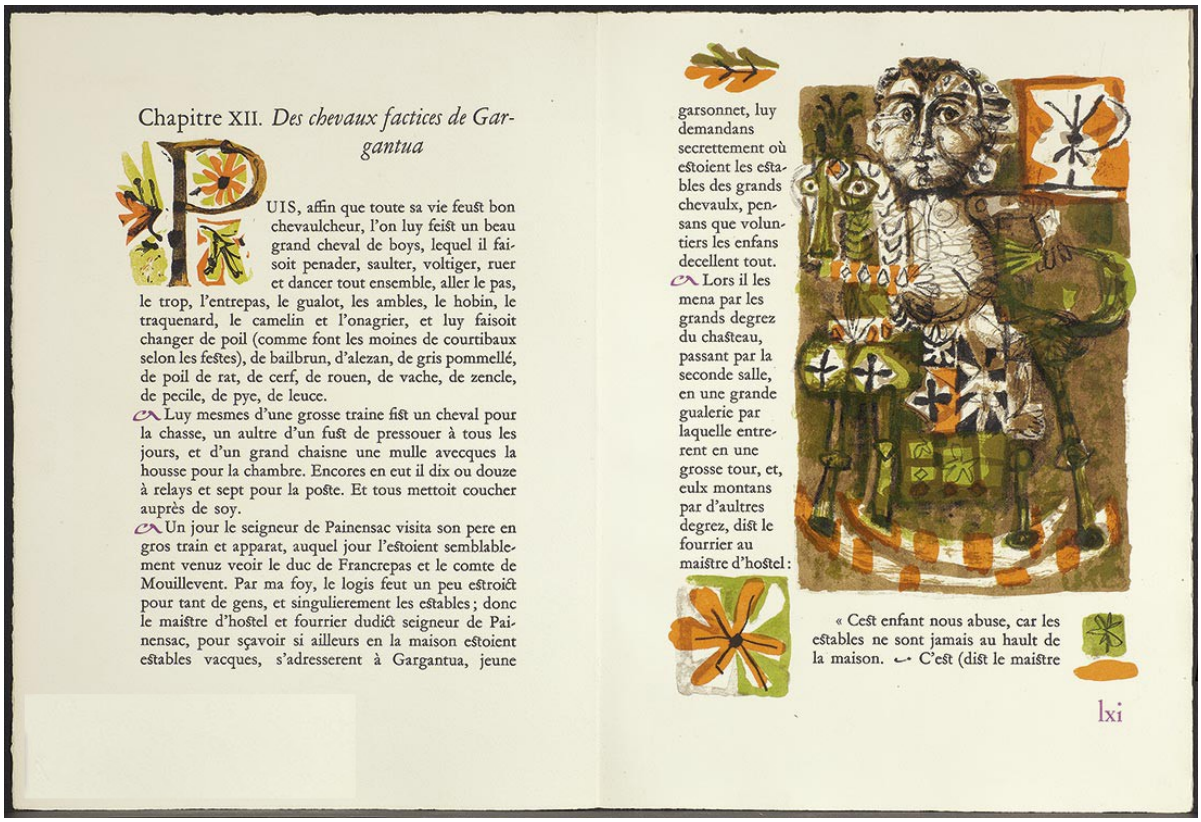
In certain instances, the individual sheets of a livre d'artiste are not stitched together, as would typically be the case in a conventional book, but rather they are meticulously arranged in a case, with each sheet being individually preserved and separated from the others. In this instance, the individual sheets do not become separate graphic sheets, despite each sheet containing a complete composition. This composition then expands and spreads over the entire edition. When unstitched, these sheets constitute an integral component of the overarching composition of the book, exhibiting a significantly more intricate and ornate character than that of a conventional book.

The present study will consider François Rabelais's book 'Gargantua', illustrated by the artist Antony Clavé in 1955. Antony Clavé employs a variety of visual elements on a single double-spread, including a half-page illustration, marginal illustrations, and initial capital (lettrine). Antony Clavé employs a range of artistic techniques, including colour lithographs and woodcut, to create his illustrations. In the presented instance of the spread, the artistic design is unified as a single, uninterrupted fabric accompanied by body text. The capital letter and marginalia serve not only as a decorative element, but as a compositional structure and complement to the text. Designs under consideration embody a sense of chic and boldness, thereby preserving the impeccable taste that is characteristic of livre d'artiste designs. Clavé's illustrations possess a remarkable subtlety, a sense of cheerfulness, and a notable aesthetic quality.

The typography of livre d'artist is distinguished by its unique characteristics, which differentiate it from the typography of other types of books, mass-produced or rare and intended as gifts. The distinguishing characteristics of the typography of livre d'artist are not clearly defined, as each book is unique. The artist's role in determining the aesthetic appearance of the book became the decisive and distinguishing criterion of such typography. The combination of boldness and freedom in typography with sophistication and meticulous calculation is a notable feature. The arrangement of book elements on the page or within the spread can be considered in relation to the compositional solutions of past eras. A verified and refined tradition in a book can be combined with avant-garde solutions that break with the traditions of the past. Alternatively, the composition of the book can be guided solely by the artist's idea, without reliance on past book traditions, e. g., Jacques Prévert's'Adonides' made by artist Joan Miró.

A more detailed examination of a specific spread from the book 'Gargantua', which was illustrated by Antoni Clavé in 1955 (Figure 1), is required from a typographic perspective. The basic layout in the double-spread aligns with the European book tradition, showcasing its finest expressions. The influence of the typographic tradition of the 18th and 19th centuries is evident, interwoven with a more contemporary design sensibility from the 20th century, characterised by dynamics and a deliberate sense of carelessness in the arrangement and execution of illustrations. It is evident that on the left page of the spread there are large, uneven margins. The bottom margin appears to be the most visually prominent when compared to the others. Furthermore, the side left margin is also notably spacious, exhibiting a marginal reduction in size relative to the bottom margin. The top margin is smaller than the side, and the center margin is the smallest, yet still substantial in size. Large margins are customary in books with a high aesthetic tradition, and are frequently employed in livre d'artiste. Large margin spaces allow the viewer's eye to find rest in a visually loaded compositional structure, to see a complex composition as integral and harmonious. 'The livre d'artiste uses the page as an aesthetic and expressive element in itself, and that use is characterized by the presence of generous margins… This has the effect of clearing space for the impact of the text

and creating a répos or white area to rest the eye' [4, p. 73]. The use of substantial margins is particularly beneficial in a book that incorporates intricate colour decorations and comprises illustrations of a high quality.



Chapitre XII. *Des chevaux factices de Gargantua*

PUIS, affin que toute sa vie feuſt bon chevaulcheur, l'on luy feiſt un beau grand cheval de boys, lequel il faisoit penader, saulter, voltiger, ruer et dancer tout ensemble, aller le pas, le trop, l'entrepas, le gualot, les ambles, le hobin, le traquenard, le camelin et l'onagrier, et luy faisoit changer de poil (comme font les moines de courtibaux selon les feſtes), de bailbrun, d'alezan, de gris pommellé, de poil de rat, de cerf, de rouen, de vache, de zencle, de pecile, de pye, de leuce.

Luy mesmes d'une grosse traine fiſt un cheval pour la chasse, un aultre d'un fuſt de pressouer à tous les jours, et d'un grand chaisne une mulle avecques la housse pour la chambre. Encores en eut il dix ou douze à relays et sept pour la poſte. Et tous mettoit coucher auprès de soy.

Un jour le seigneur de Painensac visita son pere en gros train et apparat, auquel jour l'eſtoient semblablement venuz veoir le duc de Francrepas et le comte de Mouillevent. Par ma foy, le logis feut un peu eſtroict pour tant de gens, et singulierement les eſtables; donc le maiſtre d'hoſtel et fourrier dudict seigneur de Painensac, pour sçavoir si ailleurs en la maison eſtoient eſtables vacques, s'adresserent à Gargantua, jeune garsonnet, luy demandans secrettement où eſtoient les eſtables des grands chevaulx, pensans que voluntiers les enfans decellent tout.

Lors il les mena par les grands degrez du chaſteau, passant par la seconde salle, en une grande gualerie par laquelle entrerent en une grosse tour, et, eulx montans par d'aultres degrez, diſt le fourrier au maiſtre d'hoſtel:

« Ceſt enfant nous abuse, car les eſtables ne sont jamais au hault de la maison. C'eſt (diſt le maiſtre

lxi

Figure 1. 'Gargantua', illustrated by Antony Clavé, 1955.

The margins on the right page of the spread are not identical to those on the left page, a characteristic that is absent in conventional editions. This phenomenon can be attributed to two factors. Firstly, the illustrations on the right extend beyond the confines of the typesetting, creating a sense of spatial expansion. Secondly, the artistic calculations employed in each margin are indicative of livre d'artiste books, where meticulous attention to detail is customary. The typesetting in livre d'artiste can be calculated according to one of the modular grids of the golden ratio, as was done in books of past eras, so each margin is slightly different in size from the other. This contributes to the creation of a dynamic and subtle structure within the book, wherein the positioning of each element is dictated by the conceptual framework of the artist and designer, resulting in a symphony of dialogues and polylogues amongst the elements within the book's spatial domain.

The top and side margins of the right page are the narrowest in the spread and are approximately equal in size. The center margins are equivalent in size. The bottom margin on the right is visually slightly smaller than the bottom margin on the left. In fact, the margins are equal, the lower line of text in the typesetting is located on the same level, but the bottom margin of the right page appears smaller due to the illustrations in the text, which are positioned below the level, and due to the column number located in the lower right corner ('lxi' means page number, 61).

The font selected for the body of the text is an antique font. The text alignment is justified, with the last line of a paragraph aligned to the left. The heading (Chapitre XII...) is set in a slightly larger font size of the same antique font, and the heading's length does not go beyond the width of the text frame below. The large, colourful lettrine P is located immediately beneath the heading and also fits within the rectangular shape of the text block. The text is further embellished by the presence of diminutive decorative elements at the beginning of each paragraph. The design elements and text block on this page are contained within a rectangular shape and do not extend beyond its limits.

On the right page, the text is divided into two small blocks due to the illustration itself constituting the primary element of the page. The primary illustration, the accompanying text, and the supplementary illustrations are all contained within a rectangular frame. However, the visual size of the main illustration is slightly larger than that of the left shape, owing to the protruding edges of the main and supplementary illustrations.

One of the text blocks on the right is aligned 'flush left'. Such justification is necessary in this instance, given that the text is situated within a narrow, elongated strip along the illustration. The upper edge of this text

block corresponds with the chapter title on the left page, aligning the text in a consistent manner throughout the document. The upper edge of the main illustration ascends slightly above this line, and a marginal illustration is situated above the narrow text block. The marginal illustration is located in the top margin area, thereby expanding the boundaries of the conventional rectangular spot into which all the elements of the page fit, making it larger. Concurrently, the borders of the marginalia do not extend beyond the narrow text strip. The same nuance is observed in the other two minor illustrations in the text (also known as in-texte). Their placement corresponds to the boundaries of the text blocks, thereby establishing a meaningful connection with the text's location across the entire spread and with the primary large illustration. Consequently, the entire spread appears balanced and harmonious, despite the absence of clear boundaries delineating the illustrative elements, attributable to their light-hearted and delicate execution.

The fundamental composition of the double-spread is easily and pleasurably perceived due to the large, general shapes in the framework. The arrangement of text blocks and illustrations is composed of numerous rectangles and squares, collectively forming two slightly unequal rectangles across two pages of a single spread. The colour spots of the squares direct the reader’s gaze along a mirrored ‘S’-shaped curve, commencing from the upper left edge (the lettrine), proceeding in turn to two opposite squares (upper right and lower left), and concluding at the smallest illustration in the text, directly above the column number. The movement along the complex curve unites the masses of rectangles, thereby connecting the composition of the spread into one complete artwork at the moment of reading.

The interior composition and style of ‘Gargantua’ can be seen as leaning towards a more traditional character of book design, but still born within the milieu of the livre d'artiste. The book’s creation is characterized by a distinctive bibliophile approach, while the artist and book designer's work is notable for its boldness and sophistication. ‘Gargantua’ serves as a prime exemplar of a sustained, harmonious and meticulously calculated livre d’artiste from the perspective of typography.

It is possible that soon book designers, publishers and artists will again look back upon the 20th century, searching for inspiration and guidance. In a digitized age there always will be trend for manually created objects of art, made and calculated with the meticulous precision of human mind. Book as a form of art itself will never become obsolete. The prognosis of this study concludes that even with modern technologies and programs for book layout, which imminently do decrease the artistic quality of book design, where will be a strive for more creative, complex and bold decisions among artists and designers. The machine technology and computer programs immensely simplify the process of creating, and in the modern world it is almost impossible to make any kind of book solely with manual resources. There might not be another era of true livre d’artiste, but where will be new ways of creation, build on combining the manual, high-fashioned, extravagant tradition and the modern technological process.

References

1. Quignard, M. Livre d'artiste, dans Dictionnaire encyclopédique du livre, tome 2, Paris, Cercle de la Librairie, 2005.
2. Rosenthal, B. M. Dictionary of Abbreviations, International League of Antiquarian Booksellers, 1993.
3. Strachan, W. J. The Artist and the Book in France. The 20th Century Livre d’artiste. London. Peter Owen Ltd., 1969.
4. Bhriain, A. N. Le Livre d'Artiste: Louis Brocquy and The Tain (1969) // New Hibernia Review. 2001. No. 5. Pp. 69-82.
5. Jameson, I. Histoire du livre d'artiste // Cursus. 2005. Vol. 9, No. 1.
6. Gordon, N. Ray. The Art of the French Illustrated Book, 1700-1914. New York. Dover Publications, 1986.
7. Symmes, Marilyn F. Illustrated Books at the Toledo Museum of Art. // The Journal of Decorative and Propaganda Arts. 1988. No 7.

Научный руководитель: заведующий кафедрой графики, доцент Г. Б. Лавренко
Scientific Advisor: Head of the Department of Graphics, Associate Professor G. B. Lavrenko

УДК 730(470.23-25)"198/199"+008(091)

Е.О. Фомин

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, д. 18

Возрождение эстетики Серебряного века в ленинградской школе монументальной скульптуры конца XX века

Статья посвящена анализу возрождения эстетики Серебряного века в ленинградской монументальной скульптуре конца XX века. Установлено, что возрождение эстетики Серебряного века в ленинградской монументальной скульптуре конца XX века проявилось как рефлексия на смену идеологических парадигм. Художники обратились к метафоричности, философской глубине, утонченному пластическому языку и символизму, переосмысливая традиции начала века в условиях позднего советского и постсоветского времени.
Ключевые слова: Серебряный век, скульптура, импрессионизм, советское искусство, ленинградская школа, А.Т. Матвеев.

© Е.О. Фомин, 2026

E.O. Fomin

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

The revival of the aesthetics of the Silver Age in the Leningrad school of monumental sculpture of the late 20th century

This article analyzes the revival of Silver Age aesthetics in Leningrad monumental sculpture of the late 20th century. It is established that the revival of Silver Age aesthetics in Leningrad monumental sculpture of the late 20th century manifested itself as a reflection on shifting ideological paradigms. Artists turned to metaphor, philosophical depth, sophisticated sculptural language, and symbolism, reinterpreting the traditions of the early 20th century in the context of the late Soviet and post-Soviet era.
Keywords: Silver Age, sculpture, impressionism, Soviet art, Leningrad school, A.T. Matveyev.

Актуальность исследования возрождения эстетики Серебряного века в ленинградской монументальной скульптуре конца XX века обусловлена необходимостью переосмысления петербургской идентичности, возвращением к традициям модерна и поиском духовности в постсоветском пространстве. Это позволяет преодолеть идеологизированность советского монументализма, опираясь на метафоричность и синтез искусств.

В 1980–90-е годы ленинградские художники активно обращались к эстетике Серебряного века, адаптируя её идеи под новую реальность. Это было время возвращения забытых имен и образов, которые мастера того периода использовали для поиска собственного языка и духовной опоры в эпоху перемен. На смену советскому монументализму пришли камерность и символизм модерна. Искусство вернулось к диалогу с архитектурой, а городская скульптура вновь заговорила на языке «петербургского текста» – мистического, трагичного и глубоко эстетичного.

В отечественном искусствоведении эта проблема изучена неравномерно. Исследования фокусируются на переходе от советского монументализма к постмодернистской рефлексии, академизме, символизме и переосмыслении наследия начала столетия через петербургские традиции. Исследователи, например, П.В. Добролюбов [3], С.К. Исаков [4], В.Г. Исаченко [5], О.Б. Калугина [6], Е.Б. Мурина [8; 9], Я.Д. Северюхин [9] отмечают сохранение академической школы в конце XX века, которая, переосмысливая опыт, включала элементы символизма и утонченности Серебряного века. Несмотря на наличие целого ряда серьезных наработок, тема нуждается в более детальном изучении.

Цель настоящей работы: исследовать процесс возрождения и интерпретации эстетических принципов Серебряного века в творчестве ленинградских-петербургских монументалистов конца XX века как ответ на кризис официального академизма и поиск новой художественной идентичности.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1) выявить ключевые элементы возрождения эстетики Серебряного века (меланхолия, символизм, петербургский миф) в работах петербургских скульпторов.

2) раскрыть преемственность традиций академической школы в контексте современного пластического языка.

Для глубокого изучения темы стоит сочетать искусствоведческий анализ с культурологическим подходом. Иконологический анализ – исследовать, как символы модерна и символизма – антропоцентризм, меланхолия, «текучесть» формы – трансформировались и вернулись в скульптуру спустя десятилетия. Диахронический метод – проанализировать историко-культурный контекст: в конце XX века ленинградская школа обратилась к Серебряному веку как к «золотому стандарту», пытаясь выйти за рамки соцреализма. Концепция «Гения места» – рассмотреть Петербург как пространство, которое само диктует эстетическую преемственность через архитектуру и уникальную атмосферу города.

Середина XX века в советском монументальном искусстве ознаменовалась обновлением парадигмы, продиктованной изменениями в социально-политической жизни страны. Как заметил В.А. Белоголовский, новое время требовало иной социальной политики, и иной архитектуры [1, с. 49]. Постановление № 1871 ЦК КПСС и СМ СССР от 4 ноября 1955 года «Об устранении излишеств в проектировании и строительстве» закрепляло новые требования к архитектуре на законодательном уровне. С этими изменениями связан расцвет советского модернизма. Идеи модернизма, заложенные советскими авангардистами еще в начале XX века, стали по-настоящему массовыми лишь при Н.С. Хрущеве, когда государству потребовались новые архитектурные подходы для реализации масштабной жилищной программы. Эти изменения также отразились и на советской скульптуре. В первую очередь они коснулись рельефов и другой монументально-декоративной скульптуры, а уже затем пришли и в монументальную скульптуру. «Так начатые еще в 1920-е годы поиски воплощения кубизма, футуризма или ар-деко в монументальной скульптуре, – констатировала М.М. Силина, – были подхвачены и разработаны скульпторами 1960–1980-х годов» [10, с 198]. Если в 1930–1950-е годы велась борьба с формализмом, то в более поздний период в декоративно-монументальной скульптуре правдоподобие анатомии и пластики утратило свою актуальность. Ему на смену пришли формальные решения, диктуемые архитектурной композицией. Монументальная скульптура конца XX века отошла от сталинской формулы «фигура на постаменте» в пользу смелых композиций. В новых работах архитектоника памятника активно формирует пространство наравне с фигурами.

В начале XX века русская скульптура переживала расцвет импрессионизма, вдохновленный знакомством с новаторским европейским искусством. Увлечение творческой интеллигенции новыми течениями, трансформировало пластику, привнеся динамику, «вибрацию» света и передачу мимолетных впечатлений. В сфере русского пластического искусства особенность этого периода, по мнению О.В. Калугиной, заключается в смене ценностных приоритетов в самоопределении художника [6, с. 24]. Данная трансформация происходила в контексте активного развития европейской культуры, предлагавшей в то время актуальный художественный язык. В рассматриваемый период, несмотря на интенсивное развитие монументальной скульптуры в России и значительное увеличение количества возводимых объектов, большинство из них не получает широкого общественного и профессионального признания. Статус знаковых произведений закрепляется за памятниками не в силу технического совершенства или масштаба исторической личности, а за счет использования новаторских приемов в решении пластического образа. Сложившаяся ситуация открыла путь для появления первого импрессионистического монумента авторства П.П. Трубецкого (1866–1938), который таким образом заложив основу для этого направления в русской скульптуре. Установленный в 1909 году на Знаменской площади (ныне площадь Восстания) памятник Александру III резко отличался от традиционных монументов того времени. П.П. Трубецкой отказался от академической приглаженности в пользу «живой», неровной фактуры и передачи мощной массы, что и сделало этот монумент первым крупным образцом импрессионизма в русской монументальной скульптуре. До этого момента импрессионистическая скульптура не получала официального признания в России. Не имея возможности развиваться в этом направлении на родине, молодые художники – в частности, А.С. Голубкина (1864–1927) – были вынуждены уезжать во Францию [2]. Импрессионизм изменил русскую скульптуру так же радикально, как «бунт четырнадцати» – живопись. В обоих случаях художники отказались от застывших академических канонов, чтобы вернуть в искусство пульсацию реальной жизни и дух времени.

Импрессионизм можно с уверенностью назвать самым прорывным новшеством в скульптуре России XX века, которое не просто предложило новый прием или какой-то новый метод, а буквально изменило отношение к скульптуре. Скульпторы сосредоточились на передаче мимолётного движения, световоздушной среды и эмоционального впечатления, используя текучие линии и принцип незавершенности для создания ощущения жизни в материале. Как справедливо заметил С.К. Исаков, импрессионистический переворот в восприятии скульптуры позволил взглянуть на пластический образ, как на нечто самодостаточное, опуская излишнюю литературность и иллюстративность, что в дальнейшем стало основой для развития скульптуры авангарда [4, с. 5]. Импрессионистическая пластика (живописность фактуры, динамика формы) стала ключевым инструментом на раннем этапе реализации ленинского плана монументальной пропаганды(1918–1920-е гг.). Этот стиль позволял быстро создавать

эмоционально выразительные образы революции, не требуя длительной детализации, что отвечало задачам по срочному оформлению городов и возведению памятников героям в условиях нехватки средств. Живая лепка и смелые пластические решения И.Д. Шадра (1887–1941), В.И. Мухиной (1889–1953), С.Д. Эрзи (1876–1969) и других скульпторов, чьими учителями были такие выдающиеся мастера импрессионистической скульптуры, как О. Роден (1840–1917), Э.А. Бурдель (1861–1929) и П.П. Трубецкой, оказались очень востребованными.

В советской монументальной скульптуре сложился парадокс: ленинградская школа, вопреки канонам, фактически возродила принципы импрессионизма**.** В эпоху культа технического прогресса и строгого реализма, скульпторы Ленинграда обращаются к принципам импрессионистической лепки, делая акцент на световоздушной среде, фактуре материала и эмоциональной выразительности.

Ленинградская школа монументальной скульптуры – уникальное художественное направление XX века, воспитанное в духе строгого следования законам пластики, академической традиции и высокой творческой индивидуальности. В основе школы лежит наследие русского и советског скульптора, одного из наиболее известных ваятелей Серебряного века, педагога А.Т. Матвеева (1878–1960). Его влияние на ленинградскую и петербуржскую скульптурную традицию невозможно переоценить. В 1918 году он был приглашён преподавать в Петроградские государственные свободные художественно-учебные мастерские, организованные из Высшего художественного училища при Императорской Академии художеств и возглавил одну из скульптурных мастерских [3]. Матвеев, будучи учеником П.П. Трубецкого, воспринял ключевой принцип мастера – передачу «живого впечатления» от натуры, а не просто копирование формы. Трансформировав этот метод трепетного отношения к природе, он передал творческую эстафету своим ученикам, сделав поиск жизненной правды основой обучения.

Метод Матвеева напоминал сократовскую «майевтику»: это был живой диалог, а не свод жестких правил, которые можно изложить в учебнике. Главное в его школе – не техника или позы, а чуткость к натуре. Задача мастера – уловить живое дыхание и динамику момента, воплотив их в материале. Ученики не просто скопировали стиль Матвеева, а взяли его основные идеи (пластику, подход к форме) и развили их, добавив что-то своё или адаптировав под собственное видение. Поиск способов изображения естества натуры объединяют матвеевскую школу с импрессионистическим движением. Именно эта черта роднит скульптуры таких разных мастеров, как А.Н. Черницкий (1918–2010), Г.В. Додонова (1940 г. р.), Л.К. Лазарев (1928–2004), Е.Н. Ротанов (1940–2024), М.К. Аникушин (1917–1997), испытавших непосредственное влияние идей Мастера. Как педагог А.Т. Матвеев стал связующим звеном между дореволюционной школой и советской скульптурой, передав классические традиции множеству своих учеников.

А.Т. Матвеев выступал серьезным оппонентом для академического сообщества, так как опирался на завершенную и глубоко проработанную систему взглядов. По мнению Г.А. Янковской, активные творческие поиски Серебряного века предопределили будущие столкновения вокруг концепции соцреализма [12, с. 27]. В 1930-е годы эти противоречия обострились из-за трансформации структуры художественной промышленности.

Революция не стала для российского искусства радикальным разрывом: ключевые открытия, формы и сама эстетика рубежа веков органично перешли в новую эпоху. Художники самых разных взглядов – от верных традициям передвижников до авангардистов из «Бубнового валета» – продолжили свои творческие поиски уже в условиях социалистического государства. Радикальная трансформация сферы искусства, вызванная созданием жестких корпоративных творческих союзов произошла в 1930-е годы. Государство установило тотальный контроль над художественным процессом, сосредоточив в своих руках заказ, материальное обеспечение, оценку творчества и профессиональное обучение художников.

А.Т. Матвеев представлял собой серьезную фигуру в контексте внутриструктурной иерархической конкуренции. Его значительный авторитет обуславливался наличием многочисленных учеников и последователей, сформировавших устойчивое профессиональное сообщество внутри системы официальных творческих объединений. Влияние матвеевской школы распространилось на кадровый состав ведущих художественных вузов – Института имени И.Е. Репина и ЛВХПУ имени В.И. Мухиной, – а также на административный аппарат Союза художников, что позволяло данной группе оказывать существенное воздействие на вектор развития советского искусства. Система художественной промышленности, сложившаяся в сталинский период, сохранила свою структурную целостность во второй половине XX века, оказав определяющее влияние на развитие профессионального искусства и эстетическую среду постсталинской эпохи.

Специфика функционирования институций художественной промышленности Ленинграда предоставила базу для формирования уникальных региональных черт ленинградской школы монументальной скульптуры. Ключевым фактором этого процесса стало влияние академической преемственности: многочисленное сообщество последователей и учеников А.Т. Матвеева сформировало

влиятельный экспертный круг (лобби), способствовавший закреплению авторских творческих принципов в профессиональной среде.

Сложившаяся система подготовки кадров позволила реализовать стратегию институционального протекционизма в отношении импрессионистической пластики. Данная тенденция, отчетливо проявившаяся в последней трети XX века, сохранила свою актуальность и в постсоветский период. Благодаря наследованию системных основ советских художественных институций, влияние матвеевской школы продолжает детерминировать развитие монументальной скульптуры современной России.

В контексте возрождения импрессионистических традиций в ленинградской монументальной скульптуре особую роль сыграли выпускники ЛВХПУ им. В.И. Мухиной. Данное учебное заведение характеризовалось минимальной степенью детерминированности канонами соцреализма, что создавало благоприятные условия для институционализации и трансляции художественно-эстетической системы школы А.Т. Матвеева.

Творчество Г.В. Додоновой, Л.К. Лазарева и Е.Н. Ротанова представляет собой наиболее репрезентативный пример развития художественных принципов школы А.Т. Матвеева. Данные мастера являются авторами значимыми монументальных произведений Санкт-Петербурга, развивающими в своем творчестве пластические традиции импрессионизма в рамках художественной системы Мастера. Скульптуры этих художников отличаются лиричностью и художественной непосредственностью, которая формирует пластический язык, удивительно гармонирующий с колоритом «северной Венеции».

Монументальные скульптуры Г.В. Додоновой, начиная с ее дипломной работы «Пушкин-лицеист», отличались особенной, непосредственной свободной манерой. Высокая оценка дипломной работы аттестационной комиссией и её последующая реализация в материале (бронзе) в 1968 году свидетельствуют о признании профессиональных компетенций скульптора на начальном этапе его творческой деятельности. Этот пример показывает, что художественное сообщество способствовало актуализации и рецепции эстетических принципов импрессионизма.

В последующие годы скульптор обогатила культурный ландшафт Санкт-Петербурга рядом работ, ключевой из которых стал памятник Анне Ахматовой, установленный в 2006 году напротив тюрьмы «Кресты» на Воскресенской набережной. Скульптура отражает уход от советского монументального пафоса к более интимному, лирическому и трагическому изображению, характерному для Серебряного века. Г.В. Додонова объяснила, что внутреннее, скрытое от посторонних глаз страдание она пыталась выразить в хрупкой и тонкой фигуре Ахматовой, в напряжённом повороте головы [11, с. 38]. Страдание в самом деле прочитывается в жесте руки, в повороте головы, в сжатых губах. Но это страдание сдержанное, благородное в своей силе и мужестве.

В 1981 году Л.К. Лазарев завершил памятник «Подвигу пожарных Ленинграда 1941–1945 гг.», разместив его во внутреннем дворе пожарной части на Васильевском острове [5, с. 318]. Эта скульптурная композиция выделяется на фоне официального искусства лаконичной пластикой, подчеркивающей героический образ. Ее отличает выразительная простота формы, противостоящая академическим канонам.

Стоит отметить и Е.Н. Ротанова. Его работы, хоть и не всегда находят отклик у широкой публики, виртуозно решают сложнейшие пластические задачи городской среды и удивительно тонко резонируют с самим духом города. Несмотря на то, что ряд скульптур, например, два памятника Александру Блоку, были созданы уже в постсоветское время, его стиль уходит корнями в ленинградскую школу, сформированную под влиянием А.Т. Матвеева. Ротановское прочтение Блока – это не просто портреты, а попытка передать атмосферу эпохи: надлом, тревогу, утонченность и близость революционной катастрофы.

Памятник А. Блоку, установленный в 2023 году на улице Декабристов, воплощает ренессанс эстетики Серебряного века, экзистенциальную хрупкость и философский подтекст. Скульптор уходит от монументального пафоса, создавая образ «падающего» или шагающего поэта, что отражает мятежный дух эпохи Блока и стремление ленинградской школы конца XX века к личностному прочтению истории. Монумент вызывает споры из-за отказа от прямого портретного сходства в пользу художественного образа, символизирующего «ветер истории». Памятник на ул. Декабристов, 57, установлен рядом с последним местом жительства поэта, что усиливает личную, мемориальную связь, а не государственную парадность. На фоне советской монументальной школы, работы Е.Н Ротанова (наряду с работами Л.К. Лазарева) знаменуют поворот к метафоричности и гуманизму. Его памятники – это возвращение к «петербургскому тексту», где поэт не столько «вождь», сколько трагический свидетель времени.

Таким образом, возрождение эстетики Серебряного века в ленинградской монументальной скульптуре конца XX века проявилось как рефлексия на смену идеологических парадигм. Художники обратились к метафоричности, философской глубине, утонченному пластическому языку и символизму, переосмысливая традиции начала века в условиях позднего советского и постсоветского времени.

Научный руководитель: доцент кафедры истории и теории дизайна и медиакоммуникаций, доцент, доктор филологических наук Менший А.Н.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of History and Theory of Design and Media Communications, Associate Professor, Doctor of Philological Sciences Menshiy A.N.

Список литературы

1. *Белоголовский В.А.* Взгляд из XXI века на советский модернизм 1955–1985 гг. // Жилищное строительство. 2010. № 11. С. 49-52. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vzglyad-iz-xxi-veka-na-sovetskiy-modernizm-1955-1985-gg (дата обращения: 02.04.2026).
2. *Голубкина А.С.* Письма. Несколько слов о ремесле скульптора. Воспоминания современников. М.: Советский художник, 1983. 426 с.
3. *Добролюбов П.В.* Школа скульптора Александра Терентьевича Матвеева и его ученики // Дом Бурганова. Пространство культуры. 2022. Т. 18, № 4. С. 29-43.
4. *Исаков С.К.* Скульптура: ленинградские скульпторы. Л.; М.: Искусство, 1947. 100 с.
5. *Исаченко В.Г.* Памятники Санкт-Петербурга: справочник. СПб: «Паритет», 2004. 400 с.
6. *Калугина О.Б.* Основные проблемы эволюции русской скульптуры конца XIX – начала XX века в контексте взаимоотношений московской и петербургской школ: автореф. дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.04 / Калугина Ольга Вениаминовна. М.,2012. 67 с.
7. *Мурина Е.Б.* Александр Терентьевич Матвеев. М. Искусство, 1964. 180 с.
8. *Мурина Е.Б.* Александр Матвеев. М. Советский художник, 1979. 384 с.
9. *Северюхин Я.Д.* Художественный рынок Санкт-Петербурга – Петрограда – Ленинграда, его роль и значение в истории развития отечественного изобразительного искусства: автореф. дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.04 / Северюхин Дмитрий Яковлевич. М., 2010. 53 с.
10. *Силина М.М.* История и идеология: монументально-декоративный рельеф 1920–1930-х годов в СССР. М.: БуксМАрт, 2014. 352 с.
11. *Соловей Т.Г.* О памятнике Ахматовой в петербурге // Литература в школе. 2013. №1. с. 43.
12. *Янковская Г.А.* Искусство эпохи сталинизма как история поколений художников // Magistra Vitae: электронный журнал по историческим наукам и археологии. 2007. № 11 (89). С. 26-33. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-epohi-stalinizma-kak-istoriya-pokoleniy-hudozhnikov-1 (дата обращения: 02.04.2026).

References

1. Belogolovsky V.A. A 21st-century view of Soviet modernism 1955–1985 // *Housing construction*. 2010. No. 11. 49–52 pp. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vzglyad-iz-xxi-veka-na-sovetskiy-modernizm-1955-1985-gg (дата обращения: 02.04.2026). (in Rus.).
2. Golubkina A.S. *Letters. A Few Words about the Sculptor's Craft. Memories of Contemporaries*. M.: Soviet Artist, 1983. 426 pp. (in Rus.).
3. Dobrolyubov P.V. School of sculptor Alexander Terentievich Matveev and his students // *Burganov House. Cultural Space*. 2022. Vol. 18, No. 4. 29-43 pp. (in Rus.).
4. Isakov S.K. *Sculpture: Leningrad sculptors*. L.; M.: Art, 1947. 100 pp. (in Rus.).
5. Isachenko V.G. *Monuments of St. Petersburg: reference book*. SPb: Paritet, 2004. 400 pp. (in Rus.).
6. Kalugina O.B. *The Main Problems of the Evolution of Russian Sculpture of the Late 19th – Early 20th Centuries in the Context of the Relationship between the Moscow and St. Petersburg Schools*: Abstract of a Doctor of Art History dissertation: 17.00.04 / Kalugina Olga Veniaminovna. Moscow, 2012. 67 pp. (in Rus.).
7. Murina E.B. *Alexander Terentyevich Matveev*. M. Art, 1964. 180 pp. (in Rus.).
8. Murina E.B. *Alexander Matveev*. M. Soviet Artist, 1979. 384 pp. (in Rus.).
9. Severyukhin Ya.D. *Art market of St. Petersburg – Petrograd – Leningrad, its role and significance in the history of development of domestic fine arts:* author's abstract. dis. ... Doctor of Art History: 17.00.04 / Severyukhin Dmitry Yakovlevich. Moscow, 2010. 53 pp. (in Rus.).
10. Silina M.M. *History and ideology: monumental and decorative relief of the 1920s–1930s in the USSR*. M.: BooksMART, 2014. 352 pp. (in Rus.).
11. Solovey T.G. About the monument to Akhmatova in St. Petersburg // *Literature at school*. 2013. No. 1. 43 p.
12. Yankovskaya G.A. Art of the Stalinist Era as a History of Generations of Artists // *Magistra Vitae: Electronic Journal of Historical Sciences and Archaeology*. 2007. No. 11 (89). 26-33 pp. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-epohi-stalinizma-kak-istoriya-pokoleniy-hudozhnikov-1 (accessed: 02.04.2026). (in Rus.).

УДК 687.01

Е.И. Петрова, В.В. Романова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОДЕЖДЫ ДЛЯ ЛЮДЕЙ «СЕРЕБРЯНОГО ВОЗРАСТА»

© Е.И. Петрова, В.В. Романова 2026

В статье рассматриваются особенности проектирования одежды для людей «серебряного возраста», психологические и физиологические изменения людей этой возрастной группы. Отдельно отмечены предпочтительные силуэтные решения, основанные на анализе научных исследований по данной теме, учтены принципы подбора материалов для комфортных повседневных комплектов одежды. Акцентируется внимание на появлении нового актуального потребительского сегмента для возрастной группы населения - «серебряной экономики» как нового тренда мирового развития в процессе неизбежного глобального старения населения. Рассмотрена актуальная проблема создания нового нишевого рынка для возрастной целевой аудитории, отвечающего основным потребностям данной категории людей.

Ключевые слова: «серебряная экономика», «серебряный возраст», возрастная категория людей, физиологические и психологические особенности людей старшего поколения, предпочтительные силуэты, проектирование, актуальные тенденции, технологии, материалы.

E.I. Petrova, V.V. Romanova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FEATURES OF CREATING A THEATRICAL COSTUME

The article discusses the features of designing clothes for people of "silver age", as well as the psychological and physiological changes of people in this age group. The article highlights the preferred silhouette solutions based on the analysis of scientific research on this topic, and takes into account the principles of selecting materials for comfortable everyday clothing sets. The article also focuses on the emergence of a new relevant consumer segment for the age group of the population, the "silver economy", as a new trend in global development in the process of the inevitable global aging of the population. The article addresses the current issue of creating a new niche market for the age-related target audience that meets the main needs of this category of people.

Keywords: Silver economy, age category of people, physiological and psychological characteristics of this category of people, preferred silhouettes, design, current trends, technologies, materials.

В современном мире следить за модой и следовать трендам стало образом жизни. Манеру одеваться можно рассматривать как совокупность привычек, а моду – как коммерческую систему. Есть множество научных исследований на тему выбора одежды исходя из классовой принадлежности, социального положения, занимаемой должности, и, конечно же, возрастной группы. Увеличение жизненного цикла и старение населения – один из ключевых и наиболее значимых трендов среди глобальных демографических процессов последних десятилетий. [1]

Термин «серебряная экономика» (silver economy) в 2015г. ввел европейский экономист Д. Иток в докладе «Европейские комиссии: «серебряная экономика» как использование возможностей человека в период времени, называемый «старение»». Затем появляется концепция создания различных благ и услуг для людей старшего поколения. Сейчас это масштабный сектор экономики, ориентированный на потребности потребителей старше 50 лет, объем расходов, которого к 2030 году может превысить 15 триллионов долларов.

По предварительному анализу ООН каждому шестому человеку в мире к 2050 году будет больше 65 лет. Рубежом третьего возраста (первый считается – 20-35, второй – 35-50) принято считать 50 + лет. Данные прогнозы основаны на реальных фактах экономического развития, улучшения эмоционального качества жизни старшей аудитории, развитие здравоохранения и социального обеспечения.

На сегодняшний день категория людей в возрасте не желает снижать социальную активность. Большинство продолжают жить материально независимо, заботиться о здоровье, путешествовать,

расширять кругозор, быть востребованными. Заинтересованность в жизни и энергичность человека «серебряного возраста» охватывает не только его предпочтения, но и потребление товаров и услуг.

В настоящее время процент потребителей старшего поколения составляет от 15 до 20%. Фактически, на мировом потребительском рынке зародился новый сегмент производства благ для людей «третьего возраста», что предоставляет широкие коммерческие возможности в различных сферах. Остается переломить устоявшийся традиционный в обществе стереотип о малой социальной мобильности, современной не адаптивности и низком платежеспособном уровне данной категории потребителей. [2]

Для целевой аудитории «серебряного возраста» свойственна серия специфичных характеристик:

– консервативность, что проявляется в образовании стабильных предпочтений к определенным товарам, выражение устойчивой приверженности к знакомым брендам, и меньшая восприимчивость к новинкам;
– минимальный интерес к рекламному маркетингу;
– эмоциональная черствость к имиджу и статусу товаров и услуг;
– оценка реальных характеристик и свойств ассортимента товаров.

Современные демографические реалии принуждают подавляющее большинство крупных компаний модифицировать свои программы коммуникаций и концепции по продвижению товаров и услуг под возрастную категорию 50+. Потребительская ценность ассортимента продукции для людей старшего поколения должна соответствовать следующим требованиям: функциональность, комфорт использования, простота конструкции.[3]

Для представителей «серебряного возраста» уже не так важны эстетическая привлекательность и дизайн, ее престижность и следование сегодняшней моде. Однако, особый интерес они проявляют к таким потребительским свойствам, как удобство использования, простота, прочность и долговечность выбранного продукта. Старшая аудитория, в большинстве случаев, приобретает что–то аналогичное предыдущему товару, который потерял свои былые функциональные качества. Исходя из этого, новое приобретение зачастую предполагает прощание со старой привычной вещью, с которой могут быть связаны многие жизненные события и воспоминания.

Дизайнеры и модные дома с каждым годом все больше акцентируют внимание на возрастной эстетке, демонстрируя на мировых подиумах в качестве моделей представителей «серебряного возраста». Неделя моды 2026 не стала исключением, дизайнеры обратились не только к профессиональным моделям, но и к актерам и медийным личностям. На рисунках 1,2,3,4,5 представлены фотографии с показов Matieres Fecales, Tom Ford, Enfants Riches Deprimes, Ann Demeulemeester, Songzio на неделе моды в Париже, Милане и Нью-Йорке 2026 года. [4]

Рис. 1. Matieres Fecales осень–зима 2026/2027, модель Daphne Guinness (58 лет);

Рис. 2. Tom Ford 2026/2027, модель Gisele Zelauy (58 лет)

Рис. 3. Enfants Riches Deprimes осень–зима 2026/2027, модель Marilyn Manson (57 лет)

Рис.4. Ann Demeulemeester осень–зима 2026/2027, модель Billy Idol (70 лет)

Рис. 5. Songzio осень–зима 2026/2027, модель Didier Vinson (62 года)

На сегодняшний день одежда, кроме защитных и утилитарных функций служит средством невербальной коммуникации и самовыражения, следовательно, становится важными элементом в восприятии человека человеком, и может служить средством психологической оценки личности. Сегодня костюм модифицируется быстрее, чем в прежние времена, это следствие того, что постепенно увеличиваются темпы жизни и идет непрерывное развитие новых технологий. [5]

Анкетный опрос среди представителей возрастной группы населения для установления их потребительских предпочтений был проведен Ефимкиным А.О., Дорошевым Е.А. для научной работы «Возрастные особенности выбора одежды». Полученные результаты показали, что 65% женщин преимущественно выбирают классический стиль одежды, 50% опрошенных отдают предпочтение прямому силуэту и 40% – полуприлегающей форме одежды. При выборе плечевых изделий 65% считают выигрышным прямой силуэт поясных изделий. В проведенном исследовании по выбору одежды выявлена взаимосвязь между возрастом и выбором и одежды. [6]

Таким образом, тема разработки и создания одежды для представителей «серебряного возраста» очень актуальна и востребована в свете зарождающегося потребительского сегмента для возрастной группы населения.

Исходя из проведенного анализа, мир моды претерпевает значительные изменения, и одна из ярких тенденций – внимание к возрастному сегменту. Это не просто ниша, а динамично развивающееся направление, которое переосмысливает представление о комфорте, стиле и самовыражении людей старшего поколения. Актуальность темы заключается в разработке востребованной, современной коллекции одежды для потребителей старшего поколения с учетом возрастных особенностей.

Ключевая идея проектируемой коллекции – это трансформация энергии цвета и формы великих авангардных живописцев 20-х годов XX века в носимую коллекцию одежды для людей старшего поколения, комфортную и стильную.

Цель проекта – превратить искусство из галереи в повседневный образ, наполняя его смыслом, радостью и утонченностью. Привнести в жизнь людей «серебряного возраста» красоту и вдохновение, которые могут дарить произведения искусства, делая их доступными и ощутимыми – ключевая идея авторского проекта. Концепция построена на основе творчества великих художников модернистского периода: Пита Мондриана, Анри Матисса, Казимира Малевича и Василия Кандинского.

Создание уникальной коллекции для привлечения внимания любителей изобразительного искусства, историков и людей, причастных к модной индустрии. Цветовая палитра основана на колорите выбранных живописных полотен художников, также учтены актуальные цвета данного сезона по версии института цвета Pantone, приняты во внимание тренды сезона, актуальные фактуры и силуэты.[7]

Исходя из изученного материала и анализа последних модных тенденций, можно отметить главные особенности разработки одежды для представителей «серебряного возраста».

Обязательно нужно принимать во внимание то, что возраст после 50 лет – это период жизни, когда человек уже нашел свой стиль, свою индивидуальную манеру одеваться, полностью сформированы вкусы, привычки и потребности. Кроме того, у подавляющего большинства пожилых людей начинают

изменения, влияющие на пропорции фигуры человека, такие как снижение мышечной массы, изменение осанки– сутулость, изменение в распределении жира, уменьшение плотности костей. Научные исследования в области геронтологии, физиологии, биомеханики доказывают эти факты, изучая маркеры старения, связанные с изменениями в строении тела, осанки, подвижности. Люди старшего поколения часто предпочитают комфортную, свободную, но при этом элегантную одежду, прямые или слегка расклешенные силуэты, которые не стесняют движения и скрывают возрастные изменения фигуры. При выборе всех основных силуэтных решений следует учитывать эти особенности.

Предлагаемая коллекция одежды разработана для людей старшего поколения, искусствоведов, хранителей музея в свободное время, или просто ценителей искусства. Работы великих художников вдохновили на создание моделей с геометрическими принтами, асимметричным кроем и деталями. Предполагается использование ярких контрастных цветов.

Ассортимент спроектирован в стиле street style, в первую очередь учитывается комфорт, функциональность (множество карманов, застежки молнии и кнопки), трансформируемость (предполагаются съемные элементы, рукава, капюшоны, отлетные кокетки), также важна многослсойность образа для комфортного использования. Творческий поиск в виде moodboard представлен на рисунке 6.

Рис. 6. Moodboard коллекции

Исследования в области психологии восприятия и дизайна показывают, что предпочтения в отношении форм и силуэтов меняется с возрастом, люди старшей возрастной группы часто делают выбор в пользу более спокойных, устойчивых и гармоничных силуэтов. Также отдается предпочтение плавным, мягким линиям, что связано с требованиями комфорта, безопасности и умиротворения. Кроме того, могут цениться винтажные формы, вызывающие ностальгию, наряду с классическими силуэтными решениями.

Прямой силуэт считается преимущественно универсальным в одежде с наиболее явными возрастными изменениями пропорций фигуры. Поэтому он широко используется при создании ассортиментных капсул в коллекциях для поколения 50+. Применяется в проектировании моделей одежды также полуприлегающий силуэт, так как он несколько сглаживает объемы, трапециевидный же силуэт рекомендуется только для отдельных ассортиментных групп одежды. Решение основных пропорций в моделях одежды соответствует общей цели – придать фигуре визуальную стройность, эстетические пропорции, усилить вертикальный ритм конструктивных линий и рельефных швов.

В композиционных решениях моделей одежды уделяется внимание плечевому поясу. Плечи акцентируются кроем или специальными плечевыми накладками. Плечевые накладки играют ключевую роль в одежде для старшего возраста, они визуально уменьшают сутулость, покатость плеч, вытягивают фигуру, придавая статность.

При проектировании моделей одежды важным моментом является определение покроя рукава. При большом разнообразии, различных вариантов втачного рукава и рукава реглан, используются также и цельнокроеные рукава.

Соответствие модным тенденциям в одежде достигается также за счет модных деталей, таких как воротники, различные варианты карманов, конструктивных швов. Проектируются разнообразные прорезные карманы, «в рамку» или «листочка» с добавлением кантов и строчек; накладные карманы,

которые традиционно используются в одежде расслабленного стиля casual. Кроме классических застежек предлагаются асимметричные решения, одежда с запахом. Варианты воротников достаточно разнообразные, но в данной категории потребителей стоит избегать глубоких декольте, либо использовать аксессуары – платки или базовые лонгсливы и футболки.

Творческий эскиз модели №1 представлен на рисунке 7. Комплект, выполненный в материале, состоит из юбки и бомбера, источником вдохновение послужило творчество Henri Matisse. На бомбере декор разработан по известным полотнам «Танец» 1910 г. (рис.8.) и «Музыка» 1910 г. (рис. 9). Струящаяся юбка украшена «листьями» с картины «Венок» 1953 г. (рис. 10)

Рис. 7. Эскиз модели №1

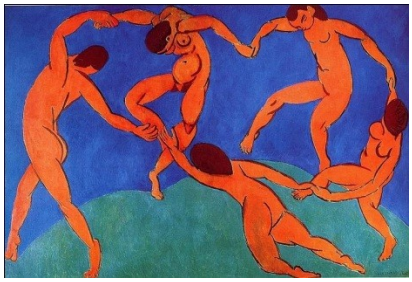


Рис. 8. Henri Matisse «Танец» 1910г. 260х391 см. ГЭ.

Рис.9. Henri Matisse «Музыка» 1910г. 260х389 см ГЭ.

Рис. 10. Henri Matisse «Венок» 1953г. 294×350 см.

Творческий эскиз модели №2 представлен на рисунке 11. Это брючный костюм, состоящий из ассиметричного жакета и широких брюк, источником вдохновение послужило творчество Piet Mondriana. Принт выполнен на основе мирового шедевра - под названием «Композиция с красным, синим и желтым» 1930г. (рис. 12).

Рис. 11. Эскиз модели №2

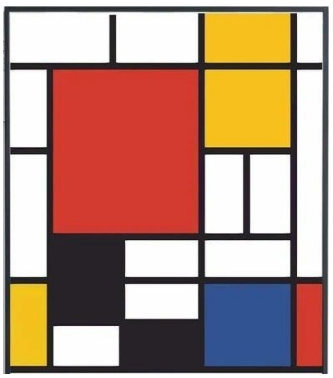


Рис. 12. Piet Mondrian «Композиция с красным, синим и желтым» 1930 51x51 см.

Творческий эскиз модели №3 представлен на рисунке 13. Это тренч без рукавов и длинное платье-рубашка. Источником вдохновение послужило творчество Казимира Малевича. Для декора изделия скопированы картины «Спортсмены» 1931г. (рис. 14), «Супрематизм»1915г. (рис. 15), «Черный и красный квадрат» 1915г. (рис. 16).

Рис. 13. Эскиз модели №3

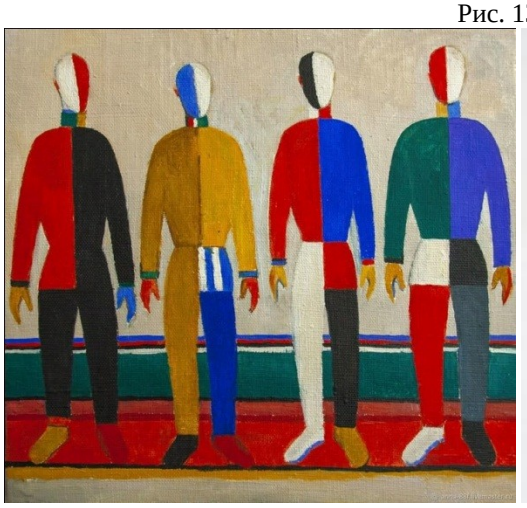


Рис. 14. Казимир Малевич «Спортсмены» 1931г., 142x164 РЭМ.

Рис. 15. Казимир Малевич «Супрематизм» 1915г., 45x35.

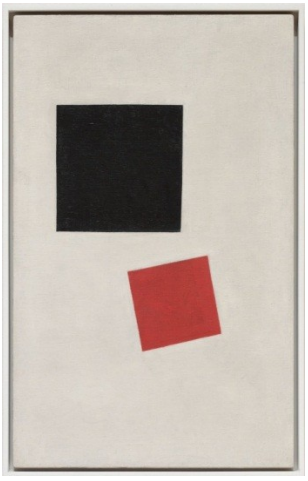


Рис. 16. Казимир Малевич «Черный и красный квадрат» 1915г., 71x44,4.

В творческой модели №4, представленной на рисунке 17, в декоре были использованы копии полотен Василия Кандинского. На спине располагается мировой шедевр «Einige Spitzen» 1925 г. (рис. 18), на карманах фрагменты картин «Музы» 1915г. (рис. 19) и «Цветной эскиз: Квадраты с концентрическими кругами» 1913г. (рис. 20).

Рис. 17. Эскиз модели №4

Рис. 18. Василий Кандинский «Einige Spitzen» 1925 г.

Рис. 19. Василий Кандинский «Музы» 1915г.

Рис. 20. Василий Кандинский «Цветной эскиз: Квадраты с концентрическими кругами»1913г., 23.8×31.4 см.

Результатом проведенных исследований и проектных наработок явилось создания коллекции моделей в материале. Сформулированы следующие выводы:

– для людей «серебряного возраста» предпочтительнее одежда, которая максимально удобна и не сковывает движений;

– базовые конструктивные основы обеспечивают эргономические функции и продуманную силуэтную форму;

– выбор материалов мягких гигроскопичных материалов, натуральных или качественных смесовых тканей;

– ассортимент одежды соответствует личному стилю возрастной категории. Здесь представлены выводы исходя из наиболее распространенных предпочтений, основанные на физиологических и психологических аспектах старения, также социальных нормах, приведенных в научных исследованиях.

В заключении нужно отметить, что это лишь общие тенденции, всегда существуют смелые, яркие и стильные люди «серебряного возраста», выбирающие самые разнообразные модели.

На рисунке 21 представлена коллекция выполненная в материале по отобранным творческим эскизам.

Рис. 21. В.Романова. Коллекция одежды для представителей «серебряного возраста», рук. Е.И.Петрова

Всевозможные эксперименты, экстравагантные решения и эффектные покрои требуют безупречного стиля. Такую одежду могут позволить себе смелые и активные представители старшего поколения. Мода – это не слепое следование трендам, а умение адаптировать их под стиль жизни. На первом месте стоит индивидуальность и уникальность каждого человека независимо от возраста.

Список литературы

1 Вестник. ПНИПУ. Социально-экономические науки. 2021 №2. Н.В. Горошко, С.В. Пацала. «Серебряная экономика» как новый тренд мирового развития в условиях глобального старения населения».

2 Багиев Г.Л., Богланов Е.Г., Бойцова А.Е. Социально-экономические факторы формирования и развития геронтомаркетинга// Проблемы современной экономики. – 2012.- №2(42).- С. 207-211.

3 Краснова О.В., Лидере А.Г. Психология старости и старения: хрестоматия. –М.:Академия, 2003. С. 416

4 Официальный сайт расписаний недели моды. theblueprint.ru (дата обращения 28.03.2026)

5 Ефимкина А.О., Дорошева Е.А. Возрастные особенности выбора одежды// Научно-педагогическое обозрение. 2026. Вып. 1 (65). С. 164-175.

6 Вестник КГУ 2024. А.Г. Самохвалова, Н.С. Шипова, Л.Л. Чагина, К.И. Рогова. «Одежда как социокультурный компонент внешнего облика личности: концептуализация модели».

References

1 Vestnik. PNRPU. Social and Economic Sciences. 2021 No. 2. N.V. Goroshko, S.V. Patzala. "The Silver Economy as a New Trend in Global Development in the Context of Global Population Aging."

2 Bagiev G.L., Boglanov E.G., Boitsova A.E. Socio-Economic Factors in the Formation and Development of Gerontomarketing// Problems of Modern Economics. – 2012.- №2(42).- P. 207-211.

3 Krasnova O.V., Lider A.G. Psychology of Old Age and Aging: Anthology. –M.: Academy, 2003. P. 416

4 Official website of the Fashion Week schedules. theblueprint.ru (accessed on 28.03.2026)

5 Efimkina A.O., Dorosheva E.A. Age-Related Features of Clothing Selection// Scientific and Pedagogical Review. 2026. Issue 1 (65). Pp. 164-175.

6 Bulletin of KSU 2024. A.G. Samokhvalova, N.S. Shipova, L.L. Chagina, K.I. Rogova. "Clothing as a Sociocultural Component of an Individual's Appearance: Conceptualization of a Model"

УДК 82.01

Е.А. КОСТЮЧЕНКО

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБРАЗ ПСА В ПОЭЗИИ Д. КУЗНЕЦОВА

Аннотация: В статье анализируется эволюция образа пса в поэзии Дмитрия Кузнецова (Хаски) на материале четырех ключевых композиций. Теоретическую рамку образует синтез концепции "смерти автора" Р. Барта, типологии знаков Ч.С. Пирса и учения Ф. де Соссюра о произвольности знака. В работе показано, что образ пса последовательно проходит путь от иконического сходства с маргиналом через индексальное обозначение власти к символическому жесту отказа от языка. Эволюция образа носит нелинейный характер, поскольку после инверсии власти происходит возврат к подчинению, которое переосмысляется как добровольная самообъективация. В позднем творчестве исполнителя "пес" становится символом, который симулирует выход за пределы человеческого языка. Делается вывод, что Хаски выстраивает долгосрочную художественную стратегию деконструкции авторской субъектности, где зооморфный образ функционирует как подвижный знак.

Ключевые слова: Хаски, образ пса, семиотика, деконструкция авторства, смерть автора, икона, индекс, символ, Пирс, Барт, Соссюр

E.A. KOSTIUCHENKO

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE IMAGE OF THE DOG IN THE POETRY OF D. KUZNETSOV

Annotation: The article analyzes the evolution of the dog image in the poetry of Dmitry Kuznetsov (Husky) based on four key compositions. The theoretical framework is formed by the synthesis of R. Barthes' concept of «the death of the author», Ch.S. Peirce's typology of signs, and F. de Saussure's theory of the arbitrariness of the sign. The study demonstrates that the dog image consistently evolves from iconic resemblance to a marginal, through the indexical designation of power, to the symbolic gesture of rejecting language. The evolution of the image is non-linear: after the inversion of power, there is a return to submission, reinterpreted as voluntary self-objectification. In the artist's later work, the «dog» becomes a symbol that simulates the exit beyond human language. It is concluded that Husky develops a long-term artistic strategy for deconstructing authorial subjectivity, in which the zoomorphic image functions as a mobile sign.

Keywords: Husky, dog image, semiotics, deconstruction of authorship, death of the author, icon, index, symbol, Peirce, Barthes, Saussure

В современном изучении литературы виден яркий и устойчивый интерес к зооморфным образам, с помощью которых авторы пересматривают значимость человеческой роли в мире. В этом контексте исследование образа пса в поэзии Дмитрия Кузнецова (Хаски) приобретает особую важность для понимания ключевой ценности востребованных в наше время приемов в русскоязычной поэтике XXI века. Данный анализ позволяет проследить, как через животную метафору происходит переосмысление традиционных представлений о субъектности и языке. Актуальность таких исследований возрастает с учетом культурного поворота к нечеловеческим перспективам, что делает творчество Хаски важным объектом для осмысления. Кроме того, обращение к зооморфной оптике позволяет по-новому поставить вопрос о границах человеческого в современной культуре, где традиционные антропоцентрические модели все чаще подвергаются критике.

Несмотря на то, что в настоящее время уделяется большое внимание современной русской поэзии, семиотическая динамика «пса» в работах Кузнецова остается недостаточно изученной, что приводит к упрощенному трактованию. Существующие исследования на данную тему часто ограничиваются биографическим или эстетическим аспектом, игнорируя, что роль этого мотива служит основным инструментом для деконструкции авторской субъектности. Последовательная трансформация образа – от иконического знака маргинальности до символического жеста отказа от языка – требует системного изучения. Закрытие такого исследовательского пробела позволит выявить новые стратегии работы с идентичностью в современной лирике.

Целью настоящей работы является нахождение механизмов деконструкции авторского «Я» сквозь призму анализа семиотических изменений образа в четырех ключевых текстах рэпера. Исследование опирается на методологию Ролана Барта [1, с. 384-391], рассматривая эволюцию мотива как последовательную реализацию концепции «смерти автора». Семиологический подход позволяет объяснять образ как подвижный знак, меняющий свое значение в зависимости от контекста. Данный ракурс рассмотрения дает возможность показать, как через зооморфную метафору осуществляется выход за пределы антропоморфного языка.

Теоретическую рамку исследования образует синтез трех семиологических подходов. Во-первых, понимание знака как единства означающего и означаемого Ф. де Соссюра, где значение определяется различиями в системе языка [2, с. 68-80]. Во-вторых, типология знаков Ч.С. Пирса [3, с. 48-53], которая позволит подробно описать изменение самого типа его связи с объектом. В-третьих, концепция «смерть автора» Р. Барта [1, с. 384-391], которая объясняет, почему эта подвижность вообще возможна: отказ от фиксированного авторского намерения освобождает означающее «пес» для множественных и даже противоречивых означаемых. В результате образ пса предстает как подвижный знак в пространстве мертвого автора: Соссюр дает структуру (означающее сохраняется, означаемое меняется), Пирс – динамику (икона – индекс – символ), а Барт – условие возможности (отсутствие авторского контроля над значениями). Благодаря этому синтезу каждый из трех теоретиков работает не изолированно, а как часть единой объяснительной модели, в которой структура, динамика и условие возможности дополняют друг друга.

Создание концепции для статьи появилось благодаря трем наблюдениям. Во-первых, эмпирическое наблюдение эволюции образа при прослушивании песен в хронологическом порядке. Во-вторых, изучение теории Ч.С. Пирса [3, с. 48-53], основным моментом послужила классификация знаков. В-третьих, пришло понимание, что без «смерти автора» по Р. Барту [1, с. 384-391] эволюция «пса» не стала бы реальной, так как в случае фиксированного образа, исполнитель не смог так радикально менять его в течение времени.

Достижение поставленной цели осуществляется решением взаимосвязанных задач, таких как: систематизация контекстов употребления «пса» в хронологическом порядке, анализ его семиотики в лирике, реконструкция поэтапного изменения от ранних произведений к поздним и интерпретацией философских коннотаций самообъективации лирического героя. Последовательный разбор каждого из этих аспектов позволяет определить нелинейную динамику образа – от маргинального существования через инверсию власти к символическому отказу от языка. Настоящее исследование помогает разобрать авторскую стратегию сквозь призму семиологии, что полезно, учитывая современный дискурс о субъектности, а также позволит глубже рассмотреть творчество исполнителя.

Как отмечает Е.В. Лозинская [4, с. 30-31], литература сама по себе антропоцентрична и животные в ней могут выступать лишь в трех основных формах: как означающее для человеческих качеств, как художественный прием для оттенения человеческого и как самостоятельные субъекты. Творчество Хаски демонстрирует их все одновременно, причем образ пса эволюционирует от первой формы к третьей на протяжении 12 лет, что делает его уникальным объектом для анализа.

Отбор материала для анализа осуществлялся по двум критериям: хронологическая репрезентативность и семиотическая значимость в данном контексте. Начальный текст – «Все псы попадают в рай» (2013) фиксирует иконическую связь пса с маргиналом. «Господин собака» (2015) демонстрирует инверсию власти и переход к индексальному типу знака, в то время как «Хозяйка» (2017) репрезентирует возвращение к подчинению в межличностных отношениях. Завершающая в данной работе песня «Я хочу быть псом» (2025) закрывает эволюцию символическим жестом отказа от языка. Взятые вместе, они образуют логическую последовательность, где каждая песня фиксирует качественный сдвиг в семиотике образа: первый этап – пес-икона маргинальности, второй этап – пес-индекс господства, третий – пес символ свободы от языка. Вслед за Ю.В. Доманским [5, с. 305-306], исследующим способы конструирования субъекта в аудиальной словесности, мы рассматриваем рэп как пространство эксперимента с идентичностью, где автор и субъект высказывания нарочито сливаются. Хаски добавляет к этому зооморфную оптику, что позволяет говорить о деконструкции авторства через «пса».

Перейдем к последовательному анализу четырех ключевых композиций, репрезентирующих этапы эволюции образа.

Ранний этап: пес-икона маргинального существования. В данном случае композиция «Все псы попадают в рай» является синонимом павшего человека и его освобождения от социальных ограничений. В тексте Хаски описывает «собачью жизнь – это история парня», а безусловное требование «рви, кусай, лай» фиксирует переход к животной стратегии выживания.

В ранних работах Д. Кузнецова метафора «собачьей жизни» функционирует как смысловой узел, соединяющий противоположные идеи. С одной стороны, она маркирует социальную деградацию, опущение на дно общественной иерархии и, вследствие, потерю статуса. С другой – эта позиция интерпретируется формой освобождения от нормативных ограничений, где маргинальное существование обретает черты полной независимости. Диалектика падения и свободы раскрывается через иконическое соответствие между образом пса и положением изгоя.

Образ у Хаски становится носителем свободы, возникшей из-за сильного разрыва с антропоцентризмом. Утрата человеческого статуса и значения открывает доступ к положению вне иерархии, что позволяет субъекту освободиться от необходимости соответствовать всем социальным нормам. Такая трансформация дает возможность рассматривать «собачье» существование как альтернативную форму субъектности, основанную на отказе от оппозиции «господство-подчинение».

В творчестве Д. Кузнецова иконическая природа образа раскрывается с помощью визуального и поведенческого сходства между животным и человеком низшего положения в социуме. Согласно теории Ч.С. Пирса [3, с. 48-53], иконический знак основан на сходстве между знаком и объектом, что в данном случае проявляется через общую маргинальную позицию. «Бродяга» и «отщепенец» демонстрируют схожие модели поведения: отсутствие постоянного жилья, игнорирование общественных норм, постоянное перемещение в пространстве. Это подобие формирует семиотическую связь, где животное становится воплощением человеческой отверженности.

Семиологическая общность между маргиналом и псом строится через набор общих атрибутов изгнанничества, акцентирующих их уязвимое положение. Основными свойствами служат бродяжничество как отказ от оседлости, телесные страдания и немота как лишение коммуникативных функций. Бессловесность «пса» сопоставляется с социальным молчанием маргинала, который лишился права голоса в публичных пространствах. Телесная уязвимость обоих подчеркивается через образы ран, болезней, что визуально сближает их положение на общественной лестнице статуса.

В первых произведениях Хаски, включая «Все псы попадают в рай», заметен акцент на собачьей перспективе, который становится инструментом деконструкции авторского голоса. Отказ от антропоцентричности продемонстрирован заменой человеческого восприятия на животный взгляд. Повторяющийся рефрен «все псы попадают в рай» работает как формула коллективного, а не индивидуального опыта. Данный прием позволяет исполнителю отдалиться от привычных моделей субъективности, так как смещение фокуса на нечеловеческую оптику создает эффект отстранения автора от главных позиций.

Использование взгляда с «собачьей» стороны лишает лирическое высказывание авторства, поскольку животное восприятие функционирует как механизм устранения субъекта из стихотворения. Такой способ уменьшает степень проявления индивидуальности создателя, намеренно переводя внимание на формы опыта, за которыми не стоит определенной личности, в результате чего возникает семиотический сдвиг, в котором привычная оппозиция «субъект/объект» перестает быть значимой. Таким образом, на данном этапе образ пса служит инструментом первичной деконструкции авторского «я» через отказ от человеческой оптики. При этом важно подчеркнуть, что иконическая связь здесь не природная, а культурно опосредованная: сходство между псом и маргиналом возникает не из биологии, а из устойчивых социальных стереотипов о «собачьей жизни».

Сам Хаски в интервью 2018 года прямо объясняет свою стратегию: «Собака – способ уйти от своей личности. […] смысл в том, чтобы выразить себя через нечеловеческий образ» [6]. Это подтверждает, что использование зооморфной оптики с самого начала было сознательным инструментом деконструкции авторского «я», а не случайным поэтическим приемом.

Если в раннем творчестве пес был иконой маргинала, то уже в следующей песне семиотика образа радикально меняется.

Инверсия власти: пес-индекс господства. В композиции «Господин собака» происходит радикальное изменение означаемого, хотя означающее осталось тем же. Название песни, вынесенное в заголовок, и строка «Господин Собака, твой новый хозяин, ш***а» фиксируют эту инверсию; в тексте возникает образ «псы живут в домах, оставленных людьми», а фигура «человекопес – совершенный робот» указывает на гибридную природу новой власти.

В песнях Хаски созданный им образ подвергается семантической трансформации, в которой из знака маргинального существования он превращается в знак доминирования. «Пес», сохранив все внешние атрибуты животного, приобрел новое значение – воплощение власти над человеческим миром. Эта инверсия подчеркивается через контраст между классическими коннотациями подчиненного положения

животного и его новой господствующей ролью. Смена означаемого при устойчивом означающем показывает, как именно автор перекодирует культурные коды в своей стратегии написания.

Динамичность семиотической концепции артиста проявляется в переосмыслении устоявшихся эмоциональных окрасов образа. Д. Кузнецов разрушает классические ассоциации «бродяги» с социальным дном, наделяя животное признаками власти и контроля. Такое изменение подчеркивает подвижность знаковых отношений в художественном мире Хаски, переопределение семантики образа становится инструментом для деконструкции привычных властных парадигм и иерархии.

В работах исполнителя «пес» приобретает свойства индексального знака согласно терминологии Ч. С. Пирса [3, с. 84], функционируя с помощью отношений смежности с социальными структурами. Настоящая категория знаковости содержит непосредственную связь между означающим и означаемым, в которой «четвероногий» служит индикатором иерархических отношений. Животное становится маркером подчиненного положения человека, визуализируя тем самым аппарат социального доминирования. Подобные трактования позволяют заметить скрытые аспекты властных взаимодействий в текстах автора.

Благодаря индексной природе образа, «пес» трансформируется в репрезентацию властной позиции, устанавливая прямые ассоциации с господством, в котором животное воплощает не физическое превосходство, а право на подчинение, где актуализируются скрытые структуры социального контроля. Строки «я обратился в слух, воздух обратился в вакуум / в мой дом хозяином заходит Господин Собака» демонстрируют полную капитуляцию человеческой субъектности. Трансформация позволяет переосмыслить оппозицию «власть/подчинение», инвертируя их значения, при которых образ как индекс доминирования становится средством осмысления человеческой субъектности в существующих иерархических отношениях.

Власть помогает избежать человеческой субъектности, так как в поэзии Хаски инверсия традиционных повелительных отношений демонстрируется путем наделения «пса» ассоциативными чертами господства. Данная художественная стратегия позволяет деконструировать антропоцентристскую социальную лестницу, в которой власть систематически ассоциируется с человеком. Образ освобожден от ограничений людской субъектности благодаря своей доминирующей позиции, что подчеркивает динамичность семиотической системы в творчестве Хаски.

Смена субъектности в пользу животного становится очередным приемом разрушения главенства человека в нашем мире, ведь наделив пса властью, Д. Кузнецов провоцирует семиотический сдвиг, в котором традиционные отношения «человек-животное» подвергаются перестановке. Риторический вопрос «Ты ведь так любил смеяться и е*****я» в финале песни контрастирует с обезглавленным и оскопленным состоянием человека (строка «сидишь ты, обезглавлен и оскоплен»), проигравшего в этой перестановке. Такая трансформация позволяет автору изучать границы человеческой идентичности через отказ от ее исключительности. В конечном итоге образ становится не объектом подчинения, а узурпатором, меняющим отношения власти в поэтическом контексте рэпера. Инверсия власти превращает пса из объекта подчинения в повелителя, меняя местами традиционные роли человека и животного.

Однако эволюция не ограничивается движением от подчинения к господству; следующий этап демонстрирует возврат к асимметричным отношениям.

При возвращении подчинения, в композиции «Хозяйка», «пес» вновь стал знаком асимметричных отношений, в которых Д. Кузнецов добровольно самообъективирует в межличностном опыте. В «Хозяйке» эта динамика выражена в строках «трясу лохматой головой, за тобою семеню» и «этот собачий поцелуй предназначается тебе», а также в амбивалентном «я ненавижу в тебе плоть» при многократном обращении «хозяйка». В поэтической системе автора принятие «пса» за лирического героя реализуется как осознанная стратегия самообъективации, где существующая позиция предполагает добровольный отказ от классических самоидентификаций человека в пользу анимализированного существования. В рамках межличностных отношений такой выбор показывает переход к принципиально другому взгляду, где субъект осознанно принимает позицию подчинения. Таким образом, Хаски создает модель взаимодействий, строящейся на асимметрии и перераспределении властных полномочий.

Противоречивость такой стратегии заключается в том, что добровольное подчинение становится формой утверждения субъектности. Через принятие роли животного лирический герой переиначивает свое положение в рамках новых взаимоотношений. Эта трансформация показывает, как подчинение становится актом самоопределения, где зависимость от человека является выбранной позицией.

Бинарная оппозиция «хозяин/пес» в творчестве Хаски функционирует структурной основой для создания властных отношений. Данная дихотомия формирует определенную семантику, в которой различие позиций приобретает характер системности. Роль «пса» в данной паре закреплена подчиненным положением, что конструирует каркас для интерпретации властных отношений. Форма действующей оппозиции помогает выявить иерархическую природу взаимодействий между субъектами.

Расчленение элементов противопоставления раскрыто через логику отрицания и контраста, в которых значение терминов формируется в отношении к другому: позиция хозяина определяется отсутствием признаков повиновения, присущих «псу», тогда как статус «четвероногого» обуславливается

через лишение властных полномочий. Такой механизм наделения текста смыслами подчеркивает установленный характер власти в поэтических работах Д. Кузнецова, где контрастное соотношение позиций раскрывает процесс добровольного принятия асимметрии как формы межличностных взаимодействий.

Эволюция образа в работах артиста нелинейна, возвращение к зависимости пришло на новом уровне, что наглядно демонстрирует нецикличный характер развития «пса». Новое обращение образа к подчинению означает не воспроизведение первоначальных отношений маргинального существования, а показывает новый уровень взаимодействия, где зависимость становится осознанным актом самоопределения. Данная трансформация подчеркивает последовательность авторских мыслей, исключая возвращение к исходной точке.

Рефлексивность возврата к подчинению демонстрирует переход авторской субъектности на уровень мета-рефлексии. «Отключение господствующей машины наших концепций человека означает не столько поиски новых, более эффективных и более подлинных точек сочленения, сколько выставление напоказ центральной пустоты, зияния, которое – в человеке – отделяет человека от животного, т. е. означает: поставить себя под угрозу в этой пустоте; означает "приостановку приостановки", шаббат как животного, так и человека» – так пишет Дж. Агамбен в главе «За пределами бытия» [7, с. 108-109]. Используя образ пса, Хаски обнажает эту центральную пустоту. «Волшебная шкура», которую можно снять и надеть вновь, и есть та самая «приостановка приостановки» – временное отключение антропологической машины, позволяющее избавиться от бинарных противопоставлений и достигнуть состояния, при котором привычные определения субъектности перестают быть ценными. Добровольная самообъективация в «Хозяйке» показывает, что подчинение может быть осознанным актом, а не только знаком поражения.

Наконец, поздний период творчества знаменует собой переход на принципиально иной семиотический уровень.

Хаски доводит деконструкцию до предела: пес-символ выхода из языка как отказ от человеческого языка, представляющий собой финальный жест «смерти автора». В своей поэзии Д. Кузнецов, с помощью «пса», поэтапно воплощает идею деконструкции авторской субъектности через символический отказ от антропоцентрической модели языка. В песне «Я хочу быть псом» лирический герой вербально показывает желание выйти за пределы человеческого языка: «я опускаюсь на четвереньки / в это сложно поверить, но я хочу быть псом», «хочу быть дворнягой, городом блох», хотя не прекращает им пользоваться. Создается парадоксальная ситуация, показывающая финальную стадию «смерти автора» по Р. Барту [1, с. 384-391], в которой автор не исчезает как биографическая единица, но децентрируется настолько, что его высказывание фиксирует собственную невыполнимость. Таким образом, отказ от языка оказывается лишь символическим жестом.

В поздней лирике Д. Кузнецова образ функционирует как символ по Ч.С. Пирсу [3, с. 177]: связь между знаком и объектом становится условной, утрачивая иконическую опору на сходство с маргиналом и индексальную зависимость от власти, однако это не означает полного исчезновения референции. Появляется метафора «волшебная шкура», которую можно надевать и снимать, что указывает на рефлексивную дистанцию по отношению к собственному желанию. Теперь «пес» отсылает к внутреннему жесту отказа, который символизируется желанием отказаться от авторства в смысле Р. Барта. Доминация символического типа связи создает семантическую напряженность, которая характерна для последних работ Хаски.

В тексте «Я хочу быть псом» образ не разрушает связь означающего и означаемого, но показывает ее произвольный характер. Означающее «пес» последовательно открепляется от означаемого, ведь за 12 лет оно означало от маргинала до желания выйти за пределы языка. Принцип Ф. де Соссюра о произвольности знака [2, с. 68-80] достигает границы, где «пес» перестает служить однозначной референции, становясь явным указанием на свою означающую функцию, что демонстрирует внутреннюю условность языка. На этом этапе деконструкция достигает предела: «пес» перестает обозначать что-либо внешнее, становясь чистым жестом отказа. Именно в этом, по нашему мнению, заключается радикализм позднего Хаски: он не изображает выход из языка, а симулирует его, оставаясь внутри и демонстрируя невозможность окончательного разрыва.

Проведенный анализ подтверждает, что образ пса в поэзии Д. Кузнецова функционирует как сложная семиотическая система, последовательно разрушающая традиционные представления об авторской субъектности. От иконического изображения маргинального существования через индексальное обозначение власти к символическому жесту отказа от языка этот образ реализует стратегию «смерти автора» в понимании Р. Барта [1, с. 384-391]. Этот процесс стал возможен именно потому, что пространство «мертвого автора» освободило означающее от привязки к единственному означаемому. Такая трансформация демонстрирует сознательный отказ от биографического авторства в пользу подвижной знаковой системы, где значение рождается из взаимодействия текстовых элементов.

Как отмечают С.М. Круглякова и Н.Г. Мещанова [8, с. 17-20], анализируя тексты Хаски, зооморфные метафоры в рэпе отличаются негативно-оценочным значением и связаны с критическим

взглядом авторов на действительность. Однако Кузнецов идет дальше традиционного использования: он выстраивает не отдельные метафоры, а сквозного персонажа, проходящего путь от иконы до символа

Эволюция образа обнаруживает диалектическую природу: начавшись как икона социального падения в ранних работах («Все псы попадают в рай», 2013), он претерпевает радикальную инверсию, становясь индексом господства в среднем периоде творчества («Господин собака», 2015). Последующее возвращение к подчинению в рамках асимметричных отношений («Хозяйка», 2017) не отменяет достигнутого, а затем, в композиции «Я хочу быть псом» (2025), следует символический жест отказа от антропоцентрического языка. Эта нелинейная динамика подчеркивает принципиальную подвижность означаемого при сохранении формального постоянства означающего. «Пес» у Хаски, как показано на примере песни «Хозяйка», обнажает ту самую «центральную пустоту» между человеком и животным, о которой пишет Дж. Агамбен [7, с. 108-109].

Философская ценность исследуемого образа заключается в его способности материализовать постструктуралистские концепции через поэтическую практику. Добровольная самообъективация лирического субъекта, достигающая апогея в композиции «Я хочу быть псом», реализует бартовский тезис об освобождении текста от диктата автора. Желание выйти за пределы человеческого языка, артикулированное вербально, становится жестом, обнажающим произвольность соссюровской системы, и завершает процесс деконструкции субъектности.

Исследование вносит значительный вклад в изучение постмодернистской поэтики, открывая три перспективных направления для дальнейшего анализа. Во-первых, зооморфные образы могут рассматриваться как эффективные инструменты деконструкции авторства. Во-вторых, творчество Д. Кузнецова предлагает зооморфную модель субъективности, актуальную для современного литературоведения. В-третьих, демонстрируется продуктивность синтеза пирсовской семиотики и постструктуралистской теории при интерпретации сложных поэтических систем.

Список литературы:

1. *Барт Р.* Смерть автора // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика: пер. с фр. М.: Прогресс, 1989. С. 384–391.
2. *Соссюр Ф. де.* Курс общей лингвистики: пер. с фр. М.: Логос, 1998. 296 с.
3. *Пирс Ч. С.* Логические основания теории знаков: пер. с англ. СПб.: Алетейя, 2000. 352 с.
4. *Лозинская Е. В.* Животные в литературе: формы присутствия и функции // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 7: Литературоведение. 2023. № 3. С. 27–45.
5. *Доманский Ю.В.* Субъект в художественных мирах актуальных направлений аудиальной словесности: стендап и рэп // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2018. № 2-2. С. 302–312.
6. *Гусарова Ю.* Господин Собака. Интервью с Хаски // Snob.ru. 2018. 2 мая. URL: https://snob.ru/entry/160317/ (дата обращения: 14.04.2026).
7. *Агамбен Дж.* Открытое. Человек и животное / пер. с итал. и нем. Б.М. Скуратова. М.: РГГУ, 2012. 112 с.
8. *Круглякова С.М., Мещанова Н.Г.* Состав и семантика метафор в текстах рэп-исполнителей (на примере текстов Хаски и Loqiemean) // Язык и репрезентация культурных кодов : материалы X Всерос. науч. конф. молодых ученых (Самара, 15 мая 2020 г.). Самара: Инсома-пресс, 2020. Ч. 2. С. 17–20.

References:

1. Bart R. Smert' avtora // Bart R. Izbrannye raboty: Semiotika. Poetika: per. s fr. M.: Progress, 1989. S. 384–391.
2. Sossyur F. de. Kurs obshchej lingvistiki: per. s fr. M.: Logos, 1998. 296 s.
3. Pirs CH. S. Logicheskie osnovaniya teorii znakov: per. s angl. SPb.: Aletejya, 2000. 352 s.
4. Lozinskaya E. V. Zhivotnye v literature: formy prisutstviya i funkcii // Social'nye i gumanitarnye nauki. Otechestvennaya i zarubezhnaya literatura. Ser. 7: Literaturovedenie. 2023. № 3. S. 27–45.
5. Domanskij U.V. Sub’ekt v hudozhestvennyh mirah aktual'nyh napravlenij audial'noj slovesnosti: stendap i rep // Vestnik RGGU. Seriya «Literaturovedenie. Yazykoznanie. Kul'turologiya». 2018. № 2-2. S. 302–312.
6. Gusarova YU. Gospodin Sobaka. Interv'yu s Haski // Snob.ru. 2018. 2 maya. URL: https://snob.ru/entry/160317/ (data obrashcheniya: 14.04.2026).

7. Agamben Dzh. Otkrytoe. Chelovek i zhivotnoe / per. s ital. i nem. B.M. Skuratova. M.: RGGU, 2012. 112 s.
8. Kruglyakova S.M., Meshchanova N.G. Sostav i semantika metafor v tekstah rep-ispolnitelej (na primere tekstov Haski i Loqiemean) // Yazyk i reprezentaciya kul'turnyh kodov : materialy X Vseros. nauch. konf. molodyh uchenyh (Samara, 15 maya 2020 g.). Samara: Insoma-press, 2020. CH. 2. S. 17–20.

УДК 75.03

Д.С. Медная

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

АНАЛИТИЧЕСКИЙ МЕТОД В КАРТИНЕ П.Н. ФИЛОНОВА «ЧЕЛОВЕК В МИРЕ»

© Д.С. Медная, 2026

В статье рассматривается картина «Человек в мире», созданная Павлом Филоновым, через призму авторского метода аналитического искусства. Анализируется, каким образом художник «разбирает» человеческую фигуру на множество элементов, стремясь показать не внешнюю форму, а внутреннюю сущность человека. Особое внимание уделяется идее взаимосвязи личности и окружающего мира, где человек предстает как сложная, многослойная система, включающая в себя как физическое, так и духовное измерение. Делается вывод о том, что фрагментарность образа у Филонова служит способом глубинного познания человека и его места в мире.
Ключевые слова: Павел Филонов, аналитическое искусство, картина «Человек в мире», фрагментарность, структура изображения, деконструкция формы, человек и мир, космический организм, единство человека и окружающей среды.

D.S. Mednaya

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ANALYTICAL METHOD IN P.N. FILONOV'S PAINTING "MAN IN THE WORLD"

This article examines Pavel Filonov's painting "Man in the World" through the lens of his method of analytical art. It examines how the artist "disassembles" the human figure into its many elements, seeking to reveal not the external form but the inner essence of the individual. Particular attention is paid to the idea of the interconnectedness of the individual and the surrounding world, where the individual is presented as a complex, multilayered system encompassing both the physical and spiritual dimensions. It is concluded that Filonov's fragmented image serves as a means of profoundly understanding the individual and their place in the world.
Keywords: Pavel Filonov, analytical art, painting “Man in the World”, fragmentation, image structure, deconstruction of form, human and world, cosmic organism, unity of human and environment.

Картина Павла Филонова «Человек в мире» (1925), нередко обобщённо обозначаемая как «Головы», представляет собой многослойную и композиционно сложную структуру, в которой лица, головы и человеческие фигуры объединены в единое, на первый взгляд хаотическом, пространстве [рис. 1]. Произведение является характерным примером аналитического искусства — художественного метода, разработанного Филоновым.

Рис. 1. Картина Павла Филонова «Человек в мире» (1925)

В рамках этого подхода картина функционирует как своеобразная философская модель, в которой человек осмысляется не изолированно, а как неотъемлемая часть универсального мироздания. В связи с этим произведение приобретает особую значимость как объект анализа.

Рассмотрим подробно метод аналитического искусства на данной картине. Первое — это принцип «от частного к общему». В основе композиции лежит предельная детализация, где каждая форма строится не как цельный образ, а как совокупность мельчайших элементов. При внимательном рассмотрении можно заметить, что человеческие лица, предметы и геометрические структуры состоят из множества дробных фрагментов — ячеек, линий, символических знаков [рис. 2]. Эти микроскопические элементы обладают собственной пластической значимостью и прорабатываются художником с одинаковой тщательностью, независимо от их положения в общей композиции. Таким образом, первичной оказывается «частица», из которой он постепенно вырастает.

Рис. 2. Фрагмент картины Павла Филонова «Человек в мире» (1925)

Каждый фрагмент словно развивается изнутри: линии как бы прорастают, ветвятся, образуют сложные связи. Это соответствует филоновскому пониманию формы как живого процесса. Например, лица персонажей не заданы сразу, а складываются из множества пересекающихся плоскостей, орнаментов и символических включений, что создаёт ощущение внутренней многослойности и психологической напряжённости.

Далее, переход от частного к общему проявляется в постепенном «срастании» этих элементов. Отдельные ячейки объединяются в более крупные структурные блоки — геометрические конструкции, напоминающие каркасы или кристаллические решётки. Эти структуры, в свою очередь, формируют образы голов, фигур и пространственных объектов. Важно, что этот процесс не завершён до конца: зритель одновременно воспринимает и части, и их объединение, что создаёт эффект постоянного становления формы.

На следующем уровне возникает общая композиция, где многочисленные фрагменты соединяются в сложное, почти хаотическое, но внутренне организованное пространство. Здесь отсутствует традиционная иерархия: нет чётко выделенного центра или второстепенных элементов. Всё поле картины равнозначно насыщено деталями, и общее возникает как результат суммарного взаимодействия всех частей, а не как заранее заданная структура.

Таким образом, принцип «от частного к общему» в данной работе реализуется как последовательный процесс: от элементарной «клетки» формы, к сложным структурным образованиям и далее к целостному, но динамически открытому образу мира и человека в нём. Это позволяет художнику «вырастить» реальность на глазах зрителя, подчёркивая идею органического единства и бесконечной сложности бытия [4].

Обратимся к одному из ключевых положений аналитического искусства — принципу изображения не внешнего, а сущностного. В отличие от традиционной изобразительной практики, ориентированной на фиксацию внешних, оптически воспринимаемых характеристик объекта, аналитическое искусство Филонова направлено на выявление его внутренней, онтологической структуры. В рассматриваемом произведении человеческий образ лишён целостности в классическом понимании: он не представлен как единая, замкнутая форма, обладающая устойчивыми контурами. Напротив, фигуры и лица распадаются на множество взаимосвязанных элементов, каждый из которых репрезентирует не столько внешнюю форму, сколько внутреннее состояние, процесс или качество.

Декомпозиция образа здесь выступает как способ проникновения в «сущность» изображаемого. Множественные фрагменты: геометрические ячейки, линейные структуры, орнаментальные включения — функционируют как визуальные маркеры внутренних процессов. Лицо человека перестаёт быть

поверхностью и превращается в своего рода «поле», в котором разворачиваются сложные взаимосвязи психического, телесного и, шире, бытийного порядка. Таким образом, художник стремится изобразить, чем человек является в своей глубинной структуре [5].

Существенным является и то, что внутренняя сущность у Павла Филонова не относится к индивидуально-психологическим характеристикам. Напротив, она понимается как включённость человека в универсальные процессы мироустройства. Именно поэтому антропоморфные образы в картине «Человек в мире» пронизаны знаковыми и структурными элементами, которые выходят за пределы индивидуального. Лица отражают более широкие системы: социальные, космические, символические.

Фрагментарность в данном произведении выступает как сознательная методологическая установка, направленная на её аналитическое постижение. Изображение изначально строится как совокупность дискретных элементов, каждый из которых обладает относительной автономией. Человеческие лица, предметные структуры и пространственные образования расчленены на множество «атомарных» единиц. При этом каждая такая единица не растворяется в целом, а сохраняет собственную визуальную и смысловую значимость.

Важно подчеркнуть, что разложение на элементы у Павла Филонова не носит механистического характера. В отличие от, например, кубистической практики, где дробление формы зачастую связано с анализом оптических аспектов восприятия, в аналитическом искусстве речь идёт о более глубоком уровне. «Атомы» формы здесь выступают как первоосновы, из которых «выращивается» изображение. Они репрезентируют внутренние процессы его становления [1].

Деконструкция человеческой фигуры в картине представляет собой сознательный отказ от традиционного представления о человеке, основанного на целостности, анатомической достоверности и визуальной узнаваемости. Фигура человека здесь лишается устойчивых границ и распадается на множество структурных компонентов, которые не складываются в привычный телесный образ. В результате зрителю предлагается не «тело» как завершённая форма, а процесс его аналитического разложения и одновременного пересобирания.

Следует подчеркнуть, что деконструкция у Павла Филонова не является актом разрушения ради разрушения. Напротив, она выполняет познавательную функцию: расчленение фигуры позволяет выявить её внутреннюю организацию, скрытую за внешней оболочкой. Отдельные части тела, прежде всего лицо, трансформируются в сложные композиционные узлы, состоящие из пересекающихся линий, геометрических плоскостей и знаковых элементов.

Деконструкция также проявляется в нарушении пропорциональности и пространственной согласованности частей фигуры. Элементы тела могут быть смещены, наложены друг на друга или включены в более широкие структурные образования [рис. 3]. В результате человеческая фигура утрачивает автономность и оказывается «встроенной» в общее поле картины. Это подчёркивает ключевую для аналитического искусства идею: человек является частью сложной системы взаимосвязей, охватывающей весь мир.

Рис. 3. Фрагмент картины Павла Филонова «Человек в мире» (1925)

Одной из ключевых установок аналитического искусства является преодоление дуализма человека и окружающей реальности. В данной работе человеческая фигура не выступает как автономный, замкнутый объект, противопоставленный внешнему миру, но, напротив, оказывается включённой в единое структурное поле изображения. Как отмечается в исследовании Глеба Ершова, человек у Филонова «слит со всем миром», являясь одновременно и объектом, и источником бесконечных преобразований [2]. В результате исчезает традиционное разделение на фигуру и фон: пространство утрачивает функцию пассивной среды и приобретает равную значимость с человеческим образом [рис. 4].

Рис. 4. Фрагмент картины Павла Филонова «Человек в мире» (1925)

Особое значение имеет принцип подобия микро и макрокосма. Человеческий образ в данном произведении можно интерпретировать как модель вселенной в миниатюре: в пределах лица или фигуры воспроизводятся те же структурные закономерности, которые определяют организацию всего композиционного поля. Множественные фрагменты, из которых складывается образ, отражают сложность и многослойность мироздания. Следовательно человек оказывается не просто включённым в мир, но и репрезентирующим его в себе.

Идея «Мирóвого расцвета» и всеобщей взаимосвязи является одной из ключевых категорий аналитического искусства. Само понятие «Мирóвого расцвета» формируется в художественной системе Филонова в 1910–1920-е годы — период активного становления русского авангарда, в контексте которого работали также Казимир Малевич и Василий Кандинский. В его работах «Мирóвого расцвета» осмысляется как универсальный процесс становления материи и духа, как непрерывное развитие вселенной, понимаемой в качестве единого живого организма.

В произведении «Человек в мире» данная идея реализуется прежде всего на уровне формообразования. Вся поверхность картины организована как система «прорастающих» структур, создающих ощущение бесконечного развертывания формы. Линии ветвятся, дробятся и переходят друг в друга, формируя плотную сеть взаимосвязей, в которой отсутствуют изолированные элементы. Подобный принцип можно соотнести с более широкими интеллектуальными тенденциями эпохи, включая интерес к органическим моделям развития и философским идеям всеединства, восходящим, в частности, к Владимиру Соловьёву. В этом контексте «расцвет» следует трактовать как метафору универсального становления. Каждая элементарная единица изображения включена в общий процесс роста и усложнения. Формы находятся в состоянии непрерывного развития, что соответствует ключевому принципу аналитического метода — «выращиванию» изображения. Тем самым картина фиксирует сам процесс формирования мира.

Идея всеобщей взаимосвязи проявляется в отказе от автономности форм. Все элементы композиции взаимопроникают и соотносятся друг с другом, образуя единую структурную систему. В рамках этой логики невозможно выделить объект, существующий независимо от контекста. Этот принцип сближает художественное мышление Филонова с научными и философскими представлениями начала XX века о системности и взаимозависимости всех уровней бытия.

Следует отметить, что идея «Мирóвого расцвета» у Павла Филонова тесно связана с утопическим измерением его художественного мышления, характерным для культуры 1920-х годов и во многом перекликающимся с идеями переустройства мира после Октябрьской революции. Несмотря на сложность и фрагментарность визуальной структуры, изображённый мир не предстает хаотичным. Напротив, он организован по внутренним законам, где «расцвет» означает потенциальную полноту и гармонию бытия, к которой стремится каждая его часть [3].

Таким образом, в картине идея «Мирóвого расцвета» и всеобщей взаимосвязи реализуется через представление мира как единого, динамически развивающегося целого.

Рассмотренные принципы могут быть обобщены через категорию фрагментарности как способа познания и аналитического искусства как метода понимания человека.

Фрагментарность в данном случае выходит за пределы сугубо художественного [рис. 5]. Расчленение формы на элементарные составляющие позволяет отказаться от поверхностного, целостно-данного восприятия и перейти к аналитическому способу видения, предполагающему последовательное выявление внутренних связей. Каждый фрагмент изображения выступает как носитель информации о

структуре целого, а их совокупность формирует многомерную модель реальности, доступную не в акте мгновенного созерцания, а в процессе постепенного анализа.

Рис. 5. Фрагмент картины Павла Филонова «Человек в мире» (1925)

В этой связи аналитическое искусство художника может быть интерпретировано как специфический метод познания, в рамках которого художественная форма выполняет функцию исследовательского инструмента. В картине «Человек в мире» изображение конструирует знание о человеке в процессе «выращивания» формы. Человеческий образ раскрывается как результат сложного взаимодействия множества элементов, что позволяет рассматривать его не как статичную сущность, а как внутренне дифференцированную систему.

Особое значение приобретает активная роль зрителя в данном процессе. Восприятие произведения требует не пассивного созерцания, а аналитической работы, соотнесения фрагментов и реконструкции их взаимосвязей. Тем самым акт художественного восприятия сближается с актом познания. Зритель оказывается вовлечён в тот же процесс, который лежит в основе художественного метода. Это позволяет говорить о двойственной природе аналитического искусства — как формы выражения и одновременно формы мышления.

Итак, в произведении «Человек в мире» фрагментарность выступает как методологический принцип, обеспечивающий переход от чувственного восприятия к аналитическому постижению. В свою очередь, аналитическое искусство Павла Филонова раскрывается как универсальный способ понимания человека, основанный на выявлении его внутренней структуры, процессуальности и неразрывной связи с целостностью мира.

Научный руководитель: кандидат философских наук, доцент Львов А.В.
Scientific supervisor: candidate of philosophical sciences, associate professor Lvov A.V.

Список литературы:

1. *Анисимова Т.В.* Принцип совмещения визуального, семиотического и временного фракталов в «Аналитическом искусстве» П. Филонова // Искусствознание. 2014. № 3–4. С. 307–319. URL: https://artstudies.sias.ru/upload/2014_3-4_307-319_anisimova.pdf (дата обращения: 08.04.26).
2. *Ершов Г.Ю.* Темы, мотивы, сюжеты в творчестве Павла Филонова. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/temy-motivy-syuzhety-v-tvorchestve-pavla-filonova/viewer (дата обращения: 08.04.26).
3. *Махов А.Е.* Павел Филонов. Ранний период творчества. «Мировый расцвет» под знаком Апокалипсиса // Искусствознание. 2014. № 3–4. С. 276–306. URL: https://sias.ru/upload/2014_3-4_276-306_mahov.pdf (дата обращения: 08.04.26).
4. *Скубак-Залунина А.В.* Основные теоретические принципы формирования живописи русского авангарда (на примере творчества В. Кандинского, П. Филонова, М. Ларионова и М. Шагала). URL: https://fki.lgaki.info/2021/07/01/……..……..……..…/ (дата обращения: 08.04.26).
5. *Фурман О.В.* Портрет в творчестве Павла Филонова: от реализма к натурализму. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/portret-v-tvorchestve-pavla-filonova-ot-realizma-k-naturalizmu/viewer (дата обращения: 08.04.26).

References:

1. Anisimova T.V. Princip sovmeshcheniya vizual'nogo, semioticheskogo i vremennogo fraktalov v «Analiticheskom iskusstve» P. Filonova [The principle of combining visual, semiotic and temporal fractals in the “Analytical Art” of P. Filonov]. Iskusstvoznanie [Art Studies]. 2014. No 3–4. 307–319 pp.

(in Rus.). URL: https://artstudies.sias.ru/upload/2014_3-4_307-319_anisimova.pdf (date accessed: 08.04.26).
2. Ershov G.Yu. Temy, motivy, syuzhety v tvorchestve Pavla Filonova [Themes, motifs and plots in the works of Pavel Filonov. (in Rus.). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/temy-motivy-syuzhety-v-tvorchestve-pavla-filonova/viewer (date accessed: 08.04.26).
3. Mahov A.E. Pavel Filonov. Rannij period tvorchestva. «Mirovoj rascvet» pod znakom Apokalipsisa [Pavel Filonov. Early period of creativity. “World flourishing” under the sign of the Apocalypse]. Iskusstvoznanie [Art Studies]. 2014. No 3–4. 276–306 pp. (in Rus.). URL: https://sias.ru/upload/2014_3-4_276-306_mahov.pdf (date accessed: 08.04.26).
4. Skubak-Zalunina A.V. Osnovnye teoreticheskie principy formirovaniya zhivopisi russkogo avangarda (na primere tvorchestva V. Kandinskogo, P. Filonova, M. Larionova i M. Shagala) [Basic theoretical principles of formation of Russian avant-garde painting (on the example of works by V. Kandinsky, P. Filonov, M. Larionov and M. Chagall)]. (in Rus.). URL: https://fki.lgaki.info/2021/07/01/·····-теоретические-принципы-фор/ (date accessed: 08.04.26).
5. Furman O.V. Portret v tvorchestve Pavla Filonova: ot realizma k naturalizmu [Portrait in the works of Pavel Filonov: from realism to naturalism]. (in Rus.). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/portret-v-tvorchestve-pavla-filonova-ot-realizma-k-naturalizmu/viewer (date accessed: 08.04.26).

УДК 7.038.531

К.К. Николаева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РОЛЬ ВРЕМЕНИ В ИСТОРИИ МАРИНЫ АБРАМОВИЧ И УЛАЯ: ОТ ЗАМЫСЛА ДО ПРИМИРЕНИЯ

Статья посвящена исследованию роли времени как художественного инструмента в творчестве Марины Абрамович и Улая (Уве Лайсипена). На примере их совместных перформансов анализируется, как время становится не просто хронометражем, а полноценным материалом искусства. В работе рассматривается специфика перформативного искусства, где время выступает ключевым компонентом произведения. Особое внимание уделяется тому, как длительность, повторяемость и субъективность восприятия времени влияют на художественный эффект. На конкретных примерах («Великая стена», «В присутствии художника») исследуется, как временные параметры перформансов формируют их смысловое содержание. Анализируется влияние времени на отношения между художниками, их взаимодействие со зрителем и само выражение художественного замысла.

Ключевые слова: перформанс, время в искусстве, художественное время, перформативное искусство, творчество Марины Абрамович, Улай.

K.K. Nikolaeva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE ROLE OF TIME IN THE STORY OF MARINA ABRAMOVICH AND ULAI: FROM IDEAS TO RECONCILIATION

The article is devoted to the study of the role of time as an artistic tool in the work of Marina Abramovich and Ulay (Uwe Laysipen). Using the example of their joint performances, it is analyzed how time becomes not just a timing, but a full-fledged material of art. The paper examines the specifics of performative art, where time acts as a key component of the work. Special attention is paid to how duration, repetition and subjectivity of time perception influence the artistic effect. Using specific examples («The Great Wall», «In the Presence of the Artist»), the study examines how the time parameters of performances shape their semantic content. The influence of time on the relationship between artists, their interaction with the audience and the very expression of artistic intent is analyzed.

Keywords: performance, time in art, artistic time, performative art, Marina Abramovich's work, Ulay.

Как художественная практика перформанс сформировался относительно недавно — в начале XX века, и с самого начала сделал своим художественным средством действие, происходящее во времени. В отличие от традиционных искусств, где произведение может быть сохранено и выставлено, перформанс разворачивается здесь и сейчас, делая время и присутствие своими ключевыми компонентами. Произведение искусства в перформансе — это не картина или скульптура, а длящееся событие. Художник использует своё тело, голос, жесты и взаимодействие с пространством и аудиторией как основные средства выражения, при этом зритель перестаёт быть пассивным наблюдателем. Он может быть вовлечён в действие напрямую (например, в перформансах Марины Абрамович) или косвенно (через эмоциональное и интеллектуальное сопереживание). Это взаимодействие создаёт уникальную динамику, которая меняется от исполнения к исполнению. Длительность перформанса не просто техническая деталь, а художественный выбор. Короткое действие или многочасовое испытание — оба варианта влияют на восприятие зрителя. Время становится материалом, с которым работает художник.

Тело художника — основной инструмент перформанса. Оно становится носителем смысла, а

подчёркивает связь между искусством и реальностью, делая опыт более непосредственным и эмоциональным [2, С.146-147].

Перформанс не может быть воспроизведён в точности так же, как он был исполнен в первый раз. Его эфемерность — сознательный выбор, подчёркивающий ценность момента, придающий уникальность каждому исполнению. Даже если перформанс повторяется, контекст и реакция аудитории будут неповторимы. Перформанс часто строится вокруг социальной, политической или философской идеи или концепции. Перформансу не чужда провокационность как способ привлечь внимание к проблеме, вызвать дискуссию или заставить зрителя пересмотреть свои представления о мире. Например, перформансы Марины Абрамович нередко ставят вопросы о границах тела, боли и доверии («Ритм 0» (1974), «Непостижимость» (1977)).

Тело художника, являясь основным инструментом перформанса, неразрывно связано со временем как художественным материалом. Эта связь проявляется на нескольких уровнях: физиологический уровень, психологический аспект, метафорический план. На физиологическом уровне тело становится хронометром перформанса через свои естественные процессы: дыхание, сердцебиение, усталость. Каждое движение, каждая пауза в физическом действии создаёт уникальную временную структуру произведения [3, С.312-313]. В психологическом аспекте время в перформансе раскрывается через состояние тела. Экстремальные состояния (боль, напряжение, медитативность) растягивают субъективное восприятие времени, делая его более насыщенным [4, С.412]. В метафорическом плане тело в перформансе выступает как носитель временной памяти. Через физические действия и состояния художник фиксирует: длительность переживания, процесс трансформации, накопление опыта [5, С.16].

Время как художественная категория, может быть осмыслено по-разному. Линейное время воспринимается как последовательность событий от прошлого к будущему. В перформансе оно проявляется как хронометраж действия: начало, развитие, кульминация, завершение. Такой подход характерен для нарративных перформансов, где важна драматургия и причинно-следственные связи («Балканское барокко» (1997)). Длительные перформансы испытывают на прочность и исполнителя, и зрителя, создавая атмосферу напряжения и сопереживания. Для исполнителя длительные перформансы вызывают: физиологические изменения, такие как усталость, боль, обезвоживание [6, С.2]. Психологические эффекты, например, изменённые состояния сознания, транс, а также эмоциональные реакции: напряжение, катарсис, ощущение преодоления границ. У зрителя длительное наблюдение за перформансом провоцирует: постепенное погружение в медитативное состояние, усиление эмпатии и сопереживания; переосмысление привычных представлений о времени и пространстве, осознание собственной телесности через наблюдение за телом художника [3, С.290].

Другим методом выступает повторяемость и ритуалы: повторение действий создаёт ритм, позволяет зрителю сосредоточиться на нюансах и превращает обыденные жесты в сакральные акты. Циклическое время отсылает к идее повторения, ритуала, вечного возвращения. В перформативных практиках это выражается через повторяющиеся жесты, движения или действия, создающие медитативный эффект. Цикличность подчёркивает вневременной характер некоторых художественных идей и отсылает к архаичным ритуалам. («AAA-AAA» (1978)). Наконец, статика и медитативные практики создают иллюзию остановки времени: зритель начинает замечать детали, которые обычно ускользают от внимания, а статичность провоцирует глубокие эмоциональные и интеллектуальные реакции («Ритм 0» (1974)) [7, С.345].

Восприятие времени в перформансе глубоко субъективно и зависит от множества факторов: для исполнителя время может растягиваться или сжиматься в зависимости от физической нагрузки, эмоционального напряжения или медитативного состояния, для зрителя длительность перформанса может ощущаться по-разному: ожидание и напряжение могут замедлять время, а захватывающее действие ускорять его. Этот разрыв между объективным хронометражем и субъективным переживанием становится важным художественным инструментом.

История перформанса даёт множество примеров работы со временем. В «Ритме 0» (1974) Марина Абрамович в течение 6 часов предоставляла зрителям возможность делать с ней всё, что угодно, используя предметы со стола. Время здесь стало мерой человеческой жестокости и свободы. В «AAA-AAA» (1978) Абрамович и Улай кричали друг на друга 15 минут до изнеможения, временная длительность фиксировала нарастание напряжения. «Балканское барокко» (1997) длилось 4 дня по 6 часов: художница отмывала кости, распевая балканские песни, — длительность подчёркивала тяжесть памяти о войне.

Сотрудничество сербской художницы Марины Абрамович и немецкого художника Уве Лайсипена (Улая) началось в 1976 году и продлилось до 1988-го. Их союз был не просто партнёрством, они сознательно формировали концепцию «коллективного тела», подчёркивая полное слияние личностей. Символичным стало то, что оба родились 30 ноября, одинаково одевались и воспринимали себя как единое художественное существо. В своих ранних работах они исследовали границы физического и эмоционального взаимодействия: синхронное дыхание, переплетение волос, совместные падения и столкновения. Время здесь выступало не просто фоном, а активным элементом, фиксирующим процесс слияния и взаимопонимания.

Ключевые перформансы Абрамович и Улая наглядно демонстрируют, как время становилось центральным художественным инструментом. Одним из знаковых проектов стал перформанс «Великая стена» (1988), задуманный как свадебный ритуал, который должен был завершиться бракосочетанием художников. Однако путь к его реализации занял 8 лет, именно столько времени потребовалось, чтобы получить

ухудшились, и изначальная идея трансформировалась: вместо свадьбы они решили использовать этот перформанс как акт расставания. Абрамович и Улай начали движение с противоположных концов стены, прошли по 2500 км каждый и встретились в середине, чтобы сказать друг другу «прощай» и разойтись в разные стороны [7, С.246]. Время здесь приобрело многослойный смысл: годы ожидания, месяцы пути, мгновение встречи и последующее расставание стали частью художественного высказывания.

Другой важный перформанс «В присутствии художника» (2010), проведённый в музее MoMA. Абрамович сидела напротив зрителей и молча смотрела в глаза каждому, кто решался занять стул напротив неё. Сеансы длились по 7-10 часов в день на протяжении нескольких месяцев. Этот перформанс стал своеобразным продолжением истории отношений с Улаем: спустя почти 30 лет после расставания он неожиданно появился среди зрителей и сел напротив художницы [7, С.247]. Их молчаливый обмен взглядами длился несколько минут - этот момент превратился в спонтанное примирение, растянутое во времени. Он зафиксировал не только личную историю, но и показал, как время может соединять прошлое и настоящее в рамках художественного акта.

Разрыв в 1988 году стал важной вехой в их творческой биографии. «Великая стена» не просто завершила совместный этап, она зафиксировала момент, когда совместное время превратилось в параллельное. На долгие годы пути Абрамович и Улая разошлись, но перформанс остался документом их отношений, где время стало соавтором. Даже после расставания их имена оставались связанными в истории искусства, а сам факт длительного разрыва подчёркивал значимость времени как фактора, формирующего художественный нарратив.

Примирение в 2010 году на перформансе «В присутствии художника» стало не просто личной встречей, а полноценным перформансом времени. Молчаливый диалог между художниками длился всего несколько минут, но эти минуты аккумулировали в себе десятилетия разлуки, воспоминаний и переживаний. Позже, в 2017 году, на сцене одного из европейских музеев они официально объявили о примирении, подчеркнув, что «всё грязное и уродливое между нами осталось позади». Этот акт стал завершающей главой в их совместной истории, где время окончательно превратилось в инструмент художественного осмысления человеческих отношений.

Проведённый анализ роли времени в творчестве Марины Абрамович и Улая позволяет сделать ряд существенных выводов о природе перформанса как художественной формы. Во-первых, время в их работах перестаёт быть нейтральным хронометражем и превращается в полноценный художественный материал. Оно не просто измеряет длительность действия, а активно формирует его смысл: годы ожидания разрешения на проход по Великой Китайской стене, месяцы пути навстречу друг другу, мгновение встречи и последующее расставание в перформансе «Великая стена» — всё это становится частью художественного высказывания. Во-вторых, время выступает как инструмент исследования человеческих отношений. От концепции «коллективного тела», где два художника сознательно сливали свои идентичности, до многолетнего разрыва и последующего примирения — временные промежутки фиксируют эволюцию их взаимодействия. Особенно показателен момент спонтанного примирения в 2010 году на перформансе «В присутствии художника»: несколько минут молчаливого обмена взглядами аккумулируют в себе 30 лет разлуки. В-третьих, время в работах Абрамович и Улая выполняет функцию медиатора между личным и коллективным. Их личные переживания и отношения становятся доступными для зрителя, который через переживание длительности перформанса вовлекается в этот опыт. Длительные перформансы создают эффект сопричастности: зритель не просто наблюдает, а проживает время вместе с художником, что трансформирует пассивное восприятие в активное соучастие. В-четвёртых, художники демонстрируют различные способы работы со временем: экстремальная длительность (многочасовые и многодневные перформансы), фиксированные временные рамки, создающие напряжение, растяжение субъективного времени за счёт экстремальных состояний, использование времени как формы коммуникации между художником и зрителем, превращение времени в метафору человеческих отношений.

Перформанс «Великая стена» (1988). Изначально задуманный как свадебный ритуал, перформанс трансформировался в акт расставания из-за 8-летнего ожидания разрешения на проход. Время здесь стало архитектором художественной идеи: годы ожидания изменили замысел, а месяцы пути стали метафорой отношений. Прохождение 2500 км каждым художником с противоположных концов стены создало географическую и временную ось, вдоль которой разворачивалась драма их отношений. Встреча в середине стены стала кульминацией, зафиксировавшей момент прощания. Сам процесс ходьбы, встречи и расставания был эфемерным, но его документация (фото, видео, свидетельства) создала долговременный след в истории искусства. Перформанс показал, что личная драма может стать материалом искусства без потери художественной ценности. Разрыв отношений был не просто фактом биографии, а частью замысла. Использование Великой Китайской стены как сценической площадки придало перформансу глобальное измерение, он стал высказыванием о человеческих отношениях в контексте мировой истории и культуры.

Перформанс «В присутствии художника» (2010, MoMA). Многочасовые сеансы (7–10 часов в день на протяжении нескольких месяцев) создали пространство для глубокого диалога между художником и зрителем. Время здесь стало формой коммуникации - каждый взгляд, каждая пауза были наполнены смыслом. Неожиданное появление Улая среди зрителей и их молчаливый обмен взглядами стали спонтанным продолжением их истории. Этот момент показал, что перформанс может развиваться непредсказуемо, а время

становился соавтором перформанса. Его реакция, эмоции, переживание времени влияли на ход действия. Перформанс продемонстрировал, как личный опыт художника может стать универсальным высказыванием о человеческом общении, доверии и эмпатии. Абрамович предложила модель, где зритель перестаёт быть пассивным наблюдателем и становится активным участником временного опыта. Его присутствие и внимание формируют длительность и содержание перформанса.

Несмотря на природу перформанса, который существует только в моменте, их работы оставили долговременный след в истории искусства. Документация, воспоминания, архивы превращают временное в постоянное, показывая, что перформанс может иметь «жизнь». Абрамович и Улай продемонстрировали, что тело в перформансе не просто физический объект, а инструмент взаимодействия со временем. Усталость, боль, дыхание, сердцебиение становятся частью художественного языка. В «Великой стене» физическое преодоление дистанции стало метафорой эмоционального пути. Их работы показали, что зритель может быть не просто наблюдателем, а активным участником, влияющим на ход перформанса. В «В присутствии художника» зритель не просто смотрит, он вступает в диалог через взгляд, переживая время вместе с художницей. Художники доказали, что личные переживания могут стать материалом искусства без потери художественной ценности. Их разрыв и примирение, зафиксированные во времени, превратились в универсальные высказывания о человеческих отношениях. Творчество Абрамович и Улая повлияло на множество современных перформеров, показав возможности работы со временем как художественным материалом. Их подход вдохновил художников исследовать длительность, цикличность, ожидание и другие временные категории. Они разработали эстетику длительных перформансов, где сама длительность становится содержанием. Это потребовало от зрителей и художников новой формы внимания и вовлеченности. Длительные перформансы Абрамович задали стандарт для последующих поколений, показав, что время может быть не только формой, но и содержанием искусства. Работы Абрамович и Улая подняли перформанс на новый уровень философского осмысления, показав его способность исследовать фундаментальные вопросы человеческого существования: доверие, любовь, расставание, прощение через призму времени. Благодаря их работам перформанс перестал быть маргинальной практикой и утвердился как значимая форма современного искусства, способная говорить на языке, понятном широкой аудитории. Абрамович и Улай разработали методы работы с длительностью, телесностью и взаимодействием со зрителем, которые стали основой для последующих исследований в области перформанса. Их эксперименты с экстремальной длительностью, синхронностью действий, физическим напряжением задали новые стандарты для перформативных практик. Их работы стали частью культурной памяти современного искусства. «Великая стена» и «В присутствии художника» цитируются, анализируются, воспроизводятся в различных контекстах, что подтверждает их значимость для истории искусства.

Таким образом, творчество Марины Абрамович и Улая не просто обогатило историю перформанса яркими работами, оно изменило само понимание того, чем может быть перформанс и какую роль в нём играет время. Их наследие продолжает вдохновлять художников и исследователей, предлагая новые способы осмысления времени как художественного материала и инструмента познания человеческой природы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Коростелева Л. И. Тело как перформанс // Studia Humanitatis Borealis / Северные гуманитарные исследования. 2023. № 2. С. 12–15.
2. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. М.: «Канон+». 2021. 384 с.
3. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб.: Наука. 1999. 608 с.
4. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии М.: Республика. 2000. 639 с.
5. Зиннатуллина Р. М. Перформативные средства создания спектакля (на примере российского театра) // Многомерность общества: человек в социальном взаимодействии: 1-й молодежный конвент: материалы международной студенческой конференции (Екатеринбург, 28–29 апреля 2017 г.). Екатеринбург: Издательство Уральского университета. 2017. С. 15-18.
6. Ginsburg, M. Marina Abramović: The Artist Is Present. London: Thames & Hudson. 2010. P.2. C.15-18.
7. Н.М. Игнатьева Возвышенное и низменное в перформансах Марины Абрамович // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2 (3). С. 245-248.

LIST OF USED LITERATURE:

1. Korosteleva, L. I. The Body as Performance. Studia Humanitatis Borealis, Northern Humanitarian Studies, no. 2 (2023). P. 12-15.
2. Fischer-Lichte, E. The Aesthetics of Performativity. Moscow: “Canon+”. 2021. P. 384-384.
3. Merleau-Ponty, M. The Phenomenology of Perception. St. Petersburg: Nauka, 1999. 608 p.
4. Sartre, J.-P. Being and Nothingness: An Essay on Phenomenological Ontology. Moscow: Respublika. 2000. 639 p.
5. Zinnatullina R. M. Performative Means of Creating a Performance (Based on the Example of Russian

Proceedings of the International Student Conference (Ekaterinburg, April 28–29, 2017). Ekaterinburg: Ural University Publishing House. 2017. Pp. 15-18.
6. Ginsburg, M. Marina Abramović: The Artist Is Present. London: Thames & Hudson. 2010. P. 2. Pp. 15-18.
7. N. M. Ignatyeva Sublime and Base in the Performances of Marina Abramović // Bulletin of the Nizhny Novgorod University named after N.I. Lobachevsky. 2014. No. 2 (3). P. 245-248.

Научный руководитель: кандидат философских наук, доцент, Львов А.В.
Scientific supervisor: PhD, associate professor Lvov A.V.

УДК 7.03

П.М. Магомедова, Н.Я. Шкандрий

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СИМВОЛИЗМ И НАРРАТИВ В ТЕКСТИЛЬНЫХ УЗОРАХ

© П.М. Магомедова, Н.Я. Шкандрий 2026

Целью данной статьи является комплексный анализ символизма и нарратива, заложенных в текстильных узорах, выявление закономерностей их формирования и интерпретации. В работе рассматриваются как универсальные, так и культурно-специфические символы, их эволюция и функции. Особое внимание уделяется механизмам создания нарративов на ткани. Исследуется взаимосвязь техник и материалов с содержанием узоров, а также современные тенденции в интерпретации и применении текстильного символизма.
Ключевые слова: текстильные узоры, символизм, нарратив, визуальное повествование, культурное наследие, ткачество, вышивка, этнография.

P.M. Magomedova, N.Ya. Shkandri

Saint Petersburg State University of Technologies and Desing
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

SYMBOLISM AND NARRATIVE IN TEXTILE PATTERNS: PICTORIAL STORIES ON FABRIC.

The aim of this article is a comprehensive analysis of the symbolism and narrative embedded in textile patterns, identifying the patterns of their formation and interpretation. The paper examines both universal and culturally specific symbols, their evolution, and functions. Special attention is paid to the mechanisms of creating narratives on fabric. The relationship between techniques and materials with the content of patterns is explored, as well as current trends in the interpretation and application of textile symbolism.

Keywords: textile patterns, symbolism, narrative, visual storytelling, cultural heritage, weaving, embroidery, ethnography.

С момента своего зарождения текстиль выполнял утилитарные функции и служил одним из первичных способов визуальной коммуникации. Процессы создания ткани – от прядения нитей до плетения и декорирования – требовали не только мастерства, но и глубокого понимания окружающего мира, его законов и явлений. Ранние формы текстиля, украшенные простейшими геометрическими узорами, вероятно, уже несли в себе элементы символики, связанные с природными циклами, плодородием или защитой. С развитием цивилизаций, усложнением социальных структур и формированием религиозных систем, текстильные узоры становились всё более изощрёнными и многослойными [1]. Они начали использоваться для обозначения социального статуса, принадлежности к определённой общине или роду, а также для передачи сакральных знаний и мифологических сюжетов. Так текстиль превратился из простого материала в носитель информации, зашифрованный в визуальных образах, что делает его изучение ценным для понимания истории человеческой мысли и культуры.

Символизм является основополагающим элементом, придающим текстильным узорам их глубину и значимость. Он проявляется в использовании образов, которые выходят за рамки своей буквальной формы, приобретая дополнительные, часто сакральные или метафорические значения [2].

Ряд символов встречается в текстильных узорах различных культур, что может указывать на их универсальный характер или на древние миграционные пути и культурные обмены. К таким символам часто относят изображения животных, например: птицы как вестники, змеи как символы мудрости или плодородия, олени как символы силы или богатства; растительные мотивы – деревья как символы жизни, цветы как воплощение красоты и природы, колосья как знак изобилия; геометрические фигуры – круг как символ вечности или солнца, спираль как символ развития или путешествия, крест как символ гармонии или защиты; небесные тела – солнце, луна, звезды, олицетворяющие космос, время и судьбу. Эти символы, будучи легко

Помимо универсальных мотивов, каждый народ, каждая культура разрабатывает свой уникальный набор символов, тесно связанных с их историей, верованиями, обрядами и повседневной жизнью. Религиозные символы, такие как изображения божеств, ритуальные знаки или элементы культовых предметов, играли важную роль в украшении храмовой одежды или предметов, используемых в обрядах. Обрядовые узоры часто несли в себе магическую функцию, призванную обеспечить защиту, удачу, плодородие или благополучие в определённых жизненных ситуациях: свадьба, рождение ребёнка, сбор урожая. Социальные символы, в свою очередь, отражали иерархию общества, указывая на ранг, профессию или семейное положение владельца. Например, сложность и богатство узора, используемые цвета и материалы могли служить маркерами высокого социального статуса.

Рисунок 1-Славянские орнаменты, изображаемые на тканях

Символы на ткани выполняли комплексные функции. Они могли служить амулетами, оберегая владельца от зла. Примером могут послужить традиционные славянские орнаменты, где лебеди символизируют гармонию, а изображение домов-достаток и силу кормильца (рисунок 1). Символы могли привлекать благоприятные события или ясно указывать на положение человека в обществе, подчёркивая его авторитет или принадлежность к определённой группе. Также символы служили для сохранения и передачи культурных ценностей, моральных норм и мифологических знаний из поколения в поколение.

Кроме передачи отдельных символических значений, текстильные узоры способны создавать сложные повествовательные структуры, рассказывая истории, запечатлевая события и передавая информацию в форме визуального нарратива.

В некоторых случаях нарратив достигается путём создания определённой последовательности мотивов, которая напоминает сюжетную линию. Эта последовательность может быть линейной, развиваясь слева направо или сверху вниз, или же организовываться вокруг центрального элемента. Комбинируя различные символы и фигуры, ткачи и вышивальщицы могли воссоздавать цепочки событий, ритуальные действия или природные циклы, позволяя зрителю "прочитать" историю, вложенную в ткань.

Наиболее ярко нарративная функция текстиля проявляется в случае, когда узоры используются для реконструкции эпических сказаний, мифологических сюжетов или исторических событий. Подобные текстильные изделия, часто создаваемые для особых случаев или как часть культурного наследия, могли изображать сцены из жизни богов, героев, битвы, путешествия или ключевые моменты создания мира [3]. Например, перуанские ткани паракас с их изображениями божеств и мифологических существ (рисунок 2), или средневековые гобелены, рассказывающие библейские истории, служат яркими примерами такого рода повествования.

Текстиль также мог служить средством фиксации личных историй и семейных хроник. Специальные узоры, символы или цветовые комбинации могли использоваться для обозначения членов семьи, их жизненных вех, а также для передачи фамильных преданий или историй. Такой подход позволял сохранять память о предках и своей родословной, передавая её от поколения к поколению. Например, некоторые традиционные ковры или одеяла могли содержать своего рода "семейное древо", где каждый символ или узор ассоциировался с конкретным членом семьи.

Через нарративные узоры текстиль также выполнял важную дидактическую функцию, передавая моральные уроки, социальные нормы и культурные ценности. Истории, изображённые на ткани, могли служить примером для подражания, предостережением или иллюстрацией традиционных представлений о добре и зле, правильном и неправильном поведении [4]. Таким образом, текстиль становился не только объектом искусства, но и важным инструментом социализации и образования.

Выбор определённых техник и материалов для создания текстильных узоров не случаен и зачастую сам по себе является носителем глубокого смысла, дополняя и усиливая символическое и нарративное содержание.

Различные методы обработки ткани – будь то сложное плетение, тщательная вышивка, тонкая аппликация или уникальная техника окраски – имеют свои особенности, которые могут влиять на восприятие и интерпретацию узора. Например, объёмные узоры, созданные путём рельефного ткачества или вышивки, могут придавать изображениям большую выразительность и вес, подчёркивая их значение. Использование определённых техник, таких как узелковое окрашивание, может создавать спонтанные, "живые" узоры, которые, в свою очередь, могут ассоциироваться с природными явлениями или мистическими силами. Техника гобеленового ткачества, позволяющая создавать сложные сюжетные картины, изначально была ориентирована на повествование.

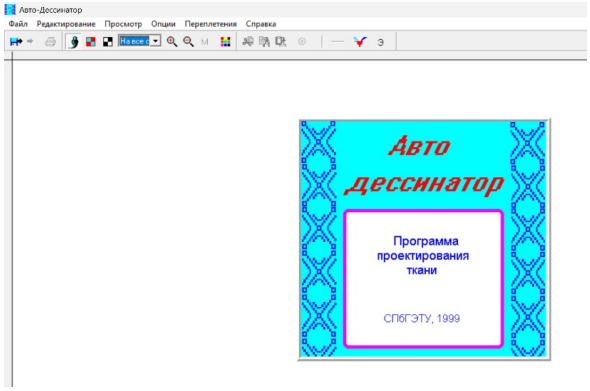
Сами материалы, используемые для создания текстиля, также имеют символическое значение. Шёлк, хлопок, шерсть, лён – каждый материал обладает своими уникальными свойствами, ассоциирующимися с различными представлениями о роскоши, простоте, тепле, чистоте или прочности [5]. Натуральные красители, получаемые из растений, минералов или насекомых, не только придавали ткани определённый цвет, но и могли нести в себе символические коннотации, связанные с источником их получения, например: пурпурный цвет, получаемый из моллюсков, символизировал власть и богатство. В некоторых культурах выбор определённого цвета или типа волокна мог указывать на социальный статус, возраст или религиозные убеждения владельца. Техника и материалы, наряду с самим узором, становятся неотъемлемой частью визуального языка текстиля, обогащая его смысловое поле.

В современном мире, несмотря на бурное развитие технологий и изменение образа жизни, текстильный символизм и нарратив продолжают жить и трансформироваться, обретая новые формы и смыслы.

Наблюдается возрождение интереса к традиционным техникам ткачества, вышивки и окраски. Мастера и дизайнеры обращаются к наследию своих предков, стремясь сохранить и передать уникальные знания и навыки [6]. Часто при этом происходит сознательное возвращение к традиционным символам и их значениям, но уже в контексте современных художественных и дизайнерских решений. Это позволяет не только сохранить культурную идентичность, но и придать старинным узорам новую актуальность.

Современные художники и дизайнеры активно работают с текстилем, используя его как средство выражения идей. Они часто переосмысливают традиционные символы, вкладывая в них новые смыслы, соответствующие современным реалиям и вызовам. Текстильные узоры становятся объектом экспериментов, где абстрактные формы сочетаются с фигуративными изображениями, а классические мотивы – с авангардными идеями. Это позволяет создавать произведения, которые одновременно отсылают к прошлому и говорят о настоящем.

Цифровые технологии открывают новые горизонты для создания и распространения текстильных историй. Программы для компьютерного дизайна позволяют моделировать сложные узоры и текстуры.



Примером может служить программа «Дессинатор» (рисунок 3), которая позволяет дизайнерам текстиля отредактировать в рисунке каждую нить-по основе и утку. Современные методы печати и производства текстиля дают возможность воплощать эти дизайны в жизнь. Кроме того, интернет и социальные сети становятся платформой для обмена идеями, демонстрации работ и поиска вдохновения, позволяя текстильным нарративам и символам охватывать гораздо более широкую аудиторию и находить новые интерпретации в глобальном масштабе.

В заключение стоит отметить, что текстильные узоры представляют собой уникальное поле для исследования символизма и нарратива, являясь древнейшим и одним из самых выразительных способов визуальной коммуникации. На протяжении тысячелетий они служили не только украшением, но и носителем глубоких культурных, религиозных и социальных значений, запечатлевая истории, мифы и верования человечества. Выяснилось, что символы, как универсальные, так и культурно-специфические, играют ключевую роль в формировании смыслового наполнения текстиля, выполняя функции оберегов, маркеров статуса и средств идентификации. Нарративные структуры, создаваемые последовательностью узоров, позволяют тканям рассказывать эпические сказания, мифологические сюжеты и личные истории, выполняя при этом важную дидактическую роль. Взаимосвязь техник и материалов с содержанием узоров подчеркивает целостность текстильного произведения как носителя информации. Современные тенденции показывают, что текстильный символизм и нарратив не утрачивают своей актуальности, а, напротив, обретают новые формы и смыслы благодаря возрождению традиций и интеграции цифровых технологий.

Список литературы:

1. *Левинсон, А. М.* История русского декоративно-прикладного искусства: от древности до наших дней / А. М. Левинсон. – М.: Просвещение, 1986. – 400 с.

2. *Петров, В. М*. Символы и знаки в народном костюме: семантика и функции / В. М. Петров. – М.: Советский художник, 1990. – 176 с. (дата обращения: 06. 11. 25 г.)

3. *Иванов, С. А.* Мифология и орнамент: исследование взаимосвязи / С. А. Иванов. – М.: Наука, 1993. – 304 с. (дата обращения: 06. 11. 25 г.)

4. Аверина, Ю. А. Текстильные узоры как средство коммуникации: эволюция символического значения / Ю. А. Аверина. – Текст: электронный // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. – 2019. – № 2. – С. 231–240. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=37785040 (дата обращения: 06. 11. 25 г.)

5. Волкова, Е. С. Иконические аспекты в дизайне текстиля: нарративные возможности / Е. С. Волкова. – Текст: электронный // Дизайн. Материалы. Технологии. – 2018. – № 4 (53). – С. 67–72. – URL: https://www.journal-dmt.ru/archive/2018/4/iconic-aspects-textile-design.pdf (дата обращения: 06. 11. 25 г.)

6. Иванова, А. Н. Современные тенденции в текстильном дизайне: переосмысление традиционных символов / А. Н. Иванова. – Текст: электронный // Теория и практика сервиса: экономика, социальная сфера, технологии. – 2022. – № 3 (17). – С. 45–52. – URL: https://journal.tass-ru.com/articles/ivanova-textile-trends.pdf (date accessed: 06. 11. 25 г.)

References

1. Levinson, A. M. *Istoriya russkogo dekorativno-prikladnogo iskusstva: ot drevnosti do nashikh dney* / A. M. Levinson. – M.: Prosveshcheniye, 1986. – 400 s.

2. Petrov, V. M. *Simvoly i znaki v narodnom kostyume: semantika i funktsii* / V. M. Petrov. – M.: Sovetskiy khudozhnik, 1990. – 176 s.

3. Ivanov, S. A. *Mythology and ornament: a study of the relationship* / S. A. Ivanov. – M.: Nauka, 1993. – 304 p. (date of access: 06.11.25)

4. Averina, YU. A. *Tekstil'nyye uzory kak sredstvo kommunikatsii: evolyutsiya simvolicheskogo znacheniya* / YU. A. Averina. – Tekst: elektronnyy // Vestnik Rossiyskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Filosofiya. – 2019. – № 2. – S. 231–240. – URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=37785040 (date accessed:: 06. 11. 25 g.)

5. Volkova, Ye. S. Ikonicheskiye aspekty v dizayne tekstilya: narrativnyye vozmozhnosti / Ye. S. Volkova. – Tekst: elektronnyy // Dizayn. Materialy. Tekhnologii.– 2018. – № 4 (53). – C. 67–72. – URL: https://www.journal-dmt.ru/archive/2018/4/iconic-aspects-textile-design.pdf (date accessed: 06. 11. 25 г.)

6. Ivanova, A. N. Sovremennyye tendentsii v tekstil'nom dizayne: pereosmysleniye traditsionnykh simvolov / A. N. Ivanova. – Tekst: elektronnyy // Teoriya i praktika servisa: ekonomika, sotsial'naya sfera, tekhnologii. – 2022.– № 3 (17). – C. 45–52. – URL: https://journal.tass-ru.com/articles/ivanova-textile-trends.pdf (date accessed: 06. 11. 25 г.)

УДК 7.03

К.С. Бородина, Ацбеха Н.Т.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РАЗВИТИЕ ЖАНРОВ ЖИВОПИСИ ГОЛЛАНДСКИХ ХУДОЖНИКОВ КОНЦА XVI - НАЧАЛА XVII ВЕКОВ

© К.С. Бородина, Н.Т. Ацбеха 2026

Статья посвящена развитию жанровой живописи голландских художников конца XVI — начала XVII века. В ней анализируется роль жанровых сцен в контексте культурных и религиозных изменений того времени, а также особенности их восприятия в обществе. Особое внимание уделяется тому, как жанровая живопись стала важным элементом домашнего интерьера, заменяя религиозные образы и служа визуальной поддержкой для частной духовной жизни бюргеров. Раскрываются причины популярности жанровых сюжетов, их дидактическая функция и связь с социальными аспектами жизни голландского общества. Статья подчеркивает, что развитие жанровой живописи отражает не только художественные тенденции, но и глубинные духовные и социальные процессы в эпоху Ренессанса и реформации.
Ключевые слова: живопись, Голландия, натюрморты, портреты, жанровая живопись

K.S. Borodina N.T. Atsbeha

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

EVOLUTIOAN OF PAINTING GENRES OF DUTCH ARTISTS OF THE LATE XVI - EARLY XVII CENTURIES

This article explores the development of genre painting by Dutch artists in the late 16th and early 17th centuries. It analyzes the role of genre scenes in the context of the cultural and religious changes of the time, as well as the particular ways they were perceived by society. Particular attention is paid to how genre painting became an important element of the domestic interior, replacing religious imagery and serving as a visual support for the private spiritual life of burghers. The reasons for the popularity of genre scenes, their didactic function, and their connection to the social aspects of Dutch society are explored. The article emphasizes that the development of genre painting reflects not only artistic trends but also underlying spiritual and social processes during the Renaissance and Reformation.
Keywords: painting, Holland, still lifes, portraits, genre painting

Искусство служит прямым отражения происходящих изменений в обществе, экономической и политической жизни государства, достижений техники и прогресса. Смена режима или религиозного направления кардинально меняет жизнь людей и не может не найти свое логическое отражения в культуре. Благодаря этому, зарождение и популяризацию определенных жанров можно рассматривать как маркеры событий эпохи и оставленному ими влияния.

Искусство служит способом переработки нововведений, выражению общественных настроений – адаптации или протесту – выполняя функцию летописания истории. Нельзя воспринимать произведения в отрыве от культурного и социального контекста, так как это приведет к утрате половины не озвученных смыслов и идей. Также как нельзя рассматривать историю как череду оторванных друг от друга событий, а не сбалансированную логическую систему эволюции общества.

Искусство можно рассматривать как сложную семиотическую систему, язык символов и знаков. Семиотика как лингвистическая система считает неразрывным форму – объекта искусства – и содержания – вложенной идеей. Знаки имеют денотативное (буквальное) и коннотативное (культурное) значение. Социолог, семиотик Ролан Барт исследовал моду и составил собственный подход к анализу и пониманию данного социального явления. Подход, использованный в отношении к одежде, можно применить и к другим произведениям визуального искусства, в данной работе в последующем будут рассматриваться предметы живописи. Используя метод Ролана Барта, можно разделить картину на три согласованных вида произведения: 1) картину образа (фотография или рисунка, обладающих лишь ограниченной знаковостью), 2)

картина-описание (текст, комментирующего и эксплицирующего образ) и 3) реальной картины [6]. Таким образом, представляя живопись в качестве трем слагаемых мы уверяемся в невозможности разделения формы от содержания и истории, связанной с её созданием. Данная система помогает отследить прямую пропорциональную связь между культурным контекстом и предметом искусства, одно влияет на другое и составляет согласованную картину восприятия.

Обращаясь к историческому примеру, взятому в основу статьи, мы будем рассматривать каким образом социокультурные и политические явления нашли свое отражение в живописи голландских художников конца XVI – начала XVII веков.

До названного периода в работах нидерландских живописцах превалировали мотивы и сюжеты, продиктованные главным заказчиком – католической церковью. Соответственно развитие живописных техник было тесно связано с потребностями и требованиями представляемых к написанию икон и фресок.

В течение Средних веков и раннего Возрождения церковь являлась основным хранителем и покровителем искусства, что обусловливало создание произведений, соответствующих церковным канонам и ритуалам. Темы религиозных сцен, икон, богослужебных сцен и фресок служили не только духовной просветительской цели, но и иконографическим стандартом, которому следовали художники. В результате развитие живописных техник было тесно связано с потребностями и требованиями церковных заказчиков: для достижения духовного воздействия использовались особые приемы — золочение, витиеватые орнаменты, живое использование цвета и светотени, чтобы подчеркнуть божественность изображаемого. Кроме того, техника исполнения икон и фресок вырабатывала специфичные навыки у художников, ориентированные на создание гладких, долговечных и ярких изображений, передающих духовное содержание. Такое художественное оформление значительно влияло на стиль и техническое развитие живописи в Нидерландах, формируя определённые стандарты внутри церковного искусства, которые позднее эволюционировали под воздействием гуманистических идей и новых светских жанров.

Протестантизм — это религиозное движение, возникшее в XVI веке в ответ на практики и учения католической церкви, которые вызывали критику и недовольство среди многих верующих. Основной сутью протестантизма является возвращение к исходным принципам христианства, акцент на личной вере, прямом общении с Богом и чтении Священного Писания. В отличие от католической церкви, протестанты отвергали авторитет папы и церковных институтов как единственных посредников между Богом и человеком. Они пропагандировали индивидуальную ответственность за спасение и равенство всех верующих в духовных вопросах, что приводило к появлению множества различных течений и интерпретаций.

В Нидерландах протестантизм проявился особенно ярко. После долгих религиозных конфликтов и борьбы за независимость страна стала одним из центров протестантской реформации в Европе. В регионе появились многочисленные протестантские церкви, такие как реформаты, лютеране и другие. Эти церкви отличались строгим духовным смыслом и активной ролью в жизни общества. Протестантство в Нидерландах также нашло выражение в культуре и искусства: возрос интерес к библейским сюжетам, появилось новое отношение к образованию и чтению, что способствовало развитию светской широкой культуры. Таким образом, протестантизм в Нидерландах стал не только религиозным движением, но и важным социальным и культурным феноменом, внесшим значительный вклад в формирование национальной идентичности страны.

В XVII веке Голландия превратилась в крупную европейскую державу. После подписания Двенадцатилетнего перемирия в 1609 году северные земли Нидерландов стали независимыми от испанского власти и вошли в период активного культурного, экономического и социального развития и роста. Амстердам на тот момент занял место Антверпена на постаменте лидера в европейской торговле и экономике, также принимая на себя большую долю банковской деятельности. Вдоль простирающихся на весь город каналов, строились прибыльные купеческие дома, в то время как быстрорастущий класс преуспевающих торговцев и мещан создавал спрос на предметы роскоши. Выращивание тюльпанов стало очередным прибыльным направлением для торговли.

XVII век стал для Нидерландов веком перемен и кардинальных изменений, заложенных в жизни общества и экономике. Голландия получила свою независимость от Испании и быстро приобретала свое богатство. Это помогло заложить основу расцвета живописи, первопричиной которой являлся культурный сдвиг – произведениями искусства стали купцы и ремесленники — обеспеченные горожане. Данное изменение привело к повышению спроса на покупку картин, а также к переквалификации их в качестве обычного товара. Динамика роста и популяризация картин для широкого зрителя послужила становлению упомянутого периода времени Золотым веком.

Влияние религиозных изменений – протестантизма – на изобразительное искусство поначалу казалось перманентным и катастрофичным. В Германии, Голландии и Англии казалось, что оно не выживет в привычных нам формах. Многие протестанты считали картины или изображения святых в церквях идолопоклонством, и художники в этих странах лишились заложенного испокон веков надежного источника заказов и заработка — расписного алтарного образа.

Художники в Голландии более не могли найти применения своему мастерству в украшении роскошных дворцов, поскольку голландские бюргеры придерживались сдержанных стилистических решений и образа жизни, им не нравилась показная пышность и роскошь католических южных регионов. Книжные иллюстрации и портреты остались единственными способами заработать средства на жизнь для художника, и

с начала рынок для них был невелик. В Голландии произошел сдвиг и главным заказчиком искусства становится рабочий слой населения, тогда как во Фландрии все еще остается королевский двор и знать. Из этого следуют, что разные заказчики ставят отличающиеся требования в исполнении, манере, сюжетах. Когда народ заинтересован в картинах, изображающих окружающую среду, повседневность, среди знати востребованы античные и библейские сюжеты и демонстрация роскоши.

Появление предметов искусства в домах обычных горожан спровоцировало появление различных жанров в живописи, каждый из которых по-своему помогал передать атмосферу бытия. Голландские художники сделали героями своих картин простых людей, их жизни, их быт. В жанре пейзажа также не обошлось без изменений. Творцы отказались от идеализированных ландшафтов с ярким, палящим солнцем, и вместо этого стали изображать мир вокруг их, находя красоту в привычных взору картинах.

Главное достижение голландского искусства XVIII в. было в станковой живописи. Нововведением и своеобразным открытием для художественного мира стал бытовой жанр. Вбирая в себя все оттенки бытия людей, он был понятен простому заказчику, художники впервые обратили свое внимание на любопытный и, на первый взгляд, неприглядный быт горожан. Бытовая живопись становится одним из ведущих жанров, создатели которого в истории получили наименование «малых голландцев». Живопись на евангельские и библейские сюжеты представлена также, но далеко не в таком объеме, как в других странах.

Обращая внимание на разнообразие жанров, стоит отметить натюрморт. Натюрморт – слово, пришедшее из французского языка, дословно переводящееся как «мертвая натура». Натюрморт как самостоятельный жанр, возник во Фландрии и Голландии на рубеже XVI и XVII веков, быстро достигнув необычайного совершенства в передаче многообразия предметов материального мира.

Золотой век голландской живописи знаменит так называемым «голландским реализмом» — высоко детализированной, реалистичной формой портретного искусства и жанровой живописи, которая была очень популярна среди зажиточного среднего класса страны. Рейксмюсеуме в Амстердаме и Мауричхёйсе в Гааге хранят крупнейшую коллекцию произведений голландских художников-реалистов. Характерным выразительным средством голландской живописи становится тонкое чувство светотени и превращается в главный инструмент, позволяющий украсить бытовую реальность и отобразить глубину психологизма. Тогда как во фламандской школе живописи центральное место занимают характерные барокко средства— пышность форм, переливающийся и сияющий колорит, излишества и изобилие. Конец эпохи голландской и фламандской живописи можно назвать схожим — под влиянием французских вкусов и мировоззрения как голландское, так и фламандское национальное сознание постепенно ослабевает, оставляя сепарированные фламандскую и голландскую школы живописи в прошлом.

События XVII века в Голландии и Фландрии подарили миру выдающихся авторов, в число которых входили следующие имена: Ян Вермеер, Питер де Хох, Рембрандт ван Рейн, Ян ван Гойен, Франс Халс, Герард Доу, Питер Клас, Ян Стен и Герард Терборх. Старые мастера внесли огромный вклад в развитие живописи, открыв зрителю красоту мельчайших деталей окружения. Направляющим внимание, проводником в сюжет картины становился свет. Благодаря контрасту света и тени художникам удавалось подчеркнуть важные детали, очертить перспективу, создать атмосферу и добавить ощущения воздуха в пространстве [3].

Обратим внимание подробнее на мастеров того времени, начиная с художественного мира Рембрандта Харменса ван Рейна (1606—1669). Его творчество знаменует наивысший расцвет голландского искусства XVII века. Рембрандт создал новый живописный язык, в котором важную роль играли насыщенные и эмоционально напряженный колорит вместе с игрой света и тени (кьяроскуро). Художник обогатил известные библейские сюжеты, наделив их психологической глубиной и небывалой реалистичностью. Рембрандт стал предвестником изменений в живописи, создав собственный жанр портрета-биографии. Способный уместить на полотне внутренний мир и метания человека, его характер и личность со всей сложностью и противоречивостью. Как исторический живописец, он претворил античные и библейские легенды в гуманистический рассказ о земных человеческих чувствах и взаимоотношениях. Середина карьеры художника – 1630-х годов — время наибольшей близости Рембрандта к общеевропейскому стилю барокко, пышному и шумному, насыщенному театральным пафосом и бурным движением, контрастами света и тени, контрастным соседством натуралистических и декоративных мотивов, чувственности и жестокости.

Помимо Амстердама в которым, творил Рембрандт, особую роль в художественной жизни Голландии второй половины XVII в. играл Делфт — небольшой город, прославившийся производством фаянса, стекла, ковров и декоративных тканей. Крупнейшим мастером Делфтской школы был Ян Вермер (1632— 1675), уроженец города. Сохранившаяся галерея работ автора насчитывает около сорока картин, однако ни одно из произведений не было датирована, поэтому хронология его картин может быть определена лишь приблизительно [5].

На полотне «Военный и смеющаяся девушка» (около 1657 г.) свет весеннего дня, доносящийся из приоткрытого окна в глубине композиции, как бы вторит запечатленному смеху молодой красавицы. Офицер и девушка сидят за одним столом, но кажутся далекими и соотносятся по принципу контраста, две словно фигуры противопоставляются – маленькая смеющаяся кокетка и ее огромный, смущенно молчащий кавалер. На полотне «Девушка с письмом» (около 1657.) отображена та же модель, что и на предыдущей картине, но в другом образе и амплуа. Почти неуловимые движения мимики, выдают скрытую тревогу. Точеный профиль девушки подчеркнут потоками вечернего света, на фоне бедесой каменной стены

Художник, предшествующим двум вышеупомянутым, творил в период зарождения социальных изменений, поэтому в его творчестве прослеживается эволюция от эпохи возрождения до золотой эпохи голландской живописи. Питер Брейгель старший — один из самых ярких представителей Северного Возрождения. Этот фламандский художник никогда в своих картинах не обращался к «высокой» тематике итальянского Ренессанса. Ему были несвойственно изображение античных божеств и популярных мифологических сюжетов, пусть библейские мотивы в его творчестве не являлись редкостью. Брейгель не работал с аристократическими заказчиками, предпочитая концентрировать свое внимание на сцены из жизни голландских простолюдинов. Именно поэтому художник заслужил прозвище Брейгель Мужицкий. В 1561–1563 годах, при написании «Триумфа смерти», Брейгель зафиксировал настроения интеллектуальной элиты, которая ожидала от будущего новых жертв и страданий. Картина создавалась в период, когда Нидерланды были под гнетом католической Испании, а протестанты подвергались преследованиям. В данной работе стиль художника крайне близок к методу Босха, так как именно он кажется наиболее подходящим для передачи апокалиптических и катастрофических настроений. Позже, когда Брейгель своими глазами увидит жестокость испанских солдат, он найдет свой уникальный стиль и метод передачи невыразимого.

Ожидания великих потрясений и предчувствие приближающегося переворота на время возвращают Брейгеля к масштабным, национальным, общечеловеческим темам. В 1563 году он пишет «Вавилонскую башню», которая тоже несёт в себе тень грядущего раздора. Художник отображает величие человеческих амбиций под спорно которым идет неизбежная расплата за гордыню.

Голландскую жанровую живопись XVII века необходимо рассматривать не только как произведение, обладающее эстетической функцией и источник выразительных средств, но и уметь считывать содержание и символизм изображенного. В условиях страны, радикально придерживавшейся протестантских ценностей, произошла духовная трансформация. Искусство, вытесненное из правления церкви, нашло свое место в жилых домах, неся с собой накопленные и выверенные веками нравоучения и чувство святости. Жанровая живопись стала обязательным элементом домашнего пространства бюргеров, выступая своеобразным заместителем религиозных образов. Она служила визуальной поддержкой в постоянной внутренней борьбе человека между добром и злом, рискуя стать его духовной опорой в повседневной жизни. Этот феномен объясняет популярность живописных украшений в домах, развитие художественного рынка, широкое распространение художников и их узкоспециализированную деятельность. В XVII веке без картин на стенах, свидетельствующих о милости Творца, о суетности земной жизни и вечных истинах, как, возможно, и без Библии, человек мог с трудом представить свою жизнь.

Список литературы:

1. *Никифорова Л. В.* Голландская живопись XVII века как визуальная проповедь // Визуальная теология. 2019. № 1. С. 115–129.
2. *И. А. Соколова;* Голландская живопись XVII–XVIII веков: каталог коллекции: в 4 т. / Государственный Эрмитаж. — СПб. : изд-во Гос. Эрмитажа, 2017. том 1 : Алдеверелд — винк. — 440 с. : ил.
3. *Любимов Лев.* Великая живопись Нидерландов / Лев Любимов. – М.: Детгиз, 1963. – Электронный доступ: https://royallib.com/book/lyubimov_lev/velikaya_givopis_niderlandov.html
4. Борисова, Виктория. Голландская живопись XVII века: основные направления и имена. // Медиau. Электронный доступ: https ://mediiia.com/project/gollandskaya-zhivopis-xvii-veka-osnovnye--cb97734061a546adaee5e0e18f8eb3a5
5. М. В. Валицкая. Феномен голландской живописи XVII века / Рос. гос. пед. ун-т им. А.И. Герцена. — В 2-х ч. / Мировая художественная культура в памятниках. — СПб.: 2011. — 240 с. . – Электронный доступ: https://studfile.net/preview/10788987/#2
6. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с фр. / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. — М.: Прогресс, 1989 — 616 с.
7. Эстетика: В четырех томах / Георг Вильгельм Фридрих Гегель ; Под редакцией и с предисловием Мих. Лифшица. — Москва : Искусство, 1968—1973. Электронный доступ: https://tehne.com/library/georg-vilgelm-fridrih-gegel-estetika-v-chetyreh-tomah-moskva-1968-1973

References

1. Nikiforova L. V. *Gollandskaya zhivopis' XVII veka kak vizual'naya propoved' // Vizual'naya teologiya.* 2019. № 1. S. 115–129.

2. I. A. Sokolova; *Gollandskaya zhivopis' XVII–XVIII vekov: katalog kollektsii: v 4 t. / Gosudarstvennyy Ermitazh. — SPb. : izd-vo Gos. Ermitazha*, 2017. tom 1 : Aldevereld — vink. — 440 s. : il.

3. Lyubimov Lev. Velikaya zhivopis' Niderlandov / Lev Lyubimov. – M.: Detgiz, 1963. – Elektronnyy dostup: https://royallib.com/book/lyubimov_lev/velikaya_givopis_niderlandov.html(date accessed 26.03.26)

4. Borisova, Viktoriya. Gollandskaya zhivopis' XVII veka: osnovnyye napravleniya i imena. // Mediau. Elektronnyy dostup: https://mediiia.com/project/gollandskaya-zhivopis-xvii-veka-osnovnye--cb97734061a546adaee5e0e18f8eb3a5 (date accessed 26.03.26)

5. M. V. Valitskaya. Fenomen gollandskoy zhivopisi XVII veka / Ros. gos. ped. un-t im. A.I. Gertsena. — V 2-kh ch. Mirovaya khudozhestvennaya kul'tura v pamyatnikakh. — SPb.: 2011. — 240 s. . – Elektronnyy dostup: https://studfile.net/preview/10788987/#2(date accessed 26.03.26)

6. G. K. Kosikova. *Izbrannyye raboty: Semiotika: Poetika: Per. s fr. / Sost., obshch. red. i vstup. st.* G. K. Kosikova. — M.: Progress, 1989 — 616 s.

7. Estetika: V chetyrekh tomakh / Georg Vil'gel'm Fridrikh Gegel'; Pod redaktsiyey i s predisloviyem Mikh. Lifshitsa. — Moskva : Iskusstvo, 1968—1973. Elektronnyy dostup: https://tehne.com/library/georg-vilgelm-fridrih-gegel-estetika-v-chetyreh-tomah-moskva-1968-1973

УДК 7.021.23

А.А. Шушурихина, Н.Т. Ацбеха

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КАК ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ ПОВЛИЯЛА НА РАЗВИТИЕ ИСКУССТВА

© А.А. Шушурихина, Н.Т. Ацбеха 2026

В данной статье проведен анализ влияния исторических событий на искусство. В качестве конкретного периода и события для рассмотрения была выбрана эпоха индустриализации. В статье был проведен анализ влияния социальных и технических изменений выбранного периода на искусство художников России и зарубежных мастеров. Конкретно предметом анализа стала техническая часть работы творцов эпохи индустриализации. Было рассмотрено влияние технических изобретений на развитие живописи, а также тенденция появления новых направлений искусства. Моментом, также изученным в рамках статьи стало влияние индустриализации на интересы художника, соответственно и на главные сюжеты и вопросы в их творчестве. Исследование также затронуло появление новых жанров в искусстве в связи с ускоренным промышленным развитием.
Ключевые слова: Живопись, индустриализация, урбанизация, промышленная революция, искусство, изобразительные стили, изобразительные жанры, конструктивизм, импрессионизм.

A.A. Shushurikhina, N.T. Atsbeha

Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint-Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

HOW HAS INDUSTRIALIZATION AFFECTED THE DEVELOPMENT OF ART

This article analyzes the impact of historical events on art. The era of industrialization was chosen as a specific period and event for consideration. The article analyzes the impact of social and technical changes during this period on the art of Russian and foreign artists. Specifically, the article focuses on the technical aspects of the work of artists during the era of industrialization. It examines the influence of technical innovations on the development of painting, as well as the emergence of new art movements. The article also examined the impact of industrialization on the artist's interests and, consequently, on the main themes and issues in their work. The study also addressed the emergence of new genres in art due to accelerated industrial development.
Keywords: Painting, industrialization, urbanization, industrial revolution, art, visual styles, visual genres, constructivism, impressionism.

Крупные исторические события оставляют свой отпечаток во всех сферах человеческой жизни. Искусство — одна из таких сфер. Искусство всегда являлось отражением общества. Динамика, развитие и деградация человечества — абсолютно все колебания осмысливались творцами и воплощались в картинах, скульптурах, произведениях архитектуры и в других не менее важных продуктах творчества. Индустриализация не стала исключением в этом правиле, а только ярче показала связь истории и искусства. Для рассмотрения в данной статье была выбрана именно эта тема, так как её актуальность обусловлена не только важностью изучения искусства в рамках исторических событий, но и стремительным движением технического прогресса в наши дни. История и искусство неразрывно связаны. История помогает приблизиться к пониманию смысла заложенного в тех или иных творениях человека. Это работает и в обратную сторону, часто именно произведения искусства помогают лучше понять важные исторические события. Рассматривая результаты художественных трудов, написанных в качестве реакции на те или иные крупные общественные потрясения, мы имеем возможность “пережить” их и понять настроение людей в тот период.

Для рассмотрения влияния исторического события на искусство была выбрана эпоха индустриализации — процесса массового перехода от аграрного или же сельскохозяйственного общества к индустриальному или же промышленному пути развития во всех сферах общества. Это явление включало в себе активное развитие промышленности, появление множества новых изобретений, переход к

машинному производству и увеличение объемов производимой продукции. Также важным этапом данного периода стала урбанизация — массовое переселение людей из деревень в города и появление рабочего класса — слоя населения, являющегося наемными рабочими в сфере производства и услуг. В разных странах мира этот важный этап развития общества и экономики проходил в совершенно разное время. В некоторых регионах Европы процесс перехода к машинному труду пришелся на конце 18 века. Началом послужила промышленная революция — переход от ручного производства к машинному, от мануфактуры к фабрике, произошедшая во второй половине 18 века в Великобритании. Такая революция стала отправной точкой для дальнейшей индустриализации. В России промышленный переворот начался в первой половине 19 века при Николае I и завершился уже после отмены крепостного права в 1861 году. Активная индустриализация, как следствие уже произошедшей промышленной революции пришлась уже на первую половину 20 века и проводилась уже под руководством советского правительства. Индустриализация сильно повлияла на все сферы жизни человека, в том числе и на искусство, как со стороны внутреннего эмоционального восприятия творцом мира, так и со стороны технического подхода к созданию произведений искусства.[7]

Несмотря на разницу во времени художники разных стран испытали похожий опыт. Индустриализация поспособствовала стремительному развитию серийного производства, а также появлению множества новых материалов, технологий и идей, повлиявших на развитие различных сфер искусства.

Одним из важнейших событий для живописцев стало изобретение краски в тюбиках. Вследствие перехода на машинное производство и развития промышленности краска стала доступнее, удобнее в использовании и “мобильнее”. Благодаря таким позитивным изменениям, произошедшим с главным инструментом художника, появился новый метод работы над картиной — пленэр. Прежде живописцы сами занимались смешиванием красящих пигментов с маслом, что делало невозможной работу на открытом воздухе. Готовая краска, помещённая в металлический тюбик, облегчила работу художников и позволила писать везде. Первыми вышли творить на природу барбизонцы — особый круг пейзажистов, сложившийся в деревушке Барбизон, расположенной недалеко от Парижа. Художники стремились в противовес романтизму показать реальность живой, подвижность, такой, какая она есть в моменте создания картины. Промышленный прогресс помог им осуществить это желание, теперь они могли писать на открытом воздухе большее количество времени. Как не странно, несмотря на то, что именно изобретение, увидевшее свет благодаря индустриализации, помогло барбизонцам развить новое направление в живописи, они изображали именно деревенские пейзажи и их жителей, стремясь убежать от стремительно растущих и развивающихся городов и последствий развивающейся промышленности. [1] Самый известный барбизонец — Жан-Франсуа Милле — писал крестьян. Одной из его самых известных картин является произведение “Сборщицы колосьев”. (Рисунок 1). На картине крестьянки собирают злаки наклонившись к земле. Мы не можем увидеть лица женщин, однако ощущаем печаль при взгляде на картину. Это произведение можно воспринять как реакцию на индустриализацию и её негативные стороны. С одной стороны, переход на промышленное производство принес с собой множество полезных изобретений, а с другой повлек за собой проблемы, связанные с растущим социальным неравенством и обесцениванием традиционного, аграрного хозяйства. Милле как выходца из крестьянской семьи беспокоил стремительный прогресс и его “Сборщицы колосьев” стали отражением его чувств. [9]

Рис. 1. Жан-Франсуа Милле “Сборщицы колосьев”

Рассматривая природу, художники пришли к новому подходу в живописи, для них более важными стали цветовые пятна, а не контуры предметов. Позже такой подход стал причиной появления еще одного стиля в живописи — импрессионизма. [1] Стремительное развитие мира подтолкнуло художников писать всё, что они видели вокруг, желая запечатлеть убегающее время творцы стали писать от впечатления, стремились передать форму и цвет, которые видит глаз. Для современного художника важным стала не

только “сиюминутность” в изображении природы, но и живые настоящие моменты повседневной человеческой жизни. Для импрессионистов музами их произведений стали их современники — простые рабочие такие как на картине Густава Кайботта “ Паркетчики”. (Рисунок 2) В своей работе художник одним из первых запечатлел труд повседневный для городского жителя того времени. На картине изображены трое мужчин, занятых соскребанием старого паркетного покрытия. В картине нет какой-то явной социальной направленности или мнения насчет индустриализации, она просто изображает действительность в её простоте и повседневности. Такой взгляд помогает художнику, а в последствии и зрителю “заземлиться” почувствовать спокойствие и землю под ногами в эпоху стремительно развивающегося вокруг мира.

Рис. 2. Густав Кайботт “ Паркетчики”

Не менее интересной для изображения стала повседневность балерины, но не в блистательные моменты выступлений, а в его ожидании как на одноименной картине Эдгара Дега. Это произведение показало, что труд есть во всех сферах человеческой жизни. Даже за балетом, таким красивым для зрителя, стоят люди, трудящиеся и трепетно ожидающие выхода на сцену. Можно сказать, что стремление написать человека в разные моменты его жизни, а главное в труде, связано с желанием не потерять человеческое среди быстро развивающегося механического, машинного. Стремительное движение мира, его развитие, связанное с индустриализацией, повлияло не только на внешние аспекты человеческой жизни, но и на внутренне ощущение эстетики. Стараясь успеть за прогрессом и не потеряться среди нового и пугающего, художник увидел прекрасное в ранее неприглядном и обыденном.

Индустриализация стала не только отправной точкой для изменения в подходе мастеров живописи, но и темой их картин. Художники стали изображать индустриальные и урбанистические сюжеты и через картину передавать свою реакцию на стремительное движение прогресса. Тема технического развития не оставалась в рамках одного стиля, её раскрывали как мастера романтизма, такие как Уильям Тернер, так и импрессионисты подобные Клоду Моне. Однако в картинах этих мастеров отражалось совершенно разное отношение и ощущение от индустриализации.

Картина Уильяма Тернера “Дождь, пар и скорость” изображает стремительно мчащийся практически на зрителя поезд, окруженный клубами пара и пылью. (Рисунок 3) На заднем плане также можно заметить опоры моста, танцующих людей и лодку, бывшую основным транспортом в Англии до появления железной дороги. Это произведение передает чувства художника от произошедших перемен в мире. Железная дорога была символом индустриализации, Тернер изобразил динамичный, летящий с огромной скоростью поезд отражая его мощь и стремительность. Художник принимал индустриализацию с восхищением и интересом, именно личное путешествие с помощью нового вида транспорта и вдохновило его на написание этой картины, в картине чувствуется его впечатление от мощи и скорости прогресса. С другой стороны, именно эта невероятная скорость и пугает художника. На картине природное, уже привычное и спокойное, изображенное на фоне как бы противопоставляется стремительному, мчащемуся к человеку будущему. Картина таким образом раскрывает противоречивые чувства по поводу индустриализации, люди рады прогрессу, им интересно новое, но этот же прогресс пугает их своей скоростью и непривычностью.

Рис. 3. Уильям Тернер “Дождь, пар и скорость”

Считается, что своей живописью Тернер предугадал импрессионизм задолго до его появления. В картинах художников этого стиля часто встречается тема железной дороги, они впечатлены прогрессом и стремительным движением, их оно не пугает. [10] Одним из импрессионистов, написавших знаменитые картины с поездами, стал Клод Моне. В его знаменитой серии из 12 работ посвященных “Вокзалу Сен-Лазар” изображено одно и то же место с разных ракурсов и в разное время. (Рисунок 4) Несмотря на разные обстоятельства связывает все эти картины их главные герой — железнодорожный вокзал. В работах чувствуется суетливость места куда прибывают и откуда уезжают стремительные поезда, места, где спешат, прощаются и встречаются люди. [11] Однако, несмотря на множество действующих лиц главным героем этой истории остается поезд, все картины заполняет пар от этих удивительных машин, не позволяя не обратить на них внимание. Художник размышляет о времени, люди на картинах суетливы, короткие мазки предают работе впечатление сиюминутности происходящего и всеобщего волнения. Однако колорит его работ, воздушный и светящийся пар передают ощущение надежды на светлое будущее и придают всему происходящему атмосферу приятного трепета, а не страха.

Рис. 4. Клод Моне. Картина из серии работ посвященной “Вокзалу Сен-Лазар”

Индустриализация повлекла за собой появление индустриального пейзажа и обновление изображения городов в творчестве художников. Живописцы стали изображать город в динамике с его спешащими людьми и дымящими трубами заводами.

Такой жанр в живописи помогал людям делиться друг с другом своими ощущениями и переживаниями от тех или иных исторических событий. Разных подход художников к индустриализации помогал людям, смотрящим на картины, почувствовать, что они не одни гонятся за стремительно развивающимся миром.

Основу для индустриализации обязательно должен заложить промышленный переворот — переход от мануфактур к фабрикам. Если в Великобритании такая революция произошла во второй половине 18 века и плавно перетекла в последующую индустриализацию, то в России дела обстояли немного иначе. Промышленный переворот начался при Николае I— так называемом императоре-инженере, в первой половине 19 века. За эпоху правления Николая было проложено около 1000 верст железнодорожного полотна, что дало стимул к развитию отечественного машиностроения. Объем промышленности увеличился в 30 раз за три десятилетия. Однако, несмотря на такое стремительное развитие при Николае, промышленная революция завершилась условно только после отмены крепостного права в 1861 году. [2] Индустриализация в страну пришла многим позже в первой половине 20 века. На начало советской индустриализации в 1928 году страна была преимущественно аграрной и если в центральных городах уже произошел промышленный переворот, то в удаленных регионах люди продолжали трудиться “ на земле”. Сталинская индустриализация длилась с 1928 года по 1941, она состояла из трех так называемых“ пятилеток”, планов развития народного хозяйства, рассчитанных на срок в пять лет. Итогом советской индустриализации стало превращение Советского Союза из аграрной страны в индустриальную в короткий период, не имевший аналогов в истории.

Такой колоссальный успех никак не мог случиться без людей, чьими руками двигалось развитие государства, а людей нужно воодушевлять. Именно искусство и литература стали важными элементами в машине индустриализации. Художники и писатели того времени были людьми, отображавшими в искусстве реальность и делавшие это с такой страстью и силой, что способны были зажечь человеческие сердца. В годы индустриализации было написано множество литературы на тему советского строительства. Романы «Время, вперед!» Валентина Катаева, «Соть» Леонида Леонова, пьеса Владимира Маяковского “ Баня” с её шестым фрагментом “ Марш Времени” — эти и множество других произведений воспевали индустриализацию и стремительное движение в будущее. [3]

Несмотря на то, что все сферы искусства были задействованы в воодушевлении народа и воспевании индустриализации, именно изобразительное искусство стало самым сильным двигателем прогресса. Художники стали “ «изображать действительность в ее революционном развитии», главной темой и главным сюжетом их произведений стало строительство заводов и фабрик и упорный труд на благо страны. Одним из творцов, воспевавших советскую действительность, был Александр Александрович Дейнека — живописец из Общества Станковистов. Члены этого творческого объединения преследовали одинаковые цели — восхвалять сталинскую индустриализацию посредствам достижения абсолютного мастерства в области предметной станковой живописи.[8] Стилистика произведений художников данного объединения не была единой, однако была в большинстве своем основана на принципах конструктивизма и импрессионизма. Конструктивизм — направление в искусстве, возникшее в десятых годах двадцатого века в Советском союзе. В его основе лежала идея так называемой “чистой” композиции, лаконичности изображенных на листе фигур, строгости и четкости форм. [5]. Творчество Александра Александровича Дейнеки можно поделить на ранний этап, где главенствовали черты конструктивизма и на более поздний, где главным в его творчестве стал социалистический реализм. Однако несмотря ни на что, главной темой его произведений оставался советский человек, трудящийся, сильный и смелый. Примером раннего периода его творчества является картина “ На стройке новых цехов” (Рисунок 5). На картине изображены две женщины на фоне графически четкого рисунка заводских сооружений. В картине применены принципы монтажа, с помощью уменьшения фона действующие лица более явно выделяются на переднем плане и не позволяют забыть, что главные герои этой работы именно люди. [6] Образы героинь контрастны как по колориту — выполненная в пастельных, нежных цветах девушка сильно не похожа на темную, будто уведенную в тень спутницу. Сильно разняться также и телосложения девушек — светлая женщина, расположенная в верхней части композиции хрупка и нежна, а девушка, изображенная напротив неё, непосредственно в процессе упорного труда, сильна и хорошо сложена. Насчет того, кем являются эти девушки, можно делать множество предположений, каждый может увидеть в них своё. Однако самой распространенной является версия, в которой, героини картины — символические образы, где трудящаяся женщина символизирует настоящее, а легкая и воздушная — светлое будущее. Контраст в изображении напоминает о единстве духовного — мечты о грядущем и земного — упорного труда ради исполнения этой самой мечты.

Рис. 5. Александр Дейнека “ На стройке новых цехов”

Самой известной картиной позднего периода творчества художника, написанной в годы последней “пятилетки” перед Второй мировой, когда индустриализация уже показала значительные плоды является произведение “Будущие летчики”. (Рисунок 6). Социалистический реализм — направление, в котором написано данное произведение появился в Советском союзе в тридцатые годы, его целью было изображение советской действительности и всех её успехов с воодушевляющей, грандиозной ноткой. На

картине Дейнеки изображено трое мальчишек, загорающих после купания и мечтательно смотрящих на небо. В этой работе нет привычной для произведений данного направления грандиозности. Если бы не название и композиция, картину можно было бы классифицировать как обычную жанровую. Но работа выстроена так, что зритель совпадает взглядом с мальчишками и вместе с ними мечтательно смотрит на самолет в небе. Колорит картины настолько хорошо передает теплоту летного дня, красочную яркость детства и атмосферу происходящего на ней сюжета, что смотрящий на это произведение чувствует ту же радость и воодушевлённое ожидание светлого будущего, в котором он вырастет и станет лётчиком. [4]. Это произведение отличный пример того, как простой сюжет может вызвать слезы радости, чувство гордости и воодушевления и желание создавать что-то новое и грандиозное.

Рис.6. Александр Дейнека “Будущие летчики”

История человечества — это наука о движении общества, о его росте и кризисах. На протяжении всего времени своего существования человек выражает свои эмоции с помощью искусства. Именно поэтому важно изучать историю и искусство параллельно. Изучая первое, мы узнаем события, а изучая второе, мы изучаем душу людей, переживших эти события. Индустриализация стала важным этапом в истории человечества. Несмотря на огромную пользу перехода общества к новому, более продвинутому строю, для людей такой перелом в их судьбах стал очень неоднозначным изменением. Художники, как люди, способные показывать другим свою душу, отразили эти изменения в своем творчестве. Индустриализация, с одной стороны, помогла им, облегчив технический подход к их работе, позволив стать более мобильными и способными охватить в своем творчестве всё больше граней жизни. Данное историческое событие также поспособствовало появлению новых жанров, стилей и направлений в искусстве. Но несмотря на всё положительное влияние однозначной положительной оценки этого события художники не давали. Большая часть зарубежных произведений, написанных на индустриальную тему, содержат в себе ощущение душевного волнения, тревоги и страха, перемешанного с воодушевлением и интересом. С советскими картинами дело обстоит иначе, благодаря строю государства и особенно четкой цели советского строительства настроение картин совершенно ясно отличается от их зарубежных “товарищей по цеху”. Произведения искусства эпохи советской индустриализации носят торжественный воодушевляющий характер. При одном взгляде на них зритель чувствует силу, тепло и надежду на светлое будущее.

Научный руководитель: Шкандрий Надежда Ярославовна
Scientific adviser: Shkandriy Nadezhda Yaroslavovna

Список литературы:

1. *Аксёнова А. С.* История искусств. Просто о важном: стили, направления и течения. М.: Книга, 2025. 208 с.
2. *Бандиленко М. М.* Романовы. История великой династии. — М.: Книга. 2023. 256 с.
3. Белкин С. Н. Советская индустриализация в искусстве // Развитие и экономика: альманах и портал. 2018. №19 URL: http://devec.ru/almanah/19/2138-sergej-belkin-sovetskaja-industrializatsija-v-iskusstve.html (Дата обращения: 06.04.2026)
4. «Будущие лётчики» Дейнеки: разбор картины // Журнал интроверта. 2023. URL: https://artforintrovert.ru/magazine/tpost/7zc9079sd1-buduschie-letchiki-deineki-razbor-kartin (Дата обращения 06.04.2025)
5. *Гомперц У.* Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси. пер. с англ. И. Литвиновой. М.: Книга. 2019. 464 с.
6. Государственная Третьяковская галерея. URL: https://web.archive.org/web/20160304202848/http://www.tretyakovgallery.ru/ru/collection/_show/image/_id/336 (дата обращения: 06.04.2026)

7. *Гуськов А. Н., Захаров В. В., Горский А. А.* История России: учебник для студентов неисторических специальностей и направлений подготовки. 2-е изд. М.: Книга, 2025. 526 с.
8. Жумаев Р. А. Индустриализация советской художественной культуры в 1917–1930-е гг. // Общество: философия, история, культура. 2025. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/industrializatsiya-sovetskoy-hudozhestvennoy-kultury-v-1917-1930-e-gg (дата обращения: 07.04.2026).
9. Индустриальная революция и её влияние на искусство // VC.ru. 2024. URL: https://vc.ru/id3887082/1539666-industrialnaya-revolyuciya-i-ee-vliyanie-na-iskusstvo (Дата обращения: 04.04.2026)
10. *Оскин Д.* Художники, изменившие историю. М.: Книга, 2024. 304 с.
11. Трушкова С. Как импрессионисты отразили изменения в жизни Парижа// HSE Design. 2024. URL: https://hsedesign.com/project/d4af8d84be4846ddbde590cb91c2b888 (Дата обращения: 05.04.2026)

References

1. Aksenova A. S. *Istoriya iskusstv. Prosto o vazhnom: stili, napravleniya i techeniya*. M.: Kniga, 2025. 208 s.
2. Bandilenko M. M. Romanovy. *Istoriya velikoi dinastii.* — M.: Kniga. 2023. 256 s.
3. Belkin S. N. Sovetskaya industrializatsiya v iskusstve // Razvitie i ekonomika: al'manakh i portal. 2018. №19 URL: http://devec.ru/almanah/19/2138-sergej-belkin-sovetskaja-industrializatsija-v-iskusstve.html (date accessed: 06.04.2026)
4. «Budushchie letchiki» Deineki: razbor kartiny // Zhurnal introverta. 2023. URL: https://artforintrovert.ru/magazine/tpost/7zc9079sd1-buduschie-letchiki-deineki-razbor-kartin (date accessed: 06.04.2025)
5. Gomperts U. Neponyatnoe iskusstvo. Ot Mone do Benksi. per. s angl. I. Litvinovoi. M.: Kniga. 2019. 464 s.
6. Gosudarstvennaya Tret'yakovskaya galereya. URL: https://web.archive.org/web/20160304202848/http://www.tretyakovgallery.ru/ru/collection/_show/image/_id/336 (date accessed: 06.04.2026).
7. Gus'kov A. N., Zakharov V. V., Gorskii A. A. Istoriya *Rossii: uchebnik dlya studentov neistoricheskikh spetsial'nostei i napravlenii podgotovki.* 2-e izd. M.: Kniga, 2025. 526 s.
8. Zhumaev R. A. Industrializatsiya sovetskoi khudozhestvennoi kul'tury v 1917–1930-e gg. // Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura. 2025. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/industrializatsiya-sovetskoy-hudozhestvennoy-kultury-v-1917-1930-e-gg (date accessed: 07.04.2026).
9. Industrial'naya revolyutsiya i ee vliyanie na iskusstvo // VC.ru. 2024. URL: https://vc.ru/id3887082/1539666-industrialnaya-revolyuciya-i-ee-vliyanie-na-iskusstvo (date accessed: 04.04.2026)
10. Oskin D. *Khudozhniki, izmenivshie istoriyu.* M.: Kniga, 2024. 304 s.
11. Trushkova S. Kak impressionisty otrazili izmeneniya v zhizni Parizha// HSE Design. 2024. URL: https://hsedesign.com/project/d4af8d84be4846ddbde590cb91c2b888 (date accessed: 05.04.2026)

УДК 7.012

Ю.С. Тихонова, А.Д. Габибова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

© Ю.С. Тихонова, А. Д. Габибова, 2026

В данной статье рассматривается влияние технологий искусственного интеллекта на современный графический дизайн. Анализируются изменения в создании визуального контента, а также внедрение искусственного интеллекта в деятельность дизайнера. Рассматриваются как положительные аспекты использования нейросетей, так и существующие ограничения.
Ключевые слова: искусственный интеллект, графический дизайн, цифровые технологии, нейросети, визуальный контент.

J.S Tikhonova., A.D. Gabibova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE IMPACT OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON MODERN GRAPHIC DESIGN

This article examines the impact of artificial intelligence technologies on contemporary graphic design. It analyzes changes in the creation of visual content, as well as the integration of artificial intelligence into the professional activities of designers. Both the advantages of using neural networks and the existing limitations are considered.
Keywords: artificial intelligence, graphic design, digital technologies, neural network, visual content.

В последнее время искусственный интеллект является одной из самых актуальных и обсуждаемых тем в области дизайна. На сегодняшний день мы можем наблюдать стремительное развитие технологий, оказывающее значительное влияние на процесс работы дизайнера. Искусственный интеллект постепенно становится частью его профессиональной деятельности, заставляя дизайнера иначе смотреть на традиционные методы работы, а также адаптироваться к такому быстрому прогрессу. В связи с этим возникает необходимость осмысления роли ИИ в графическом дизайне, а также анализ его влияния на профессиональную среду.

Актуальность данного исследования обусловлена достаточно быстрым внедрением технологий нейросети в повседневную практику и рабочий процесс. Современный рынок требует от дизайнера не только художественной насмотренности и отточенных навыков, но и умение приспосабливаться к новым условиям цифровой среды, правильно взаимодействовать с искусственным интеллектом, а также использовать его потенциал для решения творческих задач. Сейчас искусственный интеллект используется для создания изображений, макетов, разработки концепции и автоматизации процессов, с которыми до появления нейросетей справлялся один дизайнер. Вместо длительного этапа эскизирования дизайнер может за несколько минут получить десятки вариантов композиции и стилистического решения. С помощью таких инструментов, как Midjourney, Adobe Firefly, Spline и т.д. у авторов появляется возможность создавать дизайн без особых технических навыков, что кардинально меняет профессиональную среду. Эта доступность и легкость в использовании цифрового интеллекта позволяет значительно ускорить работу дизайнера и повысить его производительность.

Целью работы является анализ влияния искусственного интеллекта на современный графический дизайн, выявление его преимуществ, недостатков и перспектив развития. Для этого необходимо изначально понять что из себя представляет нейросеть, как именно она работает и для чего используется.

Проблематика исследования связана с противоречием между автоматизацией дизайна и сохранением уникального авторского стиля. Это происходит из-за того, что алгоритмы нейросети обучаются на уже существующих изображениях, вследствие чего вытекает еще одна проблема, а именно проблема авторского права. Ведь сложно определить, кому принадлежит итоговый результат – тому, кто задавал промт или автору исходных изображений. Еще один вопрос следует из уже ранее упоминаемых проблем (автоматизации процессов работы), который заключается в снижении уровня профессиональных

навыков. Во многом «благодаря» автоматизации дизайнеру больше не нужно знать теорию цвета, основ композиции и правил типографии. Эти знания являются фундаментальными для работы в области дизайна и их отсутствие в работе заметно бросается в глаза зрителю. Можно наблюдать сильное упрощение графики, так как искусственный интеллект чаще всего предлагает уже проверенные и стандартные алгоритмы, он не склонен к каким-то экспериментам. Если он что-то предлагает, то вы не получите разнообразие форм, вы получите выборку из одного стилевого направления.

Искусственный интеллект и его применение

Далее, предстоит разобраться, что же из себя представляет нейросеть. На международном уровне, согласно исследованию Европейской комиссии, искусственный интеллект определяется как «искусственная система, состоящая из программного и, возможно, аппаратного обеспечения, действующая в физическом или цифровом мире. Она анализирует окружающую среду, собирает данные, делает выводы на основе имеющейся информации или обрабатывает информацию на основе этих данных и принимает решения о том, какие шаги лучше предпринять для достижения определенных целей» [4]. Если выражаться проще, то ИИ – это попытка воспроизвести человеческий интеллект с помощью машины. То есть научить её воспринимать информацию, обучаться, рассуждать, решать задачи и принимать решения. Чаще всего под искусственным интеллектом понимается не какая-то абстрактная «разумная» машина, а модели, которые обучаются на данных и находят в них закономерности.

Нейросетевые технологии уже плотно вплелись в графический дизайн. В основном их используют для генерации изображения по текстовому описанию (промту). Пользователь задает некие параметры, а нейросеть выдает итоговое изображение, основанное на промте. Причем качество изображении зависит от того, насколько точным и развернутым будет запрос. Можно также прикладывать картинки в качестве примера, и само собой изменять с помощью тех же промтов готовые изображения, доводя их до желаемого результата. Помимо генерации, ИИ неплохо справляется с такими мелкими задачами, как удаление фона, улучшение качества изображения, подборка цветовой гаммы и т.д. Подобные проекты будут особенно актуальны для гейм-дизайнеров и людей, работающих в сфере кино-анимации и иллюстрирования, которые вместо однотипной работы могут потратить время, к примеру, на отрисовку основного каста героев [1]. Также искусственный интеллект часто используется опытными дизайнерами в состоянии некоего «застоя», когда совсем не выходит прийти к какой-то мысли или идеи. Нейросеть способна быстро проанализировать исходные данные и предложить ряд разнообразных концепций, на основе которых можно уже строить визуальный контент. В этом случае дизайнеру не хватает взгляда со стороны, за что и берется искусственный интеллект.

Преимущества и недостатки искусственного интеллекта

Среди ключевых преимуществ можно выделить значительное сокращение работы, так как многие процессы теперь выполняются автоматически. Не нужно тратить много времени в графическом редакторе, чтобы достичь желаемого результата и довести работу до совершенства. Дизайнер может создавать большее количество эскизов за меньшее время, что намного упрощает работу и экономит время. Также расширяются визуальные возможности, за счет того, что нейросеть способна создавать сложные изображения, которые трудно сделать вручную. Рассматривая вопрос о роли ИИ в современном дизайне с позиции экономии бюджета и ресурсов, можно сказать, что благодаря автоматизации процессов можно существенно сократить затраты на оплату труда [5]. Но несмотря на преимущества, его применение имеет ряд серьезных недостатков.

Так как нейросеть состоит из набора алгоритмов, то все, что она может предложить дизайнеру – это переработанные концепции. Генеративные модели не обладают таким же понимаем окружающего мира и культурным кодом, вшитым в настоящего человека. Поэтому генерируемые ей работы никогда не будут иметь глубокого смысла или метафоры. Да, это может выглядеть привлекательно, модно, но в конечном счете, такая работа не будет иметь ценной мысли.

Вопрос авторского права стоит наиболее остро при применении искусственного интеллекта. В Российской Федерации на данный момент законодательство не предусматривает урегулирование подобных вопросов, но законотворческий процесс в России уже рассматривает подобные аспекты по вопросам развития и использования нейросетей [6]. Напротив, в США уже идут судебные разбирательства принадлежности авторского права работы, созданной нейросетью. Параграф 102 (а) Закона США «Об авторском праве» устанавливает, что охране подлежат только «оригинальные авторские произведения». Компендиум практики Бюро регистрации авторских прав США содержит положения, согласно которым авторское право в Соединенных Штатах охраняет только «плоды интеллектуального труда», созданные «творческими силами разума» [2]. То есть, зарегистрировать произведения, созданные с помощью нейросети будет нельзя. Есть наглядный пример, когда Бюро регистрации авторских прав США (U.S. Copyright Office) отказалось регистрировать работу, сделанную с помощью ИИ. В сентябре 2022 нейрохудожница Кристина Каштанова подала заявку на регистрацию авторских прав на комикс «Zarya of the Dawn» в USCO (*рис.1*).

Рис. 1. Кристина Каштанова – комикс «Zarya of the Dawn», 2022 г.

Сначала ей предоставили защиту, но позже бюро инициировало процедуру отзыва прав, так как при приеме заявления сотрудники не заметили, что комикс нарисован нейросетью, а не человеком. Согласно правилам, закрепить авторское право можно только за работами, выполненными людьми. Однако уже в 2023 году Кристине удалось добиться защиты авторских прав после обжалования решения. Но этот уникальный случай может дать надежду игровой индустрии, в которой активно обсуждается применение Midjourney и подобных ИИ для создания концепт-артов и прочего визуального концепта.

Роль дизайнера в создании работ ИИ

Искусственный интеллект кардинально меняет профессиональную роль дизайнера. Теперь он перестает быть просто исполнителем, он становится «куратором» при работе с нейросетью и ее алгоритмами. От умения правильно формулировать запрос зависит результат генерации. Хороший промпт — как хороший бриф: чем точнее входные данные, тем качественнее результат [3]. Специалист оценивает полученные изображения и отбирает наиболее подходящие под его запрос. ИИ способен предлагать какой-то необычный вариант, а дизайнер развивать его дальше. Так и получается «диалог» творца и машины, который работает при условии, что дизайнер может правильно пользоваться инструментом. Однако при злоупотреблении возможностей нейросетей, как и упоминалось ранее, теряются базовые навыки дизайнера, это в свою очередь может привести к обесцениванию профессии дизайнера. Так как умение пользоваться таким мощным инструментом компенсирует отсутствие профессиональных навыков, порог вхождения в индустрию упрощается, за чем следует рост конкуренции со стороны непрофессионалов.

Сравнение работы искусственного интеллекта и дизайнера

Для подтверждения тезиса о том, что ИИ лучше показывает себя не как самостоятельная программа, а как инструмент в руках дизайнера, было проведено практическое исследование. В рамках исследования сравниваются две серии плакатов с общей темой, но разным подходом к ее реализации. Первый подход – полная генерация работы искусственным интеллектом (рис.2), второй – частичное использование ИИ в качестве инструмента (*рис.3*). Перед дизайнером и нейросетью стояла одна и та же задача: разработка серии плакатов к 95-летию Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна. Каждый плакат должен отражать три основных направления университета: графический дизайн, физическая культура и дизайн костюма.

Рис. 2. Серия плакатов, сгенерированная нейросетью Chat GPT

На этапе работы с генерацией, для нейросети не было дано никаких данных кроме информации о юбилее и задачи сделать три плаката, связанных с разными направлениями. Поэтому итоговый вариант является тем, как алгоритмы искусственного интеллекта «представляют» себе заданную тему. Плакаты получились яркими, но профессионалу грубые ошибки сразу же бросаются в глаза. Речь идет о таких базовых вещах как отсутствие иерархии между текстовыми блоками, большое количество лишних элементов из-за которых композиция кажется перегруженной. В работе не чувствуется никакая идея, вся информация подается в лоб, то есть постер получился абсолютно поверхностным. Даже если зрителя привлечет такая работа, он быстро потеряет к ней интерес, как только поймет, что здесь нечего искать. Плакаты в данном случае выполняют лишь декоративную функцию, но никак не справляются с основной задачей дизайнера, а именно передачей информации путем выразительных художественных средств.

Рис. 3. Габибова А.Д. Серия плакатов, приуроченная к юбилею СПБГУПТД

Для данной работы искусственный интеллект использовался только для генерации персонажей, соответствующих тематике каждого направления. Далее работа переносилась в графический редактор Adobe Illustrator, где была выстроена композиция, подобраны шрифты и т.д. Композиция построена на принципе визуальной иерархии и баланса, нет каких-то лишних артефактов. Особое внимание уделялось типографике: настраиванию интервалов, расположению заголовков и текстовых блоков. Текст размещен для более удобного чтения и усвоения информации. Цветовая гамма яркая, но достаточно сдержанная, основным цветом выступает цвет фона, но он не пестрит, за счет того, что его уравновешивают черно-белые элементы композиции. Одна из главных задач дизайнера – это умение передать идею плаката с помощью метафоры. Идея плакатов основана на метафоре компьютерной игры, в которой выбор персонажа связан с выбором образовательного направления. Композиция имитирующая интерфейс, персонажи, а также пиксельные шрифты усиливают эффект игры, что делает работу намного интереснее.

Сравнительный анализ двух серий подтвердил, что полная генерация дизайна с помощью нейросети не дает результат профессионального уровня. Нейросеть не справляется с задачами, где важна типографика, структура, иерархия в изображении. Она не придумывает какую-то уникальную идею для работы. Напротив, использование ИИ как инструмента позволяет сэкономить время и при этом не потерять качество творения. Такой подход сохраняет главную роль дизайна в процессе разработки визуального контента. Человеку будет понятнее то, что пытается донести человек, а не машина.

Перспективы развития

Страх перед новыми технологиями является нормальной реакцией, но нельзя сказать, что он оправдан. Вместо того, чтобы бояться автоматизации и исчезновении человеческого следа в профессии, стоит рассматривать этот вопрос как простую эволюцию инструментов. До появления техники и программ без которых современный дизайнер не представляет свой рабочий процесс, старые мастера работали с традиционными материалами и их также пугало стремительное развитие в сторону техники. Но профессия не исчезла, она трансформировалась, открыв новые возможности. Как показывает время – тот, кто опасается развития и отрицает его, рискует застрять на одном месте. Для графического дизайнера наравне с художественным вкусом нужно иметь гибкость и мобильность, умение идти в ногу со временем.

Заключение

Таким образом, искусственный интеллект оказывает огромное влияние на графический дизайн. Он существенно меняет процессы работы, а самое главное с ним у дизайнера появляется намного больше инструментов для работы. В каком-то плане он способен изменить роль дизайнера, но человека в креативной индустрии все равно невозможно заменить. Он может лишь облегчить рутину, путем перекладывания на него технических задач. Люди способны писать картины с сюжетом, со смыслом, с глубинным посылом. Нейросети умеют рисовать узнаваемые формы, цвета, композиции [7]. Поэтому искусственный интеллект поверхностный, его алгоритмы не способны придумать что-то уникальное, поэтому за дизайнером так и остается постановка задач, художественного решения, а самое важное – контакт с заказчиком. Нейросеть не может создавать дизайн, ориентированный на человека, так как она не понимает его культуры, потребностей и желаний. Но она может стать продвинутым ассистентом для современного дизайнера.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы:

Борисова К. М., Дзюблик Е.С., Казакова Е.Г. Развитие нейросетей в творческой индустрии. // Инновационные механизмы управления цифровой и региональной экономикой. Материалы V Международной студенческой научной конференции, Национальный исследовательский ядерный университет «МИФИ»: сб. докладов. Москва: 2023. С. 438 - 453.

Дятлов, З. А. Авторское право на произведения, созданные искусственным интеллектом: новый субъект авторского права? // Цифровые технологии и право. Сборник научных трудов II Международной научно-практической конференции: сб. статей. Казань: 2023. С. 93 - 102.

Заменит ли искусственный интеллект графического дизайнера. URL: https://companies.rbc.ru/news/8SMdlPWudh/zamenit-li-iskusstvennyij-intellekt-graficheskogo-dizajnera/ (дата обращения: 10.04.2026)

Ларчев Д.В. Искусственный интеллект: понятие, признаки, классификация // Правовой альманах. 2024. №1(32). С. 29 - 34.

Сорокина А.А. Влияние искусственного интеллекта на развитие современного дизайна // Наука и перспективы. 2025. №1. С. 1 - 8.

Указ Президента РФ от 10.10.2019 N 490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_335184/ (дата обращения: 10.04.2026)X

Шестерина А.М. Потенциал использования технологий искусственного интеллекта в обучении креативным профессиям // Вестник ВГУ. Серия: Право. 2023. №1(52). С. 277 - 282.

Reference

Borisova K. M., Dzyublik E. S., Kazakova E. G. Razvitiye neyrosetey v tvorcheskoy industrii. [Development of neural networks in the creative industry]. Innovatsionnyye mekhanizmy upravleniya tsifrovoy i regional'noy ekonomikoy [Proceedings of the V International Student Scientific Conference, National Research Nuclear University MEPhI: collection of reports]. Moscow: 2023. 438-453 pp. (in Rus.).

Dyatlov, Z. A. Avtorskoye pravo na proizvedeniya, sozdannyye iskusstvennym intellektom: novyy sub"yekt avtorskogo prava? [Copyright for works created by artificial intelligence: a new subject of copyright?] Tsifrovyye tekhnologii i pravo [Collection of scientific papers of the II International Scientific and Practical Conference: collection of articles]. Kazan: 2023. 93-102 pp. (in Rus.).

Zamenit li iskusstvennyy intellekt graficheskogo dizaynera. URL: https://companies.rbc.ru/news/8SMdlPWudh/zamenit-li-iskusstvennyij-intellekt-graficheskogo-dizajnera [Will Artificial Intelligence Replace Graphic Designers]. (date accessed: 10.04.2026)

Larchev D.V. Iskusstvennyy intellekt: ponyatiye, priznaki, klassifikatsiya [Artificial intelligence: concept, features, classification]. *Pravovoy al'manakh* [Legal almanac]. 2024. No 1 (32). 29 - 34 pp. (in Rus.).

Sorokina A.A. Vliyaniye iskusstvennogo intellekta na razvitiye sovremennogo dizayna [The influence of artificial intelligence on the development of modern design]. Nauka i perspektivy [Science and Prospects]. 2025. No 1. 1 - 8 pp. (in Rus.).

Ukaz Prezidenta RF ot 10.10.2019 No 490 URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_335184/ [Decree of the President of the Russian Federation of October 10, 2019 N 490 "On the Development of Artificial Intelligence in the Russian]. (date accessed: 10.04.2026)

Shesterina A.M. Potentsial ispol'zovaniya tekhnologiy iskusstvennogo intellekta v obuchenii kreativnym

professiyam [The potential of using artificial intelligence technologies in teaching creative professions]. *Vestnik VGU. Seriya: Pravo* [VSU Bulletin. Series: Law] 2023. No 1(52). 277 - 282 pp. (in Rus.).

УДК 7.011.2

А. В. Хусаева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

БУРЯТСКИЙ АНДЕРГРАУНД: МЕХАНИЗМЫ ВОВЛЕЧЕНИЯ МОЛОДЕЖИ В ЭТНОКУЛЬТУРНОЕ ПРОСТРАНСТВО ЧЕРЕЗ СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО

А. В. Хусаева, 2026

В статье исследуется проблема сохранения этнокультурной идентичности бурятского народа в условиях глобализации и цифровизации современного общества. Объектом исследования выступает процесс и интеграции традиционной культуры в современное социокультурное пространство Республики Бурятия.

Ключевые слова: культура, Республика Бурятия, бурятский язык, искусство, Бурятский андерграунд

A. V. Khusaeva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE BURYAT UNDERGROUND: MECHANISMS OF INVOLVING YOUTH IN ETHNOCULTURAL SPACE THROUGH CONTEMPORARY ART

The article examines the problem of preserving the ethnocultural identity of the Buryat people in context of globalization and digitalization of modern society. The object of the research is the process of integrating traditional culture into the modern sociocultural space of the Republic of Buryatia.

Keywords: culture, the Republic of Buryatia, the Buryat language, art, the Buryat underground

В современном мире, характеризующимся процессами глобализации и цифровизации, проблема сохранения этнокультурной идентичности приобретает особую значимость. Этнокультурная идентичность выступает как важнейший фактор самосознания народа, его духовного и культурного развития.

Современная культурная ситуация в Бурятии характеризуется рядом тревожных явлений. Культурная глобализация приводит к размыванию традиционных ценностей, снижению интереса молодежи к национальной культуре и постепенной утрате языковых традиций. Наблюдается ослабление межпоколенческой связи в передаче культурных традиций, а также преобладание массовой культуры над традиционной.

Особенно остро проблема утраты культурной идентичности проявляется в следующих аспектах:

Снижение уровня владения родным языком среди молодого поколения становится все более заметным. Молодежь все реже использует бурятский язык в повседневной коммуникации, что ведет к постепенной утрате языковых навыков и культурного кода [1]. По данным Федеральной службы государственной статистики на 1 января 2025 года численность населения Республики Бурятия составляла 971,1 тыс. человек с плотностью населения 2,76 чел./км². При этом владеют бурятским языком от 318 тыс. до 369 тыс. человек, среди которых большая часть взрослое поколение. Если рассматривать статистику среди школьников, то по региональному исследованию учащихся школ на 2025 год бурятским языком владеют 13% процентов, то есть 3618 человек и это несмотря на то, что изучают бурятский язык 70,7% детей всей республики, общая численность который составляет 252 тыс. человек на январь 2025 года [2].

Интеграция этнокультурных элементов в современную культурную практику происходит фрагментарно и недостаточно системно. Традиционные мотивы редко находят отражение в современных формах искусства и массовой культуре, так как происходит тяготение к современным формам у молодежи. Существует множество факторов, способствующих развитию тенденции. К ним можно отнести, как и маленькую вовлеченность образовательных организаций в распространение культурного наследия детям, так и то, что сами дети не вовлечены в изучение родной культуры.

Также эти тенденции усиливает тот факт, что буряты относятся к малочисленным народам России и культурное наследие не находит распространение в масштабах всей страны.

В этих условиях возникает острая необходимость поиска новых подходов и развитию этнокультурной идентичности. Традиционные методы требуют модернизации и адаптации к

подростки и молодые люди. Несмотря на то, что в Республике Бурятия правительство осуществляет меры по распространение бурятской культуры (например, в 30.12.2025 администрация г. Улан-Удэ выпустило постановление об утверждении муниципальной программы «Сохранение и развитие бурятского языка в г. Улан-Удэ», где потребовала утверждение прилагаемой программы и финансирование [3]), такой метод хоть и способствует распространению культуры со стороны правительства, тем не менее не является примером положительного влияния, так как статистика не показывает высоких результатов и улучшений. Потому необходимы более современные подходы, которые не просто бы давали информацию о наследии в качестве образовательного материала, который гипотетический школьник из Бурятии обязан изучить, чтобы не забыть свои корни, а дать ему это в такой форме, которая заинтересовала бы его и заставила включиться в изучение. Особенно актуальным становится использование форм современного искусства как инструмента вовлечения молодежи в этнокультурное пространство. На примере молодежного творческого движения «Бурятский андерграунд» рассмотрим, как это может быть реализовано.

«Бурятский андерграунд» (сокр. БАТО – Бурятский Андерграунд Творческое Объединение) является творческим объединением людей из Бурятии, которые смогли объединить современную культуру с этнической и продвинуть это в массы настолько, что стали известны не только в маленьких кругах небольшой Республики Бурятии, но и во всей России и заграницей.

БАТО зародилось как онлайн-сообщество в социальной сети «ВКонтакте» [4]. Его основателем стал Бато Батоев, создавший группу в январе 2018 года. Личность администратора паблика была неизвестна долгое время. Его имя – Бато Батоев – вымышленное и считается повсеместным на уровне Ивана Иванова. По итогу оказалось, что им является молодой человек школьного возраста, которому удалось собрать большую аудиторию в социальной сети со всей республики. Изначально проект представлял собой собрание мемов о Бурятии, публикуемых якобы от имени главы республики А. С. Цыденова. Однако со временем сообщество значительно эволюционировало. На рисунке 1 можно рассмотреть, как выглядит сообщество в 2026 году.

Рисунок 1 – Главная страница БАТО в социальной сети «ВКонтакте»

Уже на этапе ведения паблика во «ВКонтакте» можно выделить феноменальность БАТО – сообщество было создано молодым человеком для молодых людей. Большая часть молодого поколения проводит время в социальных сетях, сайт «ВКонтакте» является одной из крупнейших и популярных платформ в России, следовательно, и в Бурятии, а контент сообщества «Андерграунд Бурятии» представляет собой изображения, высмеивающие стереотипы бурятской культуры и то, как она проявляется в современном бурятском обществе. Каждый узнает себя, своих близких и друзей в этих изображениях, что и делает этот паблик таким особенным для молодых людей в Бурятии. Маскотом группы стал нарисованный мальчик Бато – среднестатистический молодой человек, живущий в Улан-Удэ.

В 2019 году объединение начало выпускать собственную линию одежды, формируя вокруг себя сообщество единомышленников преимущественно из Бурятии [5]. Уже в 2020 году была представлена первая коллекция под названием «Архивная коллекция БАТО», исследующая вопросы идентичности через призму одежды и поведения части населения региона. Это событие также важно для коллектива не только, потому что стало следующим этапом развития их движения, но и показало главную концепцию – творчество через самовыражение. На протяжении всей своей деятельности БАТО продвигают мысль о том, как важно проявлять себя, неважно владеет ли человек творческими навыками или нет, важно то, как человек чувствует и он может выразить это в любой форме.

Индивидуальный стиль объединения – совмещение хип-хоп моды (легкой, повседневной, удобной и популярной среди молодежи) вместе с традиционными бурятскими мотивами, орнаментов, изображений местных богов. Такое дизайнерское решение позволяет заявить о себе, показать свою принадлежность к малой Родине, поэтому это так привлекательно для молодежи. Однако первая коллекция еще не получила индивидуальный стиль БАТО с традиционными мотивами, тем не менее уже отражала концепцию: слова «БОЖЕ ХРАНИ АНДЕРГРАУНД БУРЯТИИ» будто написанные рукой создавали ощущение хэнд-мэйда (рис. 2). Следующий этап развития объединения пришёлся на 2021 год, когда БАТО активно включилось в стрит-арт движение. На улицах городов начали появляться работы с узнаваемым логотипом БАТО (рис. 3) в виде барельефов. В это же время сформировался творческий дуэт скульпторов БАТОМА, состоящий из Лубсанга и Тома Зооо. Художники работали в технике барельефа, создавая уникальные инсталляции в городской среде (рис. 4).

Рисунок 2 – Промо-фото к коллекции

Рисунок 3 – Логотип БАТО

Осенью 2021 года объединение наладило сотрудничество с музыкальным лейблом Hepna, что расширило его творческую палитру. В 2022 году БАТО активизировало концертную деятельность, проводя мероприятия в Москве и Санкт-Петербурге. На своих событиях участники проводили мастер-классы по трафаретной печати и знакомили публику с традиционной игрой «Шагай Наадан» [6]. Кроме того, на мероприятии можно было попробовать традиционную бурятскую кухню, а именно буузы (рис. 5, 6 и 7).

Рисунок 5 – Мероприятие БАТО

Значительным событием стал тур объединения вокруг Байкала в августе 2022 года, во время которого команда посетила Иркутск, Хужир, Усть-Баргузин, Улан-Удэ и Якутск. Кульминацией развития проекта стала выставка 2023 года в Ельцин Центре в Екатеринбурге, где были представлены работы, созданные за пятилетний период существования объединения. [7]

Основная миссия БАТО заключается в сохранении бурятского культурного наследия через современные художественные практики. Участники объединения стремятся сделать традиционную культуру доступной для современной аудитории, переосмысливая её через призму актуального искусства.

Деятельность объединения охватывает множество направлений. В сфере стрит-арта художники создают граффити и муралы с элементами бурятской символики, интегрируя образы буддийской мифологии в городское пространство. Проект БАТОМА специализируется на создании барельефов и объёмных скульптурных композиций, отражающих культурные особенности региона. Модный сегмент деятельности включает разработку одежды и аксессуаров с этническими принтами, объединяющими традиционные орнаменты с современными дизайнерскими решениями (рис. 6).

Рисунок 6 – Актуальный мерч БАТО на 2026 год

Музыкальное направление представлено созданием композиций с национальными мотивами и организацией перформансов. Образовательная составляющая реализуется через проведение мастер-классов по различным техникам: от шелкографии до создания барельефов. Медиа-направление включает создание видеоклипов, анимаций и ведение социальных сетей. Объединение активно участвует в культурных мероприятиях, организует выставки и фестивали, проводит тематические вечеринки.

Важной частью работы являются туры, позволяющие знакомить широкую аудиторию с бурятской культурой. Участники БАТО проводят выездные мастер-классы и выставки в разных городах, участвуют в международных проектах. На данный момент БАТО устраивают свои мероприятия не только в России, но и в странах СНГ, Таиланде и Европе.

Особенность творческого метода объединения заключается в органичном синтезе традиционного и современного. Художники используют буддийскую мифологию и национальные орнаменты как основу для создания актуального искусства, сочетая этнические мотивы с урбанистической эстетикой, что делает объединение таким привлекательным для молодежи. Впоследствии «Бурятский андерграунд» как творческое объединение стал заявлять о себе не только самостоятельно, но и через зрителей, наблюдающих за проектом. Например, о деятельности БАТО был снят документальный фильм в 2022 году (рис. 7). Его сняла молодая девушка, чтобы рассказать о том, как начался путь объединения и показать его стиль через съемку. Это только больше доказывает, какое влияние БАТО оказывает на молодое поколение, привлекая людей к творчеству, самовыражению и заинтересованности к культуре Бурятии [8, 9].

Рисунок 7 – Обложка фильма «Выход через юрту»

Деятельность «Бурятского андеграунда» имеет значительное культурное значение. Объединение способствует сохранению культурного наследия через современное художественное переосмысление, популяризирует бурятскую культуру среди молодёжи, развивает арт-пространство региона и помогает формированию культурной идентичности нового поколения.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список использованных источников и материалов:

Исчезновение бурятского языка. Язык — хранитель национальности : статья // «Байкальские зори», СМИ сетевое издание. — URL: https://share.google/u4mKTc0ptp0XQsmYf (дата обращения: [18.03.2026]).

Росстат. Статистические данные. — URL: https://03.rosstat.gov.ru/statcurrentevents/document/259140 (дата обращения: [18.03.2026]).

Министерство образования и науки Республики Бурятия. Постановление от 28.12.2020 № 816 «Об утверждении государственной программы». — URL: https://egov-buryatia.ru/minobr/activities/napravleniya-deyatelnosti/obshee-obrazovanie/gosudarstvennye-yazyki-buryatskiy-yazyk/dokumenty/Постановление от 28.12.2020 г. № 816 Об утверждении Государственной программы.pdf (дата обращения: [18.03.2026]).

Паблик «Бурятский андерграунд» в социальной сети «ВКонтакте». — URL: https://vk.ru/buryatsky.ander (дата обращения: [18.05.2026]).

Сайт творческого объединения БАТО. — URL: https://share.google/KsdliWqnVG5G4AmOJ (дата обращения: [18.03.2026]).

Интервью с одним из художников БАТО. — URL: https://share.google/dJXrUPoSkhr9OuINN (дата обращения: [18.03.2026]).

Статья «Как продвигать свой регион стрит-артом» // Социальная сеть «ВКонтакте». — URL: https://vk.ru/wall-159748174_47867 (дата обращения: [18.03.2026]).

Фильм «Выход через юрту» / интервью с режиссёром-сценаристкой. — URL: https://share.google/hX2wOA6CKf4c1kiDB (дата обращения: [18.03.2026]).

Статья «Выход через юрту (2022)» // The Blueprint, платформа «Дзен». — URL: https://share.google/kujX1ME32mkimHkkJ (дата обращения: [18.03.2026]).

References:

Ischeznovenie buryatskogo yazyka. Yazyk — hranitel’ nacional’nosti: stat’ya // «Baikalskie zori», SMI setevoe izdanie. — URL: https://share.google/u4mKTc0ptp0XQsmYf (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Rosstat. Statisticheskie dannye. — URL: https://03.rosstat.gov.ru/statcurrentevents/document/259140 (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Ministerstvo obrazovaniya i nauki Respubliki Buryatiya. Postanovlenie ot 28.12.2020 № 816 «Ob utverzhdenii gosudarstvennoi programmy». — URL: https://egov-buryatia.ru/minobr/activities/napravleniya-deyatelnosti/obshee-obrazovanie/gosudarstvennye-yazyki-buryatskiy-yazyk/dokumenty/Postanovlenie ot 28.12.2020 g. № 816 Ob utverzhdenii Gosudarstvennoi programmy.pdf (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Pablik «Buryatskiy anderground» v sotsial’noy seti «VKontakte». — URL: https://vk.ru/buryatsky.ander (data obrashcheniya: [18.05.2026]).

Sayt tvorcheskogo obedineniya BATO. — URL: https://share.google/KsdliWqnVG5G4AmOJ (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Intervyu s odnim iz khudozhnikov BATO. — URL: https://share.google/dJXrUPoSkhr9OuINN (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Stat’ya «Kak prodvigat’ svoy region strit-artom» // Sotsial’naya set’ «VKontakte». — URL: https://vk.ru/wall-159748174_47867 (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Fil’m «Vykhod cherez yurtu» / intervyu s rezhissërom-stsenaristkoy. — URL: https://share.google/hX2wOA6CKf4c1kiDB (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

Stat’ya «Vykhod cherez yurtu (2022)» // The Blueprint, platforma «Dzen». — URL: https://share.google/kujX1ME32mkimHkkJ (data obrashcheniya: [18.03.2026]).

УДК —76.01

Е.А. Викулина, П.В. Дурандина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

НАИВНАЯ ГРАФИКА КАК ИНСТРУМЕНТ ИНКЛЮЗИВНОСТИ

© Е.А. Викулина, П.В. Дурандина 2026

Наивная графика как инструмент инклюзивности создает благоприятную среду для эффективной передачи информации людям с ограниченными возможностями здоровья. Дизайнеры часто обращаются к упрощенным изображениям, чтобы снизить визуальную нагрузку и вызвать эмоциональную реакцию. Наивная графика работает на снижение тревоги и помогает в социальной адаптации людям, имеющим сложности в эмоционально-психологической сфере.
Ключевые слова — дизайн, графика, наивная графика, инклюзивность, иллюстрация

E.A. Vikulina, P.V. Durandina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

NAIVE GRAPHICS AS AN INCLUSION TOOL

Naive graphics, as a tool for inclusivity, create a supportive environment for effectively conveying information to people with disabilities. Designers often turn to simplified images to reduce visual overload and evoke an emotional response. Naive graphics help reduce anxiety and aid in social adaptation for people facing emotional and psychological challenges.
Keywords— design, graphics, naïve graphics, inclusivity, illustration

В современном графическом дизайне одновременно существуют и развиваются два направления нарративной культуры. В чистом виде их можно охарактеризовать как два подхода к изображению окружающей действительности. В первом случае проявляется тяготение к идеализации изображаемых объектов и выхолощенности визуальных образов, порой доходящее до маньеризма. В рекламе, в соцсетях, на упаковках часто используются стереотипные образы идеальных людей с безупречными лицами и фигурами, которые живут в более чем благополучных условиях, ведут правильный образ жизни и всегда счастливы. Такие образы не вызывают эмоционального отклика и не идентифицируются как запоминающиеся персонажи, так как в них нет конфликта и места для дискуссии. Это просто манекены, демонстрирующие товары и услуги потенциальному потребителю и позволяющие примерить их на себя. На противоположном полюсе находится метод, максимально далекий от идеала по форме и гораздо более богатый по содержанию. В академическом мире такой стиль называют «наивной графикой». Его эстетика опирается на детское, непрофессиональное, самодеятельное и аутсайдерское искусство. Часто наивная графика становится инструментом там, где необходимо вызвать эмоциональный отклик через запоминающийся, уникальный, непосредственный образ. Такой подход характеризуется визуальной доступностью для всех, независимо от возраста, здоровья и способностей.

Наивная графика — это стиль, где художник сознательно не использует реалистические методы изображения действительности или лишь отчасти следует классическим законам и правилам академического искусства. Например, наивная графика характеризуется свободным обращением с перспективой, анатомией, светотеневой моделировкой формы. Самые известные предтечи этого направления — Анри Руссо, который был обычным таможенником и никогда не учился в художественной школе, и грузинский художник Нико Пиросмани. Их работы далеки от академизма, однако каждый из мастеров сформировал свой уникальный, узнаваемый визуальный и символический язык.

Долгое время такой стиль не квалифицировался как искусство. Только в начале 20 века работы непрофессионалов, детей и аутсайдеров стали объектом интереса искусствоведов, критиков, коллекционеров и галеристов. Это случилось вследствие целой совокупности социальных, технических и этических изменений, с которыми общество столкнулось в конце 19 — начале 20 вв. Во многом на популярность наивных художников повлиял авангард, но нельзя также исключать роль бурно развивавшихся в то время психологических теорий, благодаря которым сформировался новый дискурс. В дальнейшем это привело к появлению понятий инклюзии и инклюзивности, то есть к включению людей с различными особенностями здоровья в социальную среду как ее равноправных членов и к созданию вещей и пространств, удобных для самых разных людей.

В современном графическом дизайне активное использование наивной графики обусловлено не только эстетическими и маркетинговыми причинами, но и эргономикой. Суть инклюзивного подхода состоит в том, чтобы сделать дизайн и его содержание доступным для людей с различными особенностями восприятия. Например, человек с особенностями развития, пожилые люди с ухудшающимся зрением или ребенок, который только учится читать имеют определенные особенности восприятия. Им сложно разбираться в сложных схемах, запутанных иллюстрациях или фотореалистичных изображениях, где множество мелких деталей отвлекают от сути. В этом плане лаконичный знаковый рисунок — крупный, яркий, без лишних деталей — будет более удобочитаемым и понятным. Наивная графика тяготеет к упрощению форм, при этом не делая их невзрачными или незаметными благодаря характерному для нее использованию ярких, чистых, открытых цветов. Трактовка форм часто стандартна: дом — это квадрат с крышей, дверь — это прямоугольник, человек, который улыбается — это дуга рта вверх. Такая простота позволяет быстрее считывать необходимый образ, минимизируя нагрузку на мозг для «расшифровки» изображения и его содержания. Это снижает усталость и тревожность, особенно у тех, кому и так непросто ориентироваться в мире.

Также стоит затронуть эмоциональный аспект наивной графики. Случается, что человеку трудно выразить свои чувства словами, или трудно понять, что чувствуют другие. Это бывает у детей, у людей с аутизмом, у тех, кто восстанавливается после инсульта. В такой ситуации на помощь приходит визуальный язык. Наивная графика эффективно передает эмоции. Утрированная улыбка, широко раскрытые глаза, слёзы градом — всё это читается моментально. Не нужно быть экспертом, чтобы понять: этот персонаж радуется, а этот грустит. Для людей, которым сложно считывать эмоции в реальной жизни, такие рисунки становятся настоящим помощником.

Социальные истории — специальные комиксы, которые объясняют, как вести себя в той или иной ситуации, — часто делают именно в наивном стиле. Простые персонажи понятны, они не пугают сложностью, и через них легко объяснить правила поведения в магазине, поликлинике или транспорте. Они создают необходимые ориентиры, объясняющие правила взаимодействия в конкретных ситуациях, без атрибутов инструктажа и излишней строгости.

Одна из особенностей наивной графики – снижение социальной напряженности. Из книг, мультфильмов, рекламы и средств массовой информации у многих с детства формируется и закрепляется образ «нормального» человека. У этого правильного человека ровные пропорции, симметричное лицо, стройное тело. А если человек выглядит иначе? Если у него необычная форма головы, если он пользуется инвалидным креслом, если у него видимые особенности внешности? Визуальная культура часто делает таких людей невидимками или, что еще хуже, превращает их в объект для насмешек. Наивная графика ломает этот стереотип деления людей на нормальных и ненормальных. В этом графическом языке нет единого стандарта красоты. Персонажи могут быть любыми: с большой головой, короткими руками, нестандартной фигурой. И эти особенности не воспринимается как ошибка или уродство. Это просто стиль, однако метафорически он более располагает к вариантам интерпретации нормы. Если провести анализ трендов графического дизайна за последние 10 лет, наивная графика в инклюзивных проектах встречается чаще, чем кажется. Например, она особенно распространена в социальной рекламе и использовалась в кампании о принятии людей с синдромом Дауна или аутизмом. Часто в них преобладают

простые, добрые рисунки, акцидентные шрифты. Это не случайно: доступная для восприятия графика снимает барьеры и не дает зрителю спрятаться за сложными образами. Детские и специализированные центры часто выбирают оформление интерьеров и средств коммуникативного дизайна в стилистике наивной графики. В больницах, реабилитационных центрах, школах для детей с особенностями развития появляется всё больше указателей, расписаний и инструкций, нарисованных в данном стиле. Яркие, понятные, дружелюбные — они снижают тревожность и помогают ориентироваться.

Бренды при создании рекламных кампаний и упаковки продукции также все чаще обращаются к принципам инклюзивности, демонстрируя свою социальную роль в нормализации отношения к уязвимым членам общества. Некоторые компании, которые хотят показать свою человечность и открытость, выбирают для своих продуктов именно наивную графику, нередко обращаясь в своих коллаборациях к институциям и фондам, напрямую работающим с авторами с особенной ментальностью. Это служит сигналом: «Мы не прячемся за глянцем, мы простые и честные». Такие бренды часто оказываются более инклюзивными по духу, хотя об этом могут прямо и не заявлять. Репутация бренда формируется не только из качества предоставляемых товаров и услуг, но и из отношения к потенциальным потребителям, а также социальной роли, в которой важными аспектами являются этика и эргономика, а не только эстетика.

В интернете появляется всё больше приложений для людей с особенностями развития, где интерфейс выполнен в упрощенном, «наивном» стиле. Большие кнопки, простые иконки, понятные картинки функционально предпочтительны и для людей с нарушением зрения.

Стоит отметить, что наивная графика работает лучше всего там, где она действительно нужна: для навигации, для объяснения сложных вещей, для снижения тревожности, для создания эмоциональной связи. Наивная графика, несмотря на свои истоки, не предполагает отсутствие мастерства. Современный дизайнер, работающий в стилистике наивной графики, имеет огромные возможности создавать уникальные пластические образы и транслировать через них другой способ видеть мир.

Список литературы

1. Богемская, К. Г. Понятие наивного искусства / К. Г. Богемская // Творчество художников-аутсайдеров и инклюзивные практики в культуре XX – начала XXI века: сборник статей / отв. ред. Н. А. Мусянкова. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2022. – С. 15–28. – ISBN 978-5-00165-494-0.

2. Искусство на обочине. Творчество художников-аутсайдеров и инклюзивные практики в культуре XX – начала XXI века: сборник статей / отв. ред. Н. А. Мусянкова. – Санкт-Петербург: Алетейя, 2022. – 408 с. – ISBN 978-5-00165-494-0.

3. Костикова, А. А. Свободное исследование о свободных художниках / А. А. Костикова // Academia. – 2022. – № 3. – С. 345–349. – DOI: 10.37953/2079-0341-2022-3-1-345-349.

4. Уваров, Н. Ю. Эволюция концепций проектирования предметно-пространственной среды с учетом потребностей людей с ограниченными возможностями / Н. Ю. Уваров // Дизайн и технологии. – 2017. – № 58. – С. 14–20. – ISSN 2076-4693.

5. Шведова, Е. Е. Опыт людей с ограниченными возможностями по зрению в инклюзивной культурной и креативной индустрии: барьеры и социокультурные аспекты / Е. Е. Шведова // Петербургская социология сегодня. – 2025. – № 29. – С. 100–124. – DOI: 10.25990/socinstras.pss-29.t67b-0b67.

References

1. Bogemskaja, K. G. Ponjatie naivnogo iskusstva / K. G. Bogemskaja // Tvorchestvo hudozhnikov-autsajderov i inkljuzivnye praktiki v kul'ture XX – nachala XXI veka: sbornik statej / otv. red. N. A. Musjankova. – Sankt-Peterburg: Aletejja, 2022. – S. 15–28. – ISBN 978-5-00165-494-0.

2. Iskusstvo na obochine. Tvorchestvo hudozhnikov-autsajderov i inkljuzivnye praktiki v kul'ture XX – nachala XXI veka: sbornik statej / otv. red. N. A. Musjankova. – Sankt-Peterburg: Aletejja, 2022. – 408 s. – ISBN 978-5-00165-494-0.

3. Kostikova, A. A. Svobodnoe issledovanie o svobodnyh hudozhnikah / A. A. Kostikova // Academia. – 2022. – № 3. – S. 345–349. – DOI: 10.37953/2079-0341-2022-3-1-345-349.

4. Uvarov, N. Ju. Jevoljucija koncepcij proektirovanija predmetno-prostranstvennoj sredy s uchetom potrebnostej ljudej s ogranichennymi vozmozhnostjami / N. Ju. Uvarov // Dizajn i tehnologii. – 2017. – № 58. – S. 14–20. – ISSN 2076-4693.

5. Shvedova, E. E. Opyt ljudej s ogranichennymi vozmozhnostjami po zreniju v inkljuzivnoj kul'turnoj i kreativnoj industrii: bar'ery i sociokul'turnye aspekty / E. E. Shvedova // Peterburgskaja sociologija segodnja. – 2025. – № 29. – S. 100–124. – DOI: 10.25990/socinstras.pss-29.t67b-0b67.

УДК — 76.021
А. М. Бикинова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБЛОЖКИ «NIPPON»: ВЛИЯНИЕ ЕВРОПЕЙСКОГО МОДЕРНИЗМА

Аннотация: статья посвящена тому, как японский пропагандистский журнал «NIPPON» использовал приемы европейского модернизма для создания образа страны в глазах Запада. В центре внимания конкретные художественные решения обложек, не дизайн. Работа с фотомонтажом, геометрией, шрифтами и динамичной композицией.

Автор сравнивает обложки «NIPPON» с работами советских конструктивистов, швейцарских мастеров плаката и художников Баухауса. На этих примерах показано, как европейские приемы перестают быть просто формальным экспериментом и начинают служить задачам презентации себя. Исследование доказывает, что смешение фотографии, графики и текста помогло Японии выстроить уникальный визуальный способ выражения, в котором индустриальная современность органично соединилась с национальной традицией.

Ключевые слова: журнал «NIPPON», обложки, японская культура, европейский модернизм, фотомонтаж, композиция, шрифт, национальная традиция, пропаганда.

A. M. Bikinova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design, Russia, Saint Petersburg, 191186, Bolshaya Morskaya st. 18

«NIPPON» COVERS: THE INFLUENCE OF EUROPEAN MODERNISM

Abstract: This article explores how the Japanese propaganda magazine «NIPPON» utilized European modernist techniques to construct the country's image for the West. The focus is on specific artistic solutions of the covers rather than general design history, specifically analyzing the use of photomontage, geometry, typography, and dynamic composition. The author compares «NIPPON» covers with the works of Soviet constructivists, Swiss poster masters, and Bauhaus artists. These examples demonstrate how European techniques ceased to be merely formal experiments and began to serve the purposes of national self-presentation. The study proves that the combination of photography, graphics, and text helped Japan build a unique visual mode of expression in which industrial modernity organically merged with national tradition.

Keywords: «NIPPON» magazine, covers, Japanese culture, European modernism, photomontage, composition, typography, national tradition, propaganda.

В 1930-е годы японские иллюстрированные журналы и фотоиздания активно работали не только на внутреннюю аудиторию, но прежде всего на европейскую. И в этой коммуникативной связи журнал «NIPPON» занимает особое место. Его создатель Ёносукэ Натори переносит в Токио знания из немецких издательств и фотожурналистики Веймарской республики [1], преимущественно опираясь на фотомонтаж, динамичную верстку и фотографию, а особенно на ее новый статус в качестве художественного и политического инструмента того времени. Издание регулярно выходит на европейских языках и прямо адресовано западному читателю, в это же время обложка превращается в «лицо» страны и раскрывают Японию совершенно по-новому для Европы. Для отечественного искусствознания эта страница в истории дизайна остается малоизученной. К данной теме обращались преимущественно зарубежные исследователи [1; 2]. Цель данной статьи рассмотреть изобразительные принципы этих обложек, в контексте конкретных художественных приемов. Определить работу диагоналей, масштабных контрастов, модульных ритмов, а также смешение фотографии, графики и шрифта в единую плоскость. Для этого нужно решить следующие задачи: разобрать композицию обложек; определить проектно-художественные приемы (как работают вместе фотомонтаж, шрифты и графика); сравнить эти обложки с работами европейских и советских авторов.

Обложки «NIPPON» скорее знакомят Японию с модернизмом и сразу начинают работать на образ страны в обращении к зарубежному читателю. Европейские приемы вроде фотомонтажа, гротескных шрифтов и геометрической сетки остаются узнаваемыми, но подстраиваются под задачу соединить современность и традицию. Поэтому, например, красный круг, как на одной из обложек, читается не как абстрактная фигура из арсенала Баухауза, а как знак восходящего солнца. По обложкам видно, что государство и художники пробуют управлять западным взглядом. Журнал показывает не «чистую» реальность, а собранную «витрину». Разбор обложек «NIPPON» помогает увидеть, как смешанные техники превращаются в инструмент культурных коммуникаций.

Тема обложек «NIPPON» опирается на несколько важных исследований. Первая группа связана с самим журналом и визуальной политикой Японии. Дженнифер Вайзенфельд описывает «NIPPON» как «Japan-as-museum», то есть витрину, где страна демонстрирует себя иностранному читателю [1]. Андреа Гермер анализирует, как Натори выстраивает визуальную пропаганду и как его студия работает внутри военной системы. Эти работы хорошо объясняют, кто делал журнал и какие задачи он решал, но почти не разбирают по шагам отдельные обложки [2].

Вторая группа источников связана с европейским модернизмом. Ласло Мохой-Надь в текстах о «новом видении» и фотографии задает основу разговора о диагоналях, резких ракурсах и монтажном пространстве [3]. Ян Чихольд в «Новой типографике» формулирует принципы работы с пустым полем и гротескными шрифтами, которые полезны для чтения минималистичных обложек «NIPPON» [4]. Обобщающая книга Филипа Меггса по истории графического дизайна связывает во времени и стиле плакаты Макса Билла, швейцарские афиши Герберта Маттера и журнал «Bauhaus», задавая фон для европейских сопоставлений [5].

Третья группа — больше про советский конструктивизм и типографику. Исследование Александра Лаврентьева о Родченко показывает, как устроены диагональные композиции, крупные планы и резкие ракурсы в его фотографиях и обложках, что важно для сравнения с динамикой обложек «NIPPON» [6]. Работы В. В. Лаптева по типографике и композиции собирают воедино понятия модульной сетки, ритма и соотношения текста и изображения, и эти идеи используются как инструмент анализа структуры японских обложек [7].

При том, что по каждому из названных направлений уже много исследований, сами обложки «NIPPON» почти не рассматриваются в прямом сравнении с конкретными европейскими и советскими примерами. Такой разбор встречается отрывочно [8], и он имеет бессистемный характер. Данное исследование опирается на существующую теорию, но переносит внимание на композицию и на изобразительные приемы обложек, на то, как в них смешиваются разные техники.

Динамическая композиция

Обложка третьего номера «NIPPON» за 1935 год (рис. 1) строится вокруг диагональной траектории самолета. Линия полета превращается в главный графический вектор, которому подчиняются поля цвета и мелкие детали. Подобное композиционное построение заставляет взгляд буквально «скользить» по диагонали, повторяя движение самолета.

Подобная логика хорошо известна по работам Александра Родченко. В его фотографиях и обложках для журналов «ЛЕФ» и «Новый ЛЕФ» (рис. 2) диагональ связывает между собой архитектурные конструкции, лестницы, щиты и фигуры людей. Исследователи описывают этот прием как способ изменить привычный ракурс и превратить обыденный объект в динамическую конструкцию [6].

Диагональный полет самолета на обложке «NIPPON» продолжает эту линию. Динамика модернистской композиции превращается в композиции. Политического характера и это отличает обложку журнала от конструктивистского плаката, ориентированного на внутреннюю аудиторию [2].

Рис. 1. Обложка журнала «NIPPON» № 3, 1935

Рис. 2. Обложки журнала «Новый ЛЕФ»

Контрастная композиция

Седьмой номер «NIPPON» за 1936 год (рис. 3) строится вокруг резкого масштабного и тонального контраста. На переднем плане располагается монументальный профиль, заполняющий почти всю высоту обложки. Внизу по краю проходит крошечная фигура бегущего спортсмена. Светлые и темные пятна распределены так, что фигура спортсмена вспыхивает акцентом на фоне спокойной массы портрета.

Аналогичный прием развивают швейцарские плакаты Герберта Маттера (рис. 4). В туристических афишах для Швейцарского национального туристического бюро он накладывает гигантские лица или

детали тела на панорамы гор, а рядом располагает миниатюрные группы лыжников. В обоих случаях контраст масштабов является инструмент зрительного давления. Обложка «NIPPON» использует тот же принцип, но сдвигает акценты. Швейцарский плакат продает отдых и пейзаж, а вот японское издание продает образ нации. Спортсмен оказывается носителем коллективной энергии. Крупный профиль вверху превращается в обобщенный символ, который можно прочитать как фигуру лидера, героя или даже метафору государства. Модернистский прием масштабного контраста тем самым наполняется пропагандистским содержанием, что и соответствует общей установке журнала на управление внешним взглядом [1].

Рис. 3. Обложка журнала «NIPPON» № 7, 1936

Рис. 4. Плакат Герберта Маттера, 1936

Ритмичная композиция

Ритм в «NIPPON» проявляется в том, как обложки организуют множество элементов в жесткую модульную сетку. Первый номер журнала 1934 года (рис. 5) демонстрирует этот образ через поля цвета, повторяющиеся вертикали и горизонтали, чередование прямоугольников фотографий и тем самым создают упорядоченную структуру. Чтение происходит снизу вверх или слева направо по заданной траектории. [7].

Схожий принцип использует Герберт Байер в обложках журнала «Bauhaus» конца 1920-х годов (рис. 6). Геометрические формы, повторяющиеся полосы, чередование фотографий и текстовых блоков образуют четкую структуру. Исследователи описывают подобные решения как проявление «порядка» в типографике: сетка задает ритм, а ритм обеспечивает читаемость композиции [7].

В «NIPPON» модульная структура приобретает дополнительный смысл. На странице выстраивается «японский музей», разложенный по «витринам», но подчиненный строгой модернистской логике. Ритмическая композиция тем самым снова поддерживает главную задачу журнала.

Рис. 5. Обложка журнала «NIPPON» № 1, 1934

Рис. 6. Обложка журнала «Bauhaus», 1926

Фотомонтаж и экстремальное масштабирование

Обложка девятнадцатого номера 1939 года (рис. 7), посвященная Маньчжурии, строится на фотомонтаже. На залитую красным карту накладываются вырезанные фигуры людей и архитектурных

объектов. Фотографии теряют привязку к исходному пространству и превращаются в знаки. Красное поле карты связывает их в обобщенный образ политики [2].

Подобная логика хорошо соотносится с практикой советского журнала «СССР на стройке» (рис. 8). Фотомонтажные развороты и обложки этого издания также собирают разрозненные кадры в единый образ. В работах Эль Лисицкого карта и фотография взаимодействуют подобным образом [5].

Обложка «NIPPON» тоже использует эти приемы, но по-своему адаптирует их. Экстремальное масштабирование карты по отношению к человеческим фигурам подчеркивает приоритет территории над индивидуальным телом. Фотомонтаж перестает быть только формальным экспериментом, потому что он превращается в инструмент создания пространства [1].

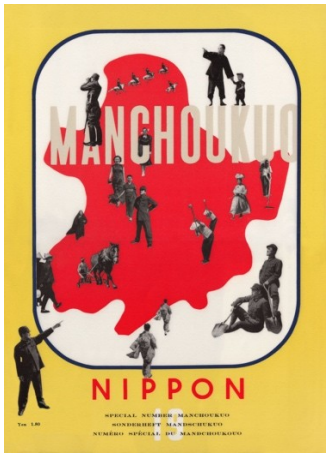


Рис. 7. Обложка журнала «NIPPON» № 19, 1939

Рис. 8. Страница журнала «СССР на стройке», 1937

Графика и негативное пространство

Пятая обложка журнала 1935 года (рис. 9) опирается на почти предельную редукцию формы. На белом овале, вписанном в поле страницы, помещен идеальный красный круг, а вокруг широкие зоны пустоты, которые удерживают композиционное равновесие и усиливают акцент на центральной фигуре.

Такое решение в листе явно перекликается с европейским поиском «чистой» формы. Плакат Макса Билла «Negerkunst» (рис. 10) строится на строгой геометрии. Круги, линии и лаконичный текст образуют понятную зрителю структуру. Чихольд в «Новой типографике» настаивает на необходимости активного использования негативного пространства. Геометрическая фигура в центре и большие поля фона работают совместно и создают ощущение концентрации и строгости.

В обложке «NIPPON» тот же модернистский принцип приобретает иное значение. Красный круг считывается как абстрактная форма, но и как символ восходящего солнца, то есть как знак Японии. Пустота вокруг круга превращает этот знак в своего рода «фигуру», освобожденную от лишних деталей. Здесь особенно заметно, как европейские идеи о чистой форме и функциональной композиции используются для конструирования «идеальной» Японии, предназначенной для внешнего потребителя.

Рис. 9. Обложка журнала «NIPPON» № 5, 1935

Рис. 10. Плакат Макса Билла «Negerkunst», 1931

Шрифты и типографика как художественное решение

Типографика на обложках «NIPPON» выступает равноправным изобразительным элементом. Название журнала и подписи к темам набираются рублеными шрифтами. Латинские буквы появляются наравне с японскими, а это автоматически адресует журнал сразу к западному читателю и предполагает двуязычного зрителя [1].

Герберт Байер в работах для Баухауза формулирует модель «универсального шрифта», который должен быть геометричным, лишенным лишних деталей и максимально читабельным. Лаптев, разбирает подобные практики, подчеркивает, что шрифт в модернистской композиции перестает быть нейтральным носителем текста и становится полноправной графической формой, потому как его масса, ритм и направление влияют на восприятие всей страницы. Гротески, прямые линии и отказ от декоративных засечек переводят текст в чистую форму [7].

В «NIPPON» отказ от традиционной японской каллиграфии на обложках, а также переход к гротеску и латинскому письму сигнализируют о принадлежности журнала к глобальному миру, а не только к Японии. В то же время расположение шрифта подчинено задачам имперскому представлению. Шрифт встраивается в общий образ страны, и он демонстрирует, что Япония способна говорить на языке современности, не отказываясь от собственного.

Обложки «NIPPON» и их диагональные траектории, масштабные контрасты и модульные сетки, знакомые по европейскому и советскому авангарду, в журнале получают новую задачу, в которой они выстраивают образ технологически развитой, дисциплинированной и культурно изысканной Японии, рассчитанный на западный взгляд.

Сравнение с работами Родченко, Мохой-Надя, Маттера, Билла, с журналами «Bauhaus» и «СССР на стройке» позволяет точнее описать степень близости и дистанции. Обложки «NIPPON» используют те же ключевые приемы и обслуживают официальную политику государства.

Особое значение имеет смешение техник. Фотография в журнале почти никогда не выступает как «чистая» работа, ведь ее постоянно подвергают монтажу, масштабным сдвигам, включают в геометрические схемы и шрифтовые конструкции. Исследование показывает, что именно на обложках это смешивание техник проявляется особенно отчетливо [2].

Можно утверждать, что изучение художественного оформления обложек «NIPPON» дополняет существующие исследования визуальной пропаганды и истории модернизма. Оно переводит разговор о журнале из плоскости институциональной истории и политических пропаганды в анализ конкретных художественных решений, в которых однозначно пересекаются фотомонтаж, типографика и японский графический минимализм.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории и теории искусства, доктор искусствоведения

Лаптев В.В.

Scientific supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of the Department of History and Theory of Art, Doctor of Art History

Laptev V.V.

Список литературы

1. Weisenfeld G. Touring “Japan-as-Museum”: NIPPON and Other Japanese Imperialist Travelogues // Positions: East Asia Cultures Critique. — 2000. — Vol. 8, No. 3. — P. 747–793.
2. Germer A. Visual Propaganda in Wartime Japan: Images, Narratives, and Exhibitions // The Journal of Japanese Studies. — 2018. — Vol. 44, No. 1. — P. 1–35.
3. Мохой-Надь Л. Живопись, фотография, кино / Л. Мохой-Надь; пер. с нем. — М.: Ad Marginem Press, 2021. — 136 с.
4. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд. — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2011. — 244 с.
5. Меггс Ф. Б. История графического дизайна / Ф. Б. Меггс. — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2014. — 704 с.
6. Лаврентьев А. Н. Александр Родченко. Фотография — искусство / А. Н. Лаврентьев. — М.: Арт-Родник, 2006. — 128 с.
7. Лаптев В. В. Типографика: порядок и хаос / В. В. Лаптев. — М.: Аватар, 2008. — 216 с.
8. Лаптев В. В. Иллюстрированные журналы милитаристской Японии: дизайн на службе пропаганды / В. В. Лаптев // Известия высших учебных заведений. Технология легкой промышленности. — 2025. — Т. 71. — № 1. — С. 133–141.

References

1. Weisenfeld G. Touring “Japan-as-Museum”: NIPPON and Other Japanese Imperialist Travelogues // Positions: East Asia Cultures Critique. — 2000. — Vol. 8, No. 3. — P. 747–793.
2. Germer A. Visual Propaganda in Wartime Japan: Images, Narratives, and Exhibitions // The Journal of Japanese Studies. — 2018. — Vol. 44, No. 1. — P. 1–35.
3. Moholy-Nagy L. Zhivopis', fotografiya, kino [Painting, photography, film]. M.: Ad Marginem Press. 2021. 136 pp. (in Rus.).
4. Tschichold J. Novaya tipografika. Rukovodstvo dlya sovremennogo dizajnera [The new typography. A handbook for modern designers]. M.: Izd-vo Studii Artemiya Lebedeva. 2011. 244 pp. (in Rus.).
5. Meggs P. B. Istoriya graficheskogo dizajna [History of graphic design]. M.: Izd-vo Studii Artemiya Lebedeva. 2014. 704 pp. (in Rus.).
6. Lavrent'ev A. N. Aleksandr Rodchenko. Fotografiya — iskusstvo [Alexander Rodchenko. Photography as art]. M.: Art-Rodnik. 2006. 128 pp. (in Rus.).
7. Laptev V. V. Tipografika: poryadok i haos [Typography: order and chaos]. M.: Avatar. 2008. 216 pp. (in Rus.).
8. Laptev V. V. Illyustrirovannye zhurnaly militaristskoj Yaponii: dizajn na sluzhbe propagandy [Illustrated magazines of militaristic Japan: design in the service of propaganda]. Izvestiya vysshih uchebnyh zavedenij. Tekhnologiya legkoj promyshlennosti [The News of higher educational institutions. Technology of Light Industry]. 2025. Vol. 71. No 1. 133 - 141 pp. (in Rus.).

УДК 7.07.1(2)

С. В. Баженова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В МУЗЫКАЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ: ОБЛОЖКА АЛЬБОМА КАК ТОЧКА ВХОДА В ТВОРЧЕСТВО ХУДОЖНИКА

© С. В. Баженова, 2026

В статье рассматривается взаимодействие музыкальной индустрии и современного визуального искусства; анализируется роль обложек альбомов как самостоятельных художественных объектов; исследуется творчество представителей различных сфер визуального искусства на основе созданных ими музыкальных обложек.

Ключевые слова: музыкальная индустрия, визуальное искусство, обложка альбома, современное искусство, массовая культура, коллаборации, дизайн

S.V. Bazhenova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

GRAPHIC DESIGN IN THE MUSIC INDUSTRY: ALBUM COVER AS AN ENTRY POINT INTO THE ARTIST'S CREATIVITY

The article examines the interaction between the music industry and contemporary visual art; analyzes the role of album covers as independent artistic objects; and explores the work of artists from various fields of visual art based on their album covers.

Keywords: music industry, visual art, album cover, contemporary art, mass culture, collaborations, design

Музыка на протяжении всей истории человечества является ярким примером формы художественного выражения, способной преодолевать языковые, культурные и социальные границы. В эпоху цифровых технологий, когда у большинства есть как минимум пара наушников, музыка стала неотъемлемой частью повседневной жизни, превратившись в постоянный фон жизни современного человека.

Наряду с этим особую роль в современной культуре играет визуализация. Человек XXI века воспринимает информацию преимущественно через изображение: визуальные образы быстрее считываются и легче запоминаются. Картинка становится не просто дополнением, а равноправным

элементом художественного высказывания. В контексте музыкальной индустрии визуал играет большую роль, не редко формируя у слушателя первое впечатление об альбоме или песне. В этом контексте обложки музыкальных альбомов приобретают особую значимость. На первый взгляд они могут восприниматься как второстепенный элемент, выполняющий исключительно оформительскую функцию. Однако за этими изображениями, которые мы ежедневно встречаем в цифровых сервисах, на физических носителях и в медиа-пространстве, зачастую стоят выдающиеся художники, фотографы и дизайнеры.

Данный факт играет важную роль в популяризации изобразительного искусства среди широких слоев населения. К примеру, если предположить, что слушатель какого-либо музыкального альбома, до этого никогда не увлекавшийся искусством, узнает автора обложки любимого произведения, то с большей долей вероятности, он заинтересуется данным деятелем искусства. Так происходит, поскольку слушатель уже был заинтересован в творчестве определенного деятеля искусства – музыканта, следовательно, тот, с кем предполагаемый музыкант работает, так же, потенциально, вызовет у человека интерес.

В данной работе рассматриваются примеры яркого взаимодействия музыкальной индустрии и визуального искусства, которые помогают подробнее изучить творчество тех, кто стоит за обложками известных музыкальных альбомов. Примеры связаны с представителями мировой рэп-сцены.

На первый взгляд может показаться, что такие сферы, как изобразительное искусство или художественная фотография, трудно совместимы с эстетикой рэпа. Однако практика показывает обратное. Обложки альбомов становятся не просто элементом упаковки, а самостоятельными арт-объектами, которые запоминаются, интерпретируются и продолжают существовать в культурном поле независимо от самой музыки.

Первым примером в рамках данного исследования является обложка альбома «Graduation» американского артиста Канье Уэста, созданная Такаси Мураками в 2007 году.

Такаси Мураками – современный художник, работающий на пересечении традиционного японского искусства, послевоенной культуры отаку и западного поп-арта. Его ключевая художественная задача заключается в стирании границ между элитарным и массовым искусством, что делает его практику особенно значимой в контексте музыкальной индустрии.

Формирование его художественного метода связано с осмыслением различий между японской и американской художественными сценами. После поездки в Нью-Йорк художник пришёл к выводу о необходимости выработки собственного визуального языка, сочетающего ручную работу и элементы массовой культуры.

С самого начала карьеры Мураками разрабатывает систему персонажей, функционирующих как его художественные альтер эго. Центральным из них становится Mr. DOB – образ, сочетающий черты массовой культуры и традиционной японской мифологии. В работах «Tan Tan Bo» и «727» этот персонаж трансформируется, приобретая более сложные и противоречивые формы, отражающие напряжение между наивностью и культурной травмой. Не менее значимым мотивом являются улыбающиеся цветы, ставшие узнаваемым символом художника и одновременно выражением критики потребительского общества через повторяемость и декоративность.

Сотрудничество с коммерческими предприятиями и работа со смежными видами искусства, таких как, вышеупомянутая музыкальная индустрия, для Мураками не редкость. Показательным примером можно назвать сотрудничество с брендом Louis Vuitton. Дизайнер разработал авторскую коллекцию сумок,

ставшую вирусной и широко известной за короткий срок. Пример демонстрирует, как художественный язык может быть интегрирован в индустрию моды, превращая предметы потребления в носители художественной ценности. Аналогичную функцию выполняет визуальный проект, разработанный для южнокорейской музыкальной группы NewJeans

В более поздний период Мураками обращается к политическим и историческим темам. В работах «500 архатов», «Цветок матанго» и «Воспоминания о бурной жизни» он осмысляет последствия атомных бомбардировок и коллективную травму японского общества, сочетая тяжёлое содержание с внешне яркой и декоративной формой. Такой контраст усиливает впечатление от работ, привлекая все больше внимания к столь значимым темам.

Вернёмся к обложке альбома Канье Веста (рис. 1.). Работа представляет собой яркую, насыщенную композицию, выполненную в характерной для Мураками эстетике. Центральным элементом является стилизованный персонаж – «медвежонок», выступающий как альтер эго музыканта. Он помещён в фантастическое пространство, наполненное абстрактными формами, цветами и визуальными мотивами, отсылающими к анимации, манге и поп-культуре. Образ «вылета» персонажа может интерпретироваться как метафора перехода на новый этап, что соответствует концепции альбома.

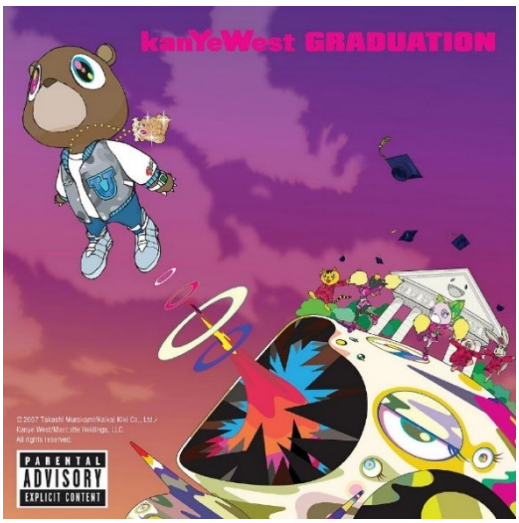


Рис. 1. Обложка музыкального альбома Канье Веста «Graduation» 2007 года.

Вторым примером совместно работы музыканта и художественного деятеля является обложка для альбома Асапа Роки «Don't Be Dumb», разработанная Тимом Берттоном и опубликованная в 2025 году.

Бертон – автор с ярко выраженным визуальным почерком, он необычен и узнаваем за счет пересечения готической эстетики, жутких, мрачных цветов и пугающих образов с детской наивностью и часто сказочными историями. Его стиль характеризуется экспрессивной линией, деформацией форм и вниманием к маргинальным, «инаковым» персонажам. В медиа пространстве не редко упоминается такой термин, как «Tim Burton beauty» или «внешность Тима Бертона», обозначающий принадлежность человека к тому типажу, который использует Бертон в своих работах. Эталоном подобного типажа будет являться слегка болезненный внешний вид, бледная, почти белая кожа, большие круглые впалые глаза и тощее изнеможенное тело.

Значительную роль в формировании художественного метода режиссера сыграла работа с покадровой анимацией, представленной в фильмах «Труп невесты» и «Кошмар перед Рождеством». Бертон рассматривал stop-motion не как устаревшую технологию, которой она считалась на момент

создания первой покадровой работы режиссера, а как выразительный художественный приём, придающий изображению особую материальность и выразительность. Куклы и декорации, созданные для фильмов Бертона полностью отражают его визуальный стиль. Все персонажи искажены, диспропорциональность создает ощущение жути и подсознательного страха и недоверия к показаны зрителю фигурам. В то же время образ куклы у большинства вызывает ассоциации с детством, а сказочные сюжеты подкрепляют эту связь.

В полнометражных фильмах, таких как «Алиса в Стране чудес», «Чарли и Шоколадная Фабрика» и «Сонная лощина», помимо уже перечисленных особенностей, четко прослеживается усиленная театральность. Сюжет воспринимается как театральная постановка на сцене. В дальнейшем данный прием станет одним из центральных в работах Бертона.

Существенное значение для понимания Бертона именно как художника имеют его графические работы. Книга «The Melancholy Death of Oyster Boy & Other Stories» демонстрирует минималистичный, но выразительный стиль: тонкая линия, монохромность и деформированные фигуры. Эти черты получают дальнейшее развитие в издании «The Art of Tim Burton», где собраны рисунки и наброски, отражающие устойчивый интерес автора к темам одиночества, «инаковости» и меланхолии. Именно этот графический язык становится ключевым при работе с визуальными материалами музыкального проекта.

Альбом «Don’t Be Dumb» представляет собой важный этап в творчестве A$AP Rocky, обозначая попытку выхода за пределы привычного звучания и расширения художественного формата. Сотрудничество с Бертоном выходит за рамки создания обложки, затрагивая также визуальную концепцию и видеоконтент. В частности, клип на композиции «Whiskey (Release Me)» и «Air Force (Black DeMarco)» выполнен в стилистике ироничного нуара с элементами психоделической.

Обложка альбома включает в себя важнейшие этапы творческого пути музыканта, отраженные Тимом Бертоном в персонажах, иллюстрирующих каждый из отрезков творчества Асапа Роки (Рис.2). Все персонажи выполнены в обычной манере режиссера, с вытянутыми пропорциями и резкими контурами. Композиция строится вокруг перечеркнутого названия альбома, чуть больший акцент сделан на самую крупную фигуру в плаще, которая отражает не прошлые вопрощения музыканта, а его нынешнее состояние и ту «эру», в которой Асап находится сейчас. Название альбома приобретает ироничное звучание, визуально поддержанное характерной для Бертона смесью наивности и мрачной сказочности.

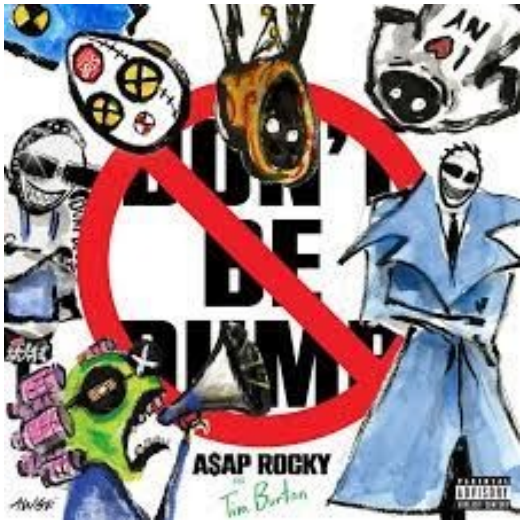


Рис. 2. Обложка музыкального альбома Асапа Роки «Don’t Be Dumb» 2026 года.

Заключительным примером является сотрудничество американского исполнителя Travis Scott и фотографа Дэвида Лашапеля, реализованное в обложке альбома Astroworld.

Лашапель — автор, работающий на стыке фотографии, кино и рекламы, известный своим ироничным и провокационным стилем. Сам фотограф определяет его как «сюрреалистический гламур». Художественный метод Дэвида Лашапеля основан на соединении фотографии и поп-культуры. Его работы яркие, сюрреалистичные. Каждый снимок наполнен театральностью. Лучше всего это прослеживается через героев работы, они либо гиперэмоциональны и динамичны, либо совершенно статичны.

Перечисленные факты соответствуют ключевой особенности его практики – визуальная избыточность, которую Лашапель использует сознательно. Насыщенные цвета, постановочная театральность и гиперболизация образов превращают фотографию в форму зрелища. В проектах для «Italian Vogue», Лашапель использует принцип визуального повествования, в котором элементы моды становятся частью сюрреалистического нарратива.

В портретных работах, таких как съёмка для GQ с участием Quentin Tarantino, фотограф помещает героя в искусственно сконструированное пространство, подчеркивающее его медийную идентичность. В проекте для Stern, посвящённом John Galliano, он исследует моду как форму визуального культа, используя экстравагантность и игру с образом. В отличие от традиционного портрета, ориентированного на раскрытие личности, Лашапеля интересуют прежде всего атрибуты славы и механизмы её визуализации.

Работая с популярной культурой, художник активно взаимодействует с музыкальной индустрией: он создаёт обложки альбомов и видеоклипы для известных исполнителей. В частности, видеоработа «Natural Blues» для американского музыканта Moby была удостоена награды MTV «Europe Music Award»s как лучшее видео года. Его практика также включает рекламные и кинематографические проекты.

Характерной чертой Лашапеля является склонность к провокации и эпатажу, что проявляется, например, в рекламной работе для Diesel, вызвавшей широкий общественный резонанс. Подобные проекты демонстрируют его особый интерес к социальным и культурным границам, в них он подробно изучает механизм восприятия изображений в массовом сознании.

Обложка альбома «Astroworld» является показательной в контексте данного исследования. Она представляет собой масштабную композицию, в центре которой находится гигантская золотая копия головы артиста, выполняющая функцию входа в условное пространство аттракциона (Рис. 3). Композиция кадра не типична для обложек музыкальных альбомов, поскольку часто художники выбирают простые статичные сюжеты. В данном случае композиция переполнена динамикой: все герои находятся в движении, мальчик в левом углу снимка почти выходит за рамки изображения, добавляя еще больше напряжения и тем самым усиливая общую динамичность. Подробнее разбирая образ артиста на обложке, можно заметить, как Лашапель сочетает мотивы детской фантазии и искусственно сконструированной реальности. Яркая цветовая палитра, гиперреалистичность и подчеркнутая театральность создают ощущение визуального избытка, характерного для эстетики Лашапеля. Тело артиста трансформируется в архитектурный объект, а сам образ «входа» может интерпретироваться как приглашение зрителя в созданную художником и музыкантом вселенную, где реальность приобретает форму зрелища.

Рис. 3. Обложка музыкального альбома Тревиса Скотта «Astroworld» 2018 года

В результате проведённого анализа можно сделать вывод, что обложки музыкальных альбомов в современной культуре выходят за пределы вспомогательного визуального элемента и становятся самостоятельными художественными объектами. Их создание представляет собой сложный процесс взаимодействия музыканта и художника. Такое сотрудничество позволяет расширить восприятие музыкального произведения, добавляя к звуковому ряду визуальный нарратив, способный усиливать и переосмыслять содержание альбома. В этом контексте обложка выступает как точка пересечения искусства и массовой культуры, формируя запоминающиеся образы, которые закрепляются в визуальной памяти аудитории.

В более широком смысле обращение к авторам этих изображений позволяет глубже понять природу современного искусства и его роль в повседневной жизни. Художники, работающие в подобных коллаборациях, не только оформляют музыкальный продукт, но и вносят в него собственный стиль, идеи и мировоззрение. Их вклад зачастую остаётся вне внимания широкой аудитории, несмотря на значительное влияние. Интерес к таким деятелям важен не только с точки зрения искусствознания, но и с точки зрения осознанного восприятия окружающего визуального пространства.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.
Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы:

1. Хафизова, А. А. Специфика экранизации литературных произведений в творчестве Тима Бертона [Текст] / А.Ф. Хафизова — МНИЖ, 2023. — №5 (131).

2. Виноградова, П. Г. Искусство XXI века, как часть модной индустрии // ТРУДЫ СПБГИК. 2012. №. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-xxi-veka-kak-chast-modnoy-industrii (дата обращения: 09.02.2026).

3. Тетерева, Е. А. Творческий метод режиссера Тима Бертона / Е. А. Тетерева // Диалог цивилизаций: Восток - Запад : Материалы XXI научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Москва, 01 февраля 2021 года. – Москва: Российский университет дружбы народов (РУДН), 2021. – С. 288-302. – EDN KSAAMJ.

4. Вербицкая, Д. С. Готический концепт death в кинематографическом творчестве Тима Бертона: Способы манифестации иепередачи при переводе / Д. С. Вербицкая // Языковая картина мира, культура и перевод : материалы XVI Региональной научно-практической студенческой конференции, Хабаровск, 26 апреля 2024 года. – Хабаровск: Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, 2024. – С. 15-18. – EDN QTLQCY.

5. Powers, A. Hip-hop's man of two minds / A. Powers. URL: https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2007-sep-10-et-west10-story.html (Дата обращения: 24.03.2026)

6. Kaikai Kiki Co., Ltd. [Электронный ресурс]. – Япония. URL: https://www.kaikaikiki.com/ (Дата обращения: 24.03.2026)

7. Чилтон, М. История обложки: Историческая хроника оформления альбомов / М. Чилтон. URL: https://quals.ua/ru/cover-story-a-history-of-album-artwork (Дата обращения: 30.03.2026)

8. (автор статьи не указан ансайте) Вселенная Такаси Мураками URL: https://share.google/MxhwCIvYFb2zYQ2Ky (Дата обращения: 03.04.2026)

9. Кофанов, М. Такаси Мураками — культурный феномен и новатор в искусстве / М. Кофанов. URL: https://share.google/KqVZk9DT2O4PPPuOi (Дата обращения: 04.04.2026)

10. David Lachapelle. [Электронный ресурс]. – США. URL: https://www.davidlachapelle.com/ (официальный сайт Дэвида Лашапель) (Дата обращения: 04.04.2026)

References

1. Khafizova, A. A. The Specificity of Film Adaptations of Literary Works in the Works of Tim Burton [Text] / A. F. Khafizova — MNIZH, 2023. — No. 5 (131).

2. Vinogradova, P. G. Art of the 21st Century as Part of the Fashion Industry // PROCEEDINGS OF SPBGIK. 2012. No. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-xxi-veka-kak-chast-modnoy-industrii (accessed: 09.02.2026).

3. Tetereva, E. A. The Creative Method of Director Tim Burton / E. A. Tetereva // Dialogue of Civilizations: East - West : Materials of the 11th Scientific Conference of Students, Postgraduate Students, and Young Scientists, Moscow, February 1, 2021. – Moscow: Peoples' Friendship University of Russia (RUDN), 2021. – Pp. 288-302. – EDN KSAAMJ.

4. Hip-hop's man of two minds https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2007-sep-10-et-west10-story.html (article about Kanye's album)

5. Kaikai Kiki Co., Ltd. https://www.kaikaikiki.com/ (Takahashi's website)

6. https://www.kaikaikiki.com/artists/takashi_murakami/

7. https://www.rap.ru/video/13261 (article about Tim Burton and the album)

8. https://quals.ua/ru/cover-story-a-history-of-album-artwork

9. https://share.google/MxhwCIvYFb2zYQ2Ky

10. https://share.google/KqVZk9DT2O4PPPuOi

11. https://www.davidlachapelle.com/ (official website of David Lachapelle)

УДК 7.04

В.Д. Воронкова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭФФЕКТ ЗЛОВЕЩЕЙ ДОЛИНЫ: ОТ ОДИЛОНА РЕДОНА ДО НАШИХ ДНЕЙ

© В.Д. Воронкова, 2026

Статья раскрывает, почему наследие Одилона Редона остается актуальным и в наши дни, находя отражение в интернет феноменах, которые вызывают те же чувства, что и произведения художника, вдохновляя на размышления о природе страха, красоты и тайнах человеческой души. В статье проводятся параллели между произведениями Редона и современным феноменом массовой Интернет-культуры — «зловещей долиной» показывая, что интерес к пограничным состояниям между реальным и иррациональным не угасает.
Ключевые слова: символизм, искусство, культура, эффект зловещей долины, закулисье.

V.D. Voronkova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE UNCANNY VALLEY EFFECT: FROM ODILON REDON TO THE PRESENT DAY

The article reveals why Odilon Redon's legacy remains relevant today, finding reflection in internet phenomena that evoke the same emotions as the artist's works, inspiring reflections on the nature of fear, beauty, and the mysteries of the human soul. The article draws parallels between Redon's art and the contemporary internet phenomenon of "the sinister valley," demonstrating that the fascination with the boundaries between the real and the irrational continues to captivate audiences.
Keywords: symbolism, art, culture, the uncanny valley, backrooms.

Художник, которого прятали от людских глаз в детстве. Родоначальник символизма и деятель, созерцающий сны и кошмары, находя в них вдохновение. Одилон Редон — живописец и гравер, один из самых интересных представителей французского символизма.

Одилон Редон родился 20 апреля 1840 года в Бордо. Первые 11 лет он провел в семейном поместье, вдали от родителей и людей. Одилона мучали странные припадки, и родители, боясь осуждения, спрятали сына. Припадки, страхи, странные сны и тревога терзали Редона и, в конце концов, все это нашло свое отражение на его полотнах. Творчество Одилона Редона делят на два этапа: черный, когда он работал в основном с черно-белыми литографиями, и цветной, когда он использовал пастель и краски. Условно черный период длился до того, как Одилон Редон встретил свою будущую жену — Камиллу Фальт. Женитьба окрасила не только жизнь Редона, но и его работы [1].

Самыми популярными его работами из периода «чернот» является серия пауков с человеческими лицами. Например, одна из них часто используется изданиями в качестве обложки для повести Кафки «Превращение».

Несмотря на то, что пауки редко вызывают положительные ассоциации, версия Редона о неприятном существе не так отвратительна, как может показаться на первый взгляд. «Плачущий паук» глубоко печален, он плачет с такой горечью, что его трудно оттолкнуть. Вместо этого существо вызывает сострадание, как будто оно показывает лицо печали и боли, скрытых глубоко в каждой человеческой душе. Картину можно увидеть на рисунке 1. Монстры Одилона, по сути, не должны быть ужасающими. Их стоит трактовать как проекции человеческого подсознания, подавленные чувства или скрытые эмоциональные побуждения [2].

Рис. 1 — «Плачущий паук» Одилон Редон

Еще одной из интересных работ периода «чернот» является произведение «Маска красной смерти», основанное на одноименной новелле Эдгара Аллана По. Так, в работе, выполненной углем на картоне, странные существа появляются из мрака, наслаиваясь друг на друга на фоне огромного циферблата часов, где одна из стрелок птичье перо. Как иллюстрация работа Редона точно передала то гнетущее, ужасающее настроение тревоги и беспокойства, которое нарастает в новелле от слова к слову. Однако, решение образов — это плод фантазии самого Редона. Полюбившееся ему отображение нечто запредельного нашло свое отражение в полулюдях, чьи лица не похожи на маски (как должно быть по литературному тексту): они гости из потустороннего мира, обретающие жизнь в нашей реальности, медленно появляются из полумрака, как первопроходцы, осторожно и с опаской вглядываются в глаза зрителя, демонстрируя своеобразный тихий парад новых сущностей. Даже часы можно назвать живыми, где часовая стрелка — суть жизни, ведь она ни на секунду не останавливает свой бег [3]. Произведение можно увидеть на рисунке 2.

Рис. 2 — «Маска красной смерти» Одилон Редон

К сорока годам Одилон обрел счастье в женитьбе, но спустя время его жизнь снова омрачилась. Первый сын Редона и Камиллы скончался. Художник не мог рисовать несколько лет, но после рождения второго ребенка его жизнь и творчество наконец-то наполнились красками [4].

Редон был ровесником большинства импрессионистов, но считал, что потолок их искусства слишком низок для него. Главная идея импрессионистов писать первое впечатление, то, что видишь глазами, а Редон же заглядывал внутрь себя и писал неосязаемое. Глаза для него лишь один из способов видеть мир. Кроме того, глаза — любимый физиологический символ Редона. И он применяется в обеих рассматриваемых картинах [5].

В одной из своих широко известных картин цветного периода художник переосмыслил греческий миф об одноглазом великане Полифеме, который влюбляется в наяду по имени Галатея. Согласно древнегреческим источникам Полифем был представлен как кровожадное чудовище-людоед. Например, в тексте Гомера он был ослеплён Одиссеем за то, что тот пытался съесть его команду. Однако Полифем Одилона кардинально отличается от оригинального мифа. Его циклоп — не жестокий, наводящий ужас зверь, а нежный великан, трогательно созерцающий, жаждущий любви, наблюдающий за своим любимым человеком издалека. Он может напугать впечатлительного зрителя, но не потому, что так задумал художник. Монстры Редона — это творения человеческого разума и подсознания, существа часто тёмные и ненормальные, но редко угрожающие или агрессивные. Циклопа Одилона можно увидеть на рисунке 3.

То, как выбраны и наложены краски, и передано освещение, говорит о влиянии, оказанном на

живописца последними произведениями Ван Гога и Гогена; кроме того, Редон доводит до предела некоторые стилистические находки импрессионистов [6].

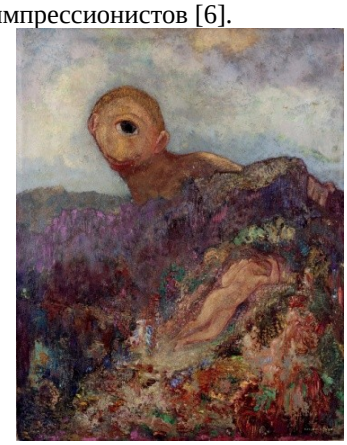


Рис. 3 — «Циклоп» Одилон Редон

На второй картине «Закрытые глаза» Редон использует свой любимый физиологический символ, чтобы показать внутренний диалог героини, ее сосредоточенность. Именно из-за закрытых глаз в картине видели один из манифестов символистской живописи. Позировала художнику его жена Камилла, а образцом послужил Умирающий раб Микеланджело, хранящийся в Лувре. Итоговый образ получился невнятным, двусмысленным и таинственным. Лазурный фон и синяя поверхность на ближнем плане говорят о том, что художник изображает не реальность, а сновидение, которое по убеждению Редона являлось вполне законным и подлинным объектом искусства. Данную картину можно увидеть на рисунке 4.

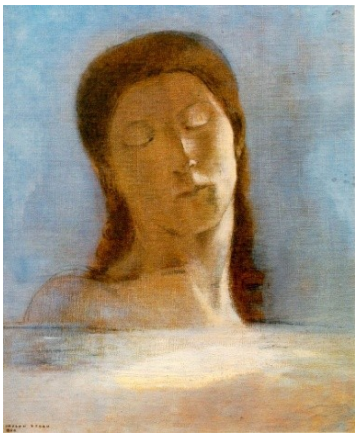


Рис. 4 — «Закрытые глаза» Одилон Редон

В современном мире при просмотре большинства картин Одилона Редона многие бы могли сказать, что они вызывают эффект «зловещей долины». Эффект «зловещей долины» (с англ. The Uncanny Valley) описывает распространенную реакцию эмоционального, инстинктивного отторжения, вызываемую в людях человекоподобными машинами и объектами. Эффект происходит из робототехнической и смежных областей — анимации, практических киноэффектов (конкретно — человекоподобных аниматроников и кукол). Существует множество гипотез, объясняющих этот феномен, и само существование, и природа эффекта являются объектом дискуссии. Среди наиболее распространенных версий можно выделить следующие причины возникновения когнитивных диссонансов:

- вызванный разницей степени правдоподобия внешнего вида, телодвижений и в целом поведения объекта, несоответствием мимики, словам и т. д.
- вызванный высокой степенью реализма черт объекта (чаще статичного изображения или заранее записанного видеоматериала), конфликтующего с незначительными ошибками или отсутствием мелких деталей (взаимное расположение черт лица, некорректные комбинации мимических маркеров и т. д.).
- из-за очевидной искусственности объекта и одновременной неспособности уловить эту искусственность по внешним чертам [7].

Рассмотрим эффект зловещей долины на примере видео под названием «I feel fantastic». Скриншот из данного видео можно увидеть на рисунке 5. Видео стало вирусным в интернете в 2009 году. В нем звучит песня в исполнении робота по имени Тара. Робот определённо производит на зрителя

эффект «зловещей долины». Она похожа на человека, но ее движения и мимика неестественные. В результате создаётся очень жуткая, зловещая атмосфера. Вокруг видео ходило множество загадок. Пользователи интернета, исходя из странного подбора видеоряда, решили, что создатель видео, конечно же, маньяк, и одежда, которая была одета на робота, непременно, одежда его жертвы. Была и другая теория, где жертвой оказывался создатель видео.

Но реальность оказалась не такой жуткой и загадочной, Тара была создана Джоном Бержероном в 2003-2004 годах. Джон пытался запустить индустрию андроидов и продать хотя бы одного своего робота. В конце концов, в надежде предать огласке свои творения, в 2004 году он снял музыкальное видео, где Тара поёт.

Рис. 5 — Робот Тара из видео «I feel fantastic»

Но не только человеческие образы могут вызвать подобный эффект. Несмотря на то, что эффект «зловещей долины» применим исключительно к человекоподобным существам, разбирая следующий интернет миф, можно сказать, что человек при просмотре подобных фотографий может испытывать чувства, сравнимые с этим. Такие чувства неправильности происходящего вызывают большие пустые пространства, которые должны быть наполнены звуком, людьми и мебелью.

История «Закулисья» берет начало в апреле 2018 года, когда анонимный пользователь публикует на имиджборде 4Chan фото загадочного пустого помещения. Фото можно увидеть на рисунке 6. Желтые стены с обоями в узорах, желтоватый ковер, такого же цвета потолок, люминесцентные лампы и отсутствие людей в кадре создавали несколько гнетущую атмосферу. Картинка очутилась в треде о «проклятых» изображениях — так в сети называют кадры, вызывающие неприятные ощущения.

Рис. 6 — Фотография, размещенная на имиджборде 4Chan

Автор публикации никак не прокомментировал размещенное им фото, и уже через год, 12 мая 2019 года, на том же сайте другой пользователь выложил то же фото с подписью: «Если вы будете недостаточно осторожны, вы можете выпасть из реальности, будучи в неподходящем месте, и оказаться в закулисье, где вас будет окружать только запах влажного ковра, безумие однотипных желтых обоев, непрекращающийся гул ламп и приблизительно полтора миллиарда квадратных километров случайным образом совмещенных пустых комнат» [8].

Проводя параллель между творчеством Одилона Редона и феноменом закулисья хочется сказать, что закулисье символизирует разрыв между незримым и реальным. Чувство иррационального страха, которое вызывает фотография странной комнаты, так же можно почувствовать и при просмотре произведений Одилона Редона. Это происходит по той же причине. Редон старался отобразить неосязаемое и невидимое через визуальные образы, что так же можно охарактеризовать, как что-то переходное между нашим миром и миром чего-то запредельного, непонятного.

Так же, как и в прошлом примере, изначально обыкновенная фотография породила целое обсуждение, множество теорий и даже целый фильм, став не просто затерявшимся на 4Chan постом, а целым культурным интернет феноменом.

Таким образом, творчество Одилона Редона — это мост между внутренним миром человека и его художественным отображением. Его работы, наполненные символами, снами и кошмарами, чувствами и эмоциями, не просто отражают личные переживания художника, но и затрагивают универсальные темы страха, одиночества и поиска красоты в самых неожиданных формах. Редон был одним из первых, кто осмелился заглянуть в глубины подсознания и сделать их объектом искусства, предвосхитив многие идеи XX века.

Сравнивая его произведения с современными интернет феноменами, такими, как «зловещая долина» или интернет-легенды о «Закулисье», можно увидеть, что интерес к пограничным состояниям между знакомым и чуждым, реальным и иррациональным не угасает и в наши дни. Картины Редона, как и современные цифровые мифы, вызывают у зрителя чувство тревоги и одновременно притягательности, заставляя задуматься о природе страха.

Наследие Редона — это напоминание о том, что искусство способно не только утешать, но и провоцировать, исследовать тёмные уголки души и находить в них свет. Его работы остаются актуальными и сегодня, вдохновляя новые поколения художников и зрителей на диалог с собственным внутренним миром.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

1. *Крепальди Г.* Импрессионизм / Г. Крепальди — М.: Омега, 2008. — 432 с.

2. Почему мрачные чудовищные образы Одилона Редона часто сравнивают с полотнами романиста Франсиско Гойи: [Электронный ресурс]. URL: https://kulturologia.ru/blogs/230423/56003/ (дата обращения: 15.02.2026).

3. *Хетагурова, Д. К.* Суггестивное искусство: графика Одилона Редона и Алихана Токаева: [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/suggestivnoe-iskusstvo-grafika-odilona-redona-i-alihana-tokaeva (дата обращения: 15.02.2026).

4. Глаза на стеблях и буддистские иконы: Как французский художник Одилон Редон спасал себя от депрессии живописью: [Электронный ресурс]. URL: https://kulturologia.ru/blogs/011018/40578/ (дата обращения: 26.02.2026).

5. *Вольф Н.* Символизм / Н. Вольф — М.: Арт-Родник, 2011. — 96 с.

6. *Ровенко, Е. В.* Время и пространство в живописи Э. Делакруа и О. Редона / Е. В. Ровенко: [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vremya-i-prostranstvo-v-zhivopisi-e-delakrua-i-o-redona (дата обращения: 13.02.2026).

7. *Шестерин, Н. О.* Визуальные предпосылки формирования эффекта «зловещей долины» в цифровых медиа / Н. О. Шестерин: [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnye-predposylki-formirovaniya-effekta-zloveschey-doliny-v-tsifrovyh-media (дата обращения: 12.03.2026).

8. *Чепьюк, О. Р.* Феномен закулисья: культурный и философский анализ массового увлечения скрытыми мирами. Вопросы медиабизнеса / О. Р. Чепьюк: [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-zakulisya-kulturnyy-i-filosofskiy-analiz-massovogo-uvlecheniya-skrytymi-mirami (дата обращения: 12.03.2026).

References

1. *Krepaldi G.* Impressionism / G. Krepaldi — M.: Omega, 2008. — 432 p. (in Rus.).

2. Why are the dark and monstrous images of Odilon Redon often compared to the paintings of the novelist Francisco Goya: [Electronic resource]. URL: https://kulturologia.ru/blogs/230423/56003/ (Date accessed: 15.02.2026). (in Rus.).

3. *Khetagurova, D. K.* Suggestive Art: Graphics by Odilon Redon and Alikhan Tokayev: [Electronic resource]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/suggestivnoe-iskusstvo-grafika-odilona-redona-i-alihana-tokaeva (Date accessed: 15.02.2026). (in Rus.).

4. Eyes on Stems and Buddhist Icons: How French Artist Odilon Redon Used Painting to Cope with Depression: [Electronic resource]. URL: https://kulturologia.ru/blogs/011018/40578/ (Date accessed: 26.02.2026). (in Rus.).

5. *Wolf N.* Symbolism / N. Wolf. — Moscow: Art-Rodnik, 2011. — 96 p. (in Rus.).

6. *Rovenko, E. V.* Time and Space in the Paintings of E. Delacroix and O. Redon / E. V. Rovenko: [Electronic resource]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vremya-i-prostranstvo-v-zhivopisi-e-delakrua-i-o-

redona (Date accessed: 13.02.2026). (in Rus.).

7. *Shesterin, N. O.* Visual Prerequisites for the Formation of the "Sinister Valley" Effect in Digital Media / N. O. Shesterin: [Electronic resource]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnye-predposylki-formirovaniya-effekta-zloveschey-doliny-v-tsifrovyh-media (Date accessed: 12.03.2026). (in Rus.).

8. *Chepyuk, O. R.* The Phenomenon of the Backstage: A Cultural and Philosophical Analysis of the Mass Fascination with Hidden Worlds. Issues of Media Business / O. R. Chepyuk: [Electronic resource]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-zakulisya-kulturnyy-i-filosofskiy-analiz-massovogo-uvlecheniya-skrytymi-mirami (Date accessed: 12.03.2026). (in Rus.).

УДК 766:769.91

Д.А. Грубе

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ФИГУРАТИВНЫЕ ОБРАЗЫ В КОРПОРАТИВНОЙ ИНФОГРАФИКЕ

© Д.А. Грубе, 2026

Данная статья посвящена рассмотрению видов фигуративных образов в корпоративной инфографике и их типологической классификации. В работе исследуются основные принципы формирования и использования образов в визуализации корпоративной информации, а также выявляется связь между выбором фигуративных образов и эффективностью коммуникации. Большинство существующих классификаций остаются дескриптивными, описывающими типы образов, но не предоставляющими объективных критериев оценки их влияния на восприятие и запоминание информации, что сдерживает их практическое применение в области дизайна и визуальной коммуникации. В совокупности эти недостатки подчеркивают необходимость разработки более универсальных, междисциплинарных и проверяемых моделей типологии фигуративных образов. Полученные результаты свидетельствуют о важности комплексного и междисциплинарного подхода к выбору и использованию образов в корпоративной инфографике для повышения эффективности визуальной коммуникации.
Ключевые слова: корпоративная инфографика, фигуративные образы, символы, символика, дизайн, визуальные средства, концептуализация.

D.A. Grube

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FIGURATIVE IMAGES IN CORPORATE INFOGRAPHICS

This article is devoted to the types of figurative images in corporate infographics and their typological classification. The paper examines the basic principles of the formation and use of images in the visualization of corporate information, and also reveals the relationship between the choice of figurative images and the effectiveness of communication. Most of the existing classifications remain descriptive, describing the types of images, but not providing objective criteria for assessing their impact on the perception and memorization of information, which hinders their practical application in the field of design and visual communication. Taken together, these shortcomings underscore the need to develop more universal, interdisciplinary, and verifiable models of figurative image typology. The results show the importance of an integrated and interdisciplinary approach to the selection and use of images in corporate infographics to improve the effectiveness of visual communication.
Keywords: corporate infographics, figurative images, symbols, symbolism, design, visual aids, conceptualization.

В современном мире информационных технологий и цифровых коммуникаций корпоративная инфографика занимает особое место в процессе визуализации данных, передачи сложной информации и формирования корпоративного имиджа. Современные организации, стремясь эффективно взаимодействовать с внешними и внутренними аудиториями, все чаще обращаются к инструментам визуальной коммуникации, среди которых инфографика является одним из наиболее востребованных и универсальных средств. Однако за счет своей визуальной природы инфографика не просто передает информацию, а создает насыщенные фигуративные образы, которые воздействуют на восприятие и понимание контента.

Типология фигуративных образов в корпоративной инфографике — это достаточно актуальная и в то же время сложная тема, требующая комплексного осмысления и глубокого анализа. Понятие «фигуративные образы» можно трактовать как совокупность визуальных элементов, которые содержат в себе определенную символику, метафоричность и контекстуальную значимость, способствуя формированию эффекта на зрителя и создавая определенное смысловое пространство. В корпоративном контексте данные образные конструкции приобретают дополнительную функциональную нагрузку, поскольку они должны не только привлекать внимание, но и способствовать достижению

коммуникативных целей компании — будь то укрепление бренда, повышение лояльности клиентов, информирование персонала или усиление корпоративной культуры.

Существующие исследования, посвящённые инфографике, зачастую делают акцент на технических аспектах создания визуального контента, на структурировании информации и наглядности подачи. Вместе с тем, анализ различных типологических вариантов фигуративных образов в корпоративной инфографике, их классификация и систематизация остаются относительно недостаточно проработанными направлениями, открывающими широкое поле для новых научных изысканий. Важно понимать, что типология таких образов не просто определяет внешние характеристики, а выявляет глубинные механизмы воздействия визуального языка на аудиторию, а также особенности культурного, социального и психологического восприятия данных образов.

Целью исследования является разработка и обоснование классификационной модели типологии фигуративных образов, применяемых в корпоративной инфографике, а также их анализ с целью выявления особенностей и функциональных возможностей каждого типа для повышения эффективности коммуникационных стратегий компаний. Одновременно с этим предполагается определить основные критерии, по которым можно выделять различные категории фигуративных образов, а также установить соотношение между визуальными типами и их психологическими, культурными и маркетинговыми воздействиями.

Для достижения указанной цели в рамках настоящего исследования сформулированы следующие задачи:

1. Анализ современного состояния научных и практических исследований в области визуальных коммуникаций и инфографики, с особенностями использования фигуративных образов в корпоративных мотивационных, презентационных и информационных материалах.

2. Проведение системного анализа существующих типологий и классификаций фигуративных образов в визуальном дизайне, специалистами в области графического и мультимедийного искусства, а также в маркетинговых стратегиях.

3. Разработка типологической модели фигуративных образов, использующихся в корпоративной инфографике, на основе выделения ключевых признаков и критериев классификации.

Данное исследование призвано внести вклад как в развитие теоретических представлений о роли образов в визуальной коммуникации, так и в практическую сферу разработки дизайн-решений, способных усилить информационное воздействие корпоративных материалов. Кроме того, оно может стать основой для дальнейших междисциплинарных исследований, включающих психологию восприятия, культурологию и маркетинг. В конечном итоге, систематизация и классификация фигуративных образов в инфографике поможет специалистам создавать более гармоничные, осмысленные и запоминающиеся визуальные коммуникации, отвечающие запросам современной бизнес-среды и особенности целевой аудитории.

Особенности корпоративной инфографики

В современном мире, когда информационные потоки становятся всё более насыщенными и разнообразными, особенно актуальным становится вопрос эффективных методов передачи информации в рамках корпоративной коммуникации. В этом контексте важную роль начинают играть разные формы визуализации данных — начиная от классических графиков и диаграмм и заканчивая более сложными и многогранными инфографическими средствами. Среди них особенно выделяется использование фигуративных образов — креативных и символичных визуальных элементов, которые позволяют усилить воспринимаемость и запоминаемость информации [1]. Поэтому в рамках учебной исследовательской работы важно подробнее остановиться именно на этом аспекте анализа корпоративных инфографик, в которой активно используются фигуративные образы, и попытаться понять, каким образом и зачем они применяются, чтобы максимально повысить эффективность коммуникации в организационном контексте [2].

Прежде всего следует отметить, что использование фигуративных образов в визуальном контенте — это не просто тенденция или модный приём, а, по сути, один из мощных инструментов, который позволяет раскрыть содержание и смысл информации с помощью символов, метафор, ярких образов и других элементов, вызывающих у зрителя определенные ассоциации и эмоциональный отклик [3]. Например, в корпоративных инфографиках нередко используют образ путеводной звезды, чтобы символизировать достижение целей, или — цепь, которая отображает последовательность и взаимосвязь процессов. Такие образы (рис. 1), в свою очередь, помогают не только сделать информацию более наглядной, но и создают дополнительный уровень ее смыслового насыщения, что очень важно в условиях ограниченного внимания аудитории и необходимости быстрого восприятия больших объемов данных [1].

Если говорить чуть более подробно о механизме действия, то можно выделить несколько ключевых моментов. Во-первых, фигуративные образы служат инструментом сильной визуальной метафоры, которая помогает концептуализировать сложные идеи и абстрактные понятия [3]. Во-вторых, изображения и символы часто вызывают у зрителя ассоциации, основанные на культурном, социальном

или личностном опыте, что способствует более глубокому пониманию передаваемого сообщения. В-третьих, правильное применение образов позволяет разбивать сложную информационную структуру на логичные, легко воспринимаемые части, создавая так называемую визуальную иерархию, которая помогает выделить главные идеи и сделать презентацию более структурированной [4].

Обратившись к конкретике, можно сказать, что в процессе анализа корпоративных инфографик с использованием фигуративных образов очень важно рассмотреть не только сами образы, но и их взаимодействие с другими элементами (рис. 2): цветовой палитрой, типографикой, расположением и пропорциями. Все эти визуальные компоненты должны работать в унисон, создавая единое целое, гармоничное и профессиональное впечатление [5]. Например, яркие и насыщенные цвета могут подчеркивать эмоциональную составляющую образа, вызывая положительные ассоциации, тогда как монохромные или пастельные оттенки помогают создать более спокойную, деловую атмосферу.

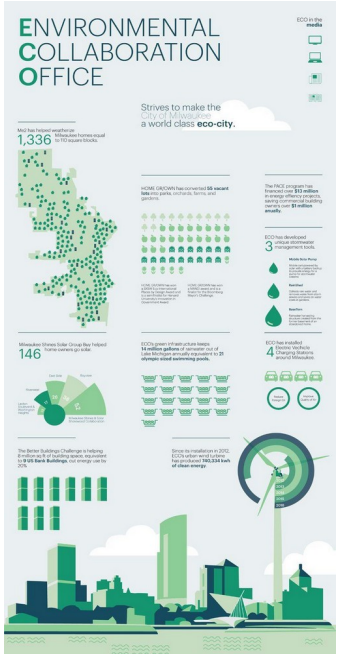


Рис.1. Пример инфографики с тематической символикой

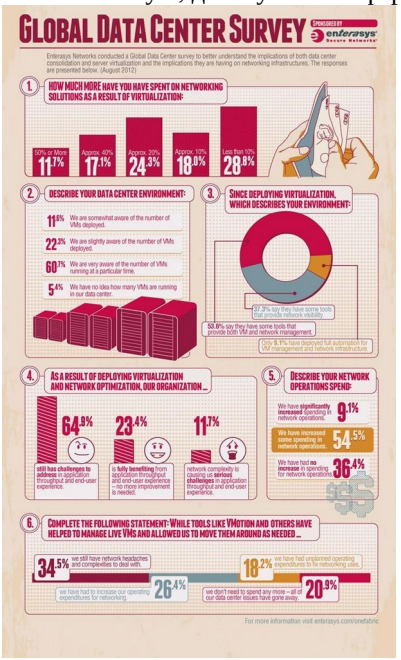


Рис.2. Пример инфографики взаимодействия элементов

Конечно, при этом возникает вопрос о том, насколько универсальными и уместными являются выбранные фигуративные образы в конкретных корпоративных контекстах. Тут важно учитывать культурные особенности аудитории, ее восприятие символов и возможности интерпретации тех или иных образов. Например, одно и то же изображение одних культур может восприниматься как позитивный символ, а в других — как негативный или неуместный. В связи с этим необходимо проявлять особую внимательность и осмотрительность при выборе и использовании фигуративных образов, чтобы не вызвать неправильных или нежелательных ассоциаций.

Рассматривая ещё один аспект, нужно сказать о роли стилистического единства и гармонии в данной области. В инфографиках, где используют многообразие фигуративных элементов, важна согласованность в визуальных стилях, чтобы не возникало ощущения разрозненности и хаотичности (рис. 3). Схема использования образов должна быть продумана так, чтобы в целом создавалось единое впечатление, а каждый отдельный элемент дополнял и усиливал смысловую нагрузку другого. Хороший пример — использование одного стилевого направления или художественного направления (рис. 4), что помогает визуально связать все образы в единую концепцию, повышая уровень профессионализма и доверия к информации [5].

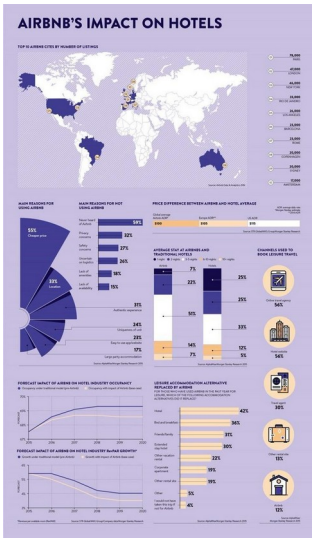


Рис.3. Пример инфографики с использованием многообразия фигуративных элементов

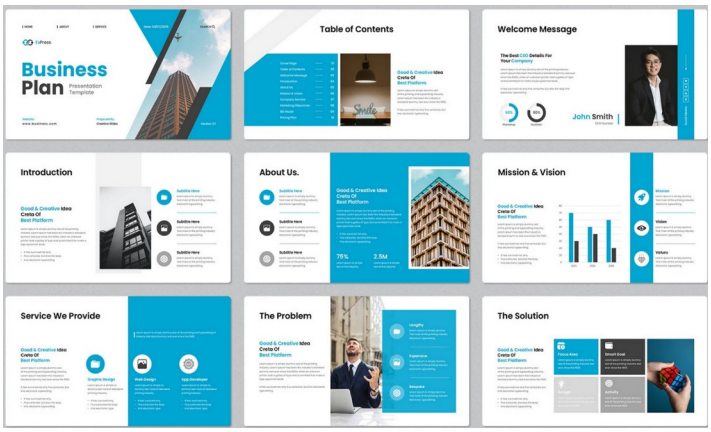


Рис.4. Пример корпоративной инфографики

Также был важен вопрос сочетания различных типов фигуративных образов — от простых иконок, символов до сложных метафор. Такое сочетание позволяет разнообразить визуальный ряд и сделать его более насыщенным, многослойным. В итоге зритель получает возможность воспринимать информацию на нескольких уровнях одновременно: интуитивном, образном, аналитическом. Это, в свою очередь, способствует более глубокому пониманию и закреплению полученной информации, а также увеличивает шансы на то, что информация будет услышана и ее запомнят.

Несомненно, нельзя оставить без внимания и роль цвета, которая в значительной степени влияет на восприятие фигуративных образов. Цветовые решения могут усиливать или, наоборот, ослаблять эмоциональное воздействие, выделять важные элементы или создавать настроение. Например, использование зелёных и голубых тонов ассоциируется с надежностью, спокойствием и стабильностью, в то время как красные и оранжевые оттенки вызывают ощущение энергии, активности и неотложности. В этом контексте гармоничное сочетание визуальных образов и цветовой палитры играет важнейшую роль в создании убедительной и привлекательной инфографики.

Нельзя также не упомянуть о современных тенденциях и трендах, которые все активнее используют персонализированные и яркие фигуративные образы, вызывающие эмоциональный отклик. Такие образы помогают сделать коммуникацию более человечной и запоминающейся, усилить вовлеченность аудитории и, в конечном итоге, повысить эффективность информационного воздействия. Например, использование персонажей или маскотов в корпоративных материалах способствует созданию узнаваемого образа и укреплению бренда [5].

Подводя итог, можно сказать, что анализ корпоративных инфографик с использованием фигуративных образов — это очень важная и одновременно сложная задача, которая требует внимания к деталям, понимания особенностей аудитории и тонкостей визуальной коммуникации.

Типы и примеры фигуративных образов, используемых в корпоративной инфографике

При изучении корпоративной инфографики, как важного инструмента визуальной коммуникации в современном бизнес-пространстве, невозможно обойти вниманием разнообразие фигуративных образов, которые составляют основу визуального повествования и помогают передавать сложные идеи в доступной и понятной форме. Визуальные образы становятся не просто украшением или вспомогательным средством, а полноценным языком, посредством которого компания взаимодействует с целевой аудиторией, доносит ценности, стратегические цели и ключевые сообщения. Именно поэтому анализ типологии таких фигуративных образов является весьма актуальным и значимым в контексте понимания эффективности корпоративной инфографики.

На этапе исследования было взято во внимание, что термин «фигуративные образы» сам по себе содержит множество аспектов, которые перекликаются с такими понятиями, как иконография, символизм, визуальная метафора и знаковая система [3]. Это связано с тем, что под фигуративными образами в инфографике обычно понимаются визуальные элементы, которые опираются на узнаваемые формы, символы и ассоциации, отражающие идеи, процессы или ценности, важные именно для корпоративного контекста. Разумеется, размеры, стиль, цветовая палитра, композиция — всё это влияет, однако ключевым фактором остаётся именно образность и способность вызывать определенные ассоциативные связи у восприятия [6].

В широком плане можно выделить несколько основных типов фигуративных образов, которые чаще всего встречаются в корпоративной инфографике, и которые подробно рассмотрены в рамках

работы. Каждый из этих типов по-своему уникален и выполняет определенные функции, повышая уровень понимания и эмоционального вовлечения аудитории.

Первый тип — это метафорические образы, которые, пожалуй, представляют собой одно из самых мощных средств визуального выражения (рис. 5). Метафора в инфографике работает так же, как и в литературе, позволяя посредством одного образа обозначить целый комплекс идей [1]. Например, обычный образ «лестницы», «моста», «компас» или «пазла» приобретает новое значение, его можно использовать для обозначения понятий развития, связи, направления и целостности соответственно. В корпоративной инфографике такие метафоры помогают сделать абстрактные бизнес-концепты более понятными и наглядными, а также способствуют запоминанию ключевых посылов. Например, компания, рассказывающая о своем успехе в развитии, может изобразить графический элемент в виде восхождения по ступеням, что подсознательно ассоциируется с достижением целей и прогрессом.

Второй тип — символические образы, которые представляют собой уже более конкретизированные визуальные знаки с определенным значением, закрепленным в культуре или профессиональной среде [7]. Символы, такие как стрелки (показывающие движение или рост) (рис. 6), иконки людей (обозначающие команду или персонал), шестерни (символизирующие процессы или технологии) — все они служат для упрощенного представления больших по объёму данных или концепций. В корпоративных инфографиках такие символы широко используются благодаря своей универсальности и быстрому распознаванию. При изучении тему, было выделено, что именно символические образы часто становятся «якорями» восприятия, помогая структурировать информацию и создавать логические связи между элементами.

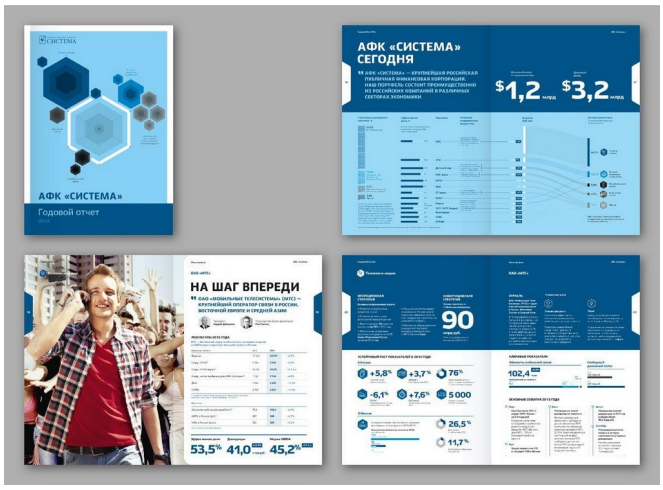


Рис.5. Пример символики для корпоративной инфографики

Рис.6. Пример корпоративного журнала с использованием иконок

Третий тип — образы, основанные на аналогиях и ассоциациях, которые несколько перекрываются с метафорическими, но имеют свои особенности. Аналогия зачастую строится на сравнении и подчеркивании сходств между элементами, которые на первый взгляд не связаны, что способствует более глубокому пониманию материала [8]. Например, концепция «бизнес как команда», где элементы инфографики представлены в виде игроков на поле, помогает ярко показать взаимодействие подразделений и распределение ролей. При этом использования такой фигуры могут быть весьма спектральными: от образов спортивных команд до природных явлений, таких как сеть корней или ветвистое дерево, что метафорически отражает организационную структуру или сложные взаимосвязи.

Четвертый тип — персонифицированные фигуративные образы, когда визуальные элементы приобретают человеческие черты или буквально изображают персонажей (рис. 7). В инфографике это часто выражается в виде иконок с лицами, сотрудников, экспертов или даже фирменных маскотов компании (рис. 8). Такие образы придают коммуникации эмоциональную окраску, способствуют установлению личного контакта с аудиторией и повышают уровень доверия. Примеры показали, что компании, особенно в своих внутренним коммуникациях, активно используют подобные графические решения для повышения вовлеченности сотрудников или лояльности клиентов.

Рис.7. Инфографика с использованием персонажей

Рис.8. Инфографика с использованием иконок в виде лиц сотрудников

Пятый тип — образы, основанные на культурных и социально значимых кодах. Эти фигуративные элементы опираются на национальную идентичность, традиции, флору и фауну региона, где компания ведет деятельность, а также на общепринятые социальные стереотипы. Использование таких образов в инфографике позволяет выстраивать коммуникацию с учетом культурных особенностей и успешно выходить на международные рынки, адаптируя визуальный контент к специфике восприятия целевых групп. В свою очередь, это требует от дизайнера или исследователя учитывать множество нюансов, ведь неверный или неуместный образ может не просто не помочь, а даже навредить имиджу.

Немаловажно также отметить, что современные тенденции в корпоративной инфографике подразумевают комбинирование различных типов фигуративных образов, что позволяет создавать сложные и насыщенные визуальные конструкции. Такое смешение форм часто ведет к появлению уникальных дизайнерских решений, способных не просто информировать, а вдохновлять, мотивировать и вовлекать. В процессе исследования было подмечено, что понимание того, как и почему работает тот или иной образ, помогает не только разрабатывать более эффективные визуальные коммуникации, но и критически оценивать уже существующие материалы, выявляя их сильные и слабые стороны.

В целом, типология фигуративных образов в корпоративной инфографике является многоаспектной и требует детального изучения с учетом специфики конкретной компании, ее целей, аудитории и культурного контекста. Важно помнить, что любая визуализация – это не просто оформление, а продуманное средство донесения смысла, где каждый образ несёт смысловую нагрузку и влияет на восприятие. Таким образом, систематизация типов фигуративных образов позволяет сделать процесс создания информативной, убедительной и красивой инфографики более осознанным и целенаправленным.

Таким образом, можно заключить, что понимание и грамотное использование различных типов фигуративных образов — это важный шаг на пути к совершенствованию корпоративной инфографики как инструмента современной коммуникации.

Выводы

Подводя итоги проведенного исследования, хотелось бы отметить, что цель, поставленная в начале работы — разработать систематическую типологию фигуративных образов, применяемых в корпоративной инфографике, — была достигнута посредством комплексного анализа современных теоретических подходов, практических примеров и собственных эмпирических наблюдений. В ходе исследования было выявлено, что фигуративные образы играют важнейшую роль в формировании эффективных визуальных коммуникаций, позволяя не только упаковать сложную информацию в доступную и привлекательную форму, но и усиливать эмоциональное восприятие, создавать запоминаемый образ бренда или идеи.

Было установлено, что существует ряд ключевых критериев, на основе которых можно выделять основные типы фигуративных образов. В частности, такие критерии, как семантическая нагрузка, степень абстрактности, культурная насыщенность, способ эмоционального воздействия и степень универсальности, позволяют систематизировать разнообразие визуальных приемов. На основании этих признаков была предложена собственная типологическая модель, включающая ряд категорий, таких как

символические, метафорические, стилизационные и абстрактные образные формы. Каждая категория обладает характерными особенностями и специфическими функциями, что делает их использование в инфографике максимально целесообразным в различных коммуникативных контекстах.

Особое внимание в работе уделялось тому, что выбор того или иного типа фигуративного образа определяется не только эстетическими предпочтениями, но и стратегическими задачами, которые преследует компания. Например, символические образы способствуют формированию доверия и узнаваемости, метафорические — в создании глубоких ассоциаций и усилении смысловой нагрузки, а стилизационные — повышению привлекательности и стилистической целостности инфографики.

Реализация предложенной типологии на практике подтверждает ее практическую ценность для дизайнеров, маркетологов и специалистов по корпоративным коммуникациям. Понимание нюансов использования различных образов позволяет создавать более целенаправленные и гармоничные визуальные материалы, что в итоге способствует усилению информационного воздействия и повышению эффективности коммуникационных стратегий компаний. В результате, сформированная модель не только дополняет существующие теоретические представления, но и становится своеобразным инструментом для систематизации и оптимизации процессов разработки корпоративных инфографик.

В будущем развития данного направления исследования представляется перспективной углубленная аналитика взаимодействия различных типов фигуративных образов, а также их влияние на различные целевые аудитории с учетом культурных и психологических особенностей. Кроме того, появляется необходимость в дальнейшем экспериментальном подтверждении эффективности использования тех или иных образов в конкретных коммуникативных ситуациях, что позволит не только уточнить теоретическую базу, но и повысить практическую ценность исследования.

В целом, данное исследование служит важным вкладом в развитие теории визуальных коммуникаций и предоставляет практическое руководство для специалистов, стремящихся к более осознанному и обоснованному использованию фигуративных образов в корпоративной инфографике.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории и теории искусства, доктор искусствоведения
Лаптев В.В.

Academic Supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of the Department of Art History and Theory, Doctor of Art History V.V. Laptev

Список литературы:

1. Лебедев, П.М. Ты посмотрел сюда. Теперь сюда. Магия визуализации и 440 кейсов, которые научат управлять вниманием / П.М. Лебедев. – М: Бомбора, 2022. – 103 с.

2. Роуден, М. Корпоративная идентичность. Создание успешного фирменного стиля и визуальные коммуникации в бизнесе / М. Роуден. – Москва: Добрая книга, 2007. – 84 с.

3. Смикилас, М. Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / М. Смикилас. – Санкт-Петербург: Питер, 2014. – 54 с.

4. Яу Н. Искусство визуализации в бизнесе. Как представить сложную информацию простыми способами / Н. Яу. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 145 с.

5. Лаптев, В.В. Иллюстративные образы инфографики / В.В. Лаптев. – Москва: Алфавит-2000, 2014. – 245 с.

6. Лаптев, В.В. Фигурные диаграммы в инфографике: сфера применения, классификация и правила построения / В.В. Лаптев. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный политехнический университет, 2014. – 302 с.

7. Лаптев, В.В. Художественные особенности агитационной инфографики послереволюционного периода / В.В. Лаптев. – Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2015. – 380 с

8. Хрусталева М.А. Инфографика как особый способ визуализации смысла текста при переводе: когнитивно-дискурсивный аспект / М.А. Хрусталева, А.Т. Шарафутдинова. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=49303248 (дата посещения: 07.03.2026).

Reference:

1. Lebedev, P.M. You looked here. Now this way. The magic of visualization and 440 cases that will teach you how to manage attention / P.M. Lebedev. Moscow: Bombora, 2022. – 103 p.

2. Rowden, M. Corporate identity. Creating a successful corporate identity and visual communications in business / M. Rowden. Moscow : Dobraya kniga, 2007. – 84 p.

3. Smikilas, M. Infographics. Communication and influence through images / M. Smikilas. – St.

Petersburg: Peter, 2014. – 54 p.

4. Yau N. The art of visualization in business. How to present complex information in simple ways / N. Yau. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2013. – 145 p.

5. Laptev, V.V. Illustrative images of infographics / V.V. Laptev. Moscow: Alphabet 2000, 2014. – 245 p.

6. Laptev, V.V. Curly diagrams in infographics: scope, classification and rules of construction / V.V. Laptev. – Saint Petersburg: Saint Petersburg State Polytechnic University, 2014. – 302 p.

7. Laptev, V.V. Artistic features of propaganda infographics of the post-revolutionary period / V.V. Laptev. – Moscow: MGKHPA named after S.G. Stroganov, 2015. – 380 p.

8. Khrustaleva M.A. Infographics as a special way of visualizing the meaning of a text in translation: a cognitive and discursive aspect / M.A. Khrustaleva, A.T. Sharafutdinova. URL: https://elibrary.ru/item.asp?id=49303248 (date of visit: 07.03.2026).

ПРИЛОЖЕНИЕ

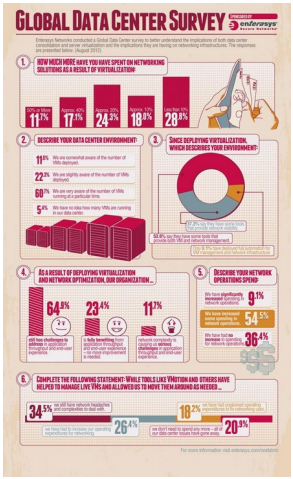


Рис. 1. Пример инфографики

Рис. 2. Пример инфографики

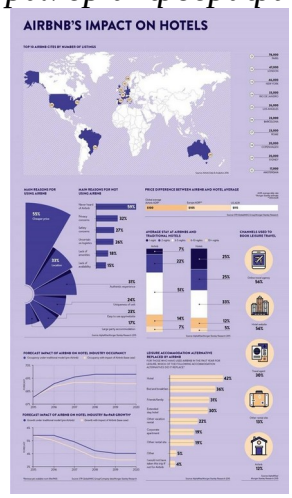


Рис. 3. Пример инфографики

Рис. 4. Пример корпоративной инфографики

Рис. 5. Пример корпоративной инфографики

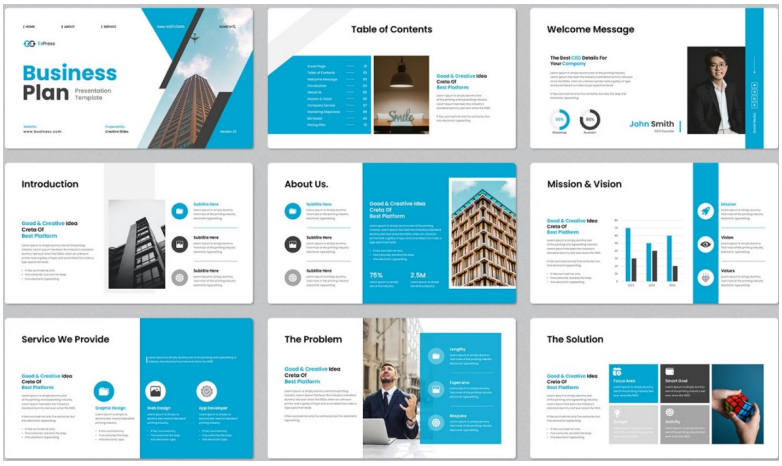


Рис. 6. Пример корпоративной инфографики

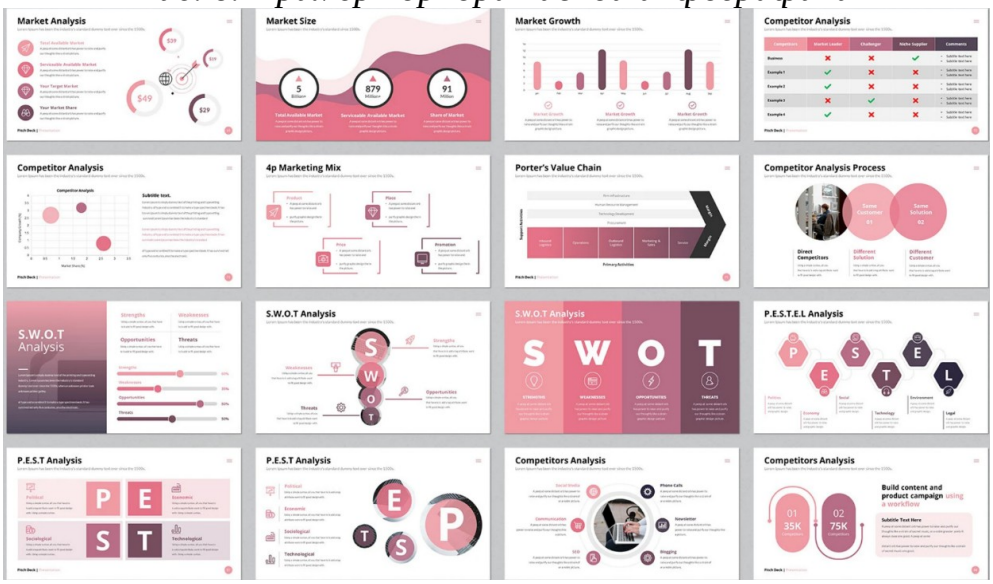


Рис. 7. Пример корпоративной инфографики

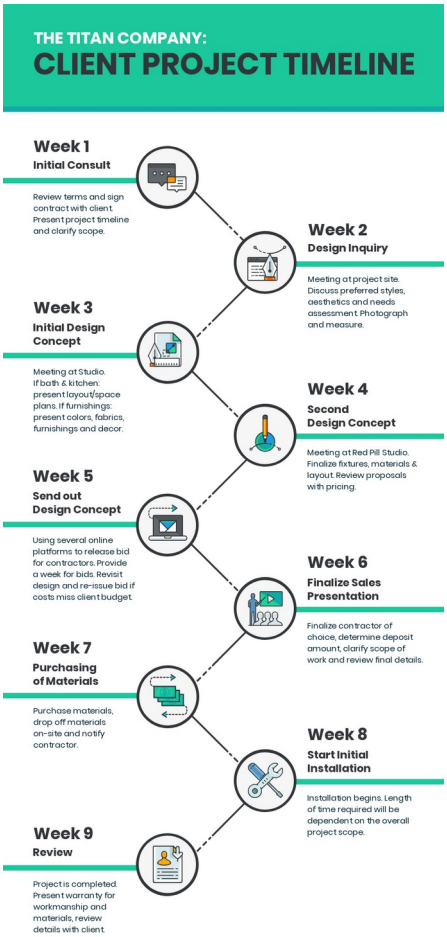


Рис. 8. Пример бизнес-инфографики для визуализации внутренних процессов

А. В. Жидкова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТРАДИЦИОННЫЙ КОСТЮМ КЫРГЫЗОВ КАК ИСТОЧНИК СОЗДАНИЯ АУТЕНТИЧНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА

Традиционная культура народов Средней Азии является важным источником визуальных образов для современного искусства и дизайна. В условиях развития игровой индустрии, анимации и иллюстрации возникает потребность в создании аутентичных и культурно достоверных персонажей, основанных на реальных этнографических материалах. Музейные коллекции представляют собой ценный источник информации, позволяющий художнику изучить реальные предметы культуры, их форму, орнамент, конструкцию и символику. В данном исследовании рассматриваются предметы традиционного костюма кыргызского народа из коллекции Средней Азии Российского этнографического музея как основа для разработки художественного образа.

Коллекция народов Средней Азии в Российском этнографическом музее насчитывает более 22 тысяч предметов, относящихся к периоду с XIX по XXI век. В неё входят традиционные костюмы, украшения, предметы быта и ремесленные изделия, собранные в ходе этнографических экспедиций, в том числе исследований С. М. Дудина в начале XX века. Значительную часть собрания составляют элементы кыргызского традиционного костюма, сформировавшегося под влиянием кочевого образа жизни и природных условий. Для него характерны практичные формы, натуральные материалы и выразительный орнамент, который помимо декоративной функции отражал социальный статус и символические представления народа.

Целью данной работы является выявление характерных визуальных особенностей традиционного кыргызского костюма на основе музейных экспонатов и анализ возможности их художественной интерпретации при создании персонажа или графического образа.

В процессе исследования музейных предметов можно выделить несколько ключевых элементов, которые формируют визуальную идентичность кыргызского костюма и могут быть использованы в художественной работе. Во-первых, характерные формы и силуэты одежды. Традиционная кыргызская одежда отличается свободным кроем, многослойностью и использованием длинных накидок, халатов и верхней одежды из меха. Подобные формы хорошо читаются в силуэте и могут служить основой для создания выразительного персонажа. Массивные меховые шубы, длинные халаты и широкие пояса создают ощущение объема и подчеркивают связь костюма с кочевым образом жизни.

Во-вторых, головные уборы как важный элемент образа. Особое значение в кыргызском костюме имеют головные уборы. Они отличаются разнообразием форм и материалов и часто являются главным акцентом образа. Например, меховые шапки с высоким объемом или текстильные головные уборы с орнаментом формируют запоминающийся силуэт. В художественной интерпретации этот элемент может использоваться как ключевая визуальная доминанта персонажа.

В-третьих, орнамент и декоративные элементы. Традиционные кыргызские ткани и предметы одежды украшаются геометрическими и растительными орнаментами. Орнамент располагается на вороте, груди, рукавах и подоле одежды,

формируя декоративные акценты. В художественной работе орнамент может быть трансформирован и упрощен, сохраняя при этом характерные мотивы и ритм композиции.

В-четвертых, цветовая палитра и материалы. Для костюма характерно сочетание насыщенных цветов таких, как красного, темно-бордового, коричневого и черного. Часто используются контрастные комбинации тканей и декоративных вставок. Натуральные материалы, такие как шерсть, кожа и мех, создают выразительную фактуру. В дизайне персонажа подобные фактурные и цветовые контрасты помогают усилить визуальную выразительность образа.

Далее рассмотрим атрибуты и элементы быта. В музейных экспозициях костюм часто представлен вместе с предметами, связанными с традиционным образом жизни — поясными сумками, обувью, декоративными элементами и аксессуарами. Эти детали помогают глубже раскрыть характер персонажа и подчеркнуть его принадлежность к определенной культуре. Разнообразие предметов, представленных в экспозиции, посвящённой культуре народов Средней Азии, восхищает посетителей. В музейной витрине можно наблюдать комплекс традиционного кыргызского костюма, включающий мужскую, женскую одежду, детский костюм, а также различные виды головных уборов. Среди экспонатов представлены длинные верхние одежды из плотной ткани и меха, характерные для кочевой культуры, украшенные орнаментальными элементами вышивки. Особое внимание привлекают головные уборы различных типов, отличающиеся формой, материалом и декоративным оформлением. Кроме того, в витрине размещены элементы текстиля и предметы быта: ковры, тканые изделия, деревянные предметы интерьера и традиционная дверь юрты с резным орнаментом. Дополняют композицию образцы обуви и небольшие аксессуары, позволяющие представить костюм как целостную систему материальной культуры. Такое экспозиционное решение дает возможность проследить взаимосвязь между одеждой, предметами интерьера и декоративно-прикладным искусством, что особенно важно при анализе этнографического материала и его дальнейшей художественной интерпретации.

Исследование музейных предметов является важным источником достоверной визуальной информации. Подлинные экспонаты позволяют изучить форму, декоративные детали и особенности конструкции традиционной одежды. Это помогает лучше понять художественные и культурные особенности костюма. Обращение к музейному материалу делает образ более точным и выразительным и помогает избежать поверхностной стилизации. Практическая значимость исследования связана с возможностью применения полученных результатов при создании образа персонажа девушки кыргызской национальности в традиционном костюме. Такой образ может использоваться в иллюстрации, компьютерных играх, анимации и других направлениях визуального искусства. Анализ музейных коллекций показывает, что этнографические материалы могут служить источником идей и визуальных решений. Этот метод особенно полезен для студентов художественных вузов, которые работают с национальной тематикой.

Научный руководитель: ассистент кафедры Графического дизайна в арт-пространстве Воробьева В.А.

Scientific supervisor: assistant Professor of the Department of Graphic Design in the art space Vorobyova V.A.

УДК 7.04

А.Е. Злобина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИСКУССТВО И РЕЛИГИЯ: СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО В ЛЮТЕРАНСКОЙ ЦЕРКВИ

© А.Е. Злобина, 2026

Данная статья исследует взаимодействие религии и искусства в христианской традиции, с особым вниманием к лютеранству как конфессии, сумевшей соединить верность Слову с глубоким уважением к художественному творчеству

Ключевые слова: лютеранство, религиозное искусство, Мартин Лютер, Анненкирхе, современное искусство, сакральное пространство, церковная музыка, арт-группа «Зерно».

A.E. Zlobina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ART AND RELIGION: CONTEMPORARY ART IN THE LUTHERAN CHURCH

This article explores the interaction of religion and art in the Christian tradition, with special attention to Lutheranism as a confession that managed to combine fidelity to the Word with deep respect for artistic creativity

Keywords: Lutheranism, religious art, Martin Luther, Annenkirche, contemporary art, sacred space, church music, art group "Zerno".

Истоки и богословие лютеранской эстетики

Религия всегда была рядом с человеком, но реформация XVI века, кардинально пересмотревшая роль церкви в жизни человека и общества, неизбежно затронула и сферу искусства. В отличие от радикальных течений протестантизма, отвергших церковную живопись как идолопоклонство, Мартин Лютер предложил иной путь. Его личное эстетическое чутье и богословские убеждения позволили сформировать уникальную лютеранскую эстетику, которая не только сохранила искусство в обновленной церкви, но и наделила его новыми функциями. Отказавшись от внешней пышности и культа реликвий, лютеранство сосредоточилось на дидактической и назидательной роли изображения, а центром богослужения сделало Слово и музыку.

Реформация, начатая Мартином Лютером, не была столь радикальной в отношении искусства, как, скажем, кальвинизм или цвинглианство, отвергшие церковную живопись практически полностью. Иконоборческое движение, вылившееся в погромы церквей и уничтожение произведений искусства в Виттенберге в начале 1522 года, побудило Мартина Лютера публично выразить свое несогласие с радикальными реформаторами и изложить собственную позицию относительно изобразительного искусства в реформированной церкви. В серии проповедей с 9 по 16 марта 1522 года Лютер рекомендовал уничтожать те изображения, которые становятся объектом поклонения, однако считал целесообразным оставлять произведения искусства, наглядно представляющие библейские истории или реформационные идеи. Для Лютера решающим аргументом становилось дидактическое значение изображений. Он аргументированно доказал, что наличие произведений искусства в церковном пространстве не противоречит Библии, а, напротив, помогает лучше понять важные истины [1].

Следствием толерантной позиции Лютера стало иллюстрированное гравюрами Лукаса Кранаха издание Сентябрьской Библии (1522). Благодаря Реформации искусство гравюры получило новый импульс, а лютеранство сформировалось не только как церковь культуры слова, но и культуры глаза. Главным требованием к искусству было точное соблюдение нарратива, что наблюдается в проанализированных гравюрах Лукаса Кранаха. Гравюры к книге Откровения характеризуются не только соблюдением точности текста, но и заостренной полемичностью, приданием нового звучания библейским символам, резкой критикой католической церкви, визуализацией главных врагов реформированной церкви. Полемическая направленность гравюр вызывала заинтересованность и способствовала коммерческому успеху Сентябрьской Библии. Отказ протестантских художников от традиционных сюжетов не стал разрушительным, а в отдельных случаях привел даже к обогащению европейской визуальной культуры.

Лютер, будучи человеком тонкого эстетического чутья и ценителем музыки, не усматривал в изобразительном искусстве угрозы идолопоклонства при условии, что оно выполняет дидактическую и назидательную функции. Исследовательница О. М. Кордас в своей работе «Лютеранская эстетика» выделяет

превалирование словесных и музыкальных видов искусства над изобразительным, толерантное отношение лютеран к сочетанию религиозной и светской эстетики [2]. Подлинным же центром лютеранского богослужения стало Слово и, что не менее важно, музыка. Именно музыка, по словам Лютера, является лучшей проповедницей после богословия.

В теологии Мартина Лютера красота связана с духовной жизнью и верой, она исходит из Бога и определяется им же. Лютер писал о красоте неявной, скрытой от человеческих глаз, постигаемой только верой. Такую парадоксальную красоту олицетворяет уродство креста, на котором был распят Христос. Спаситель воплощается в образе Иисуса Христа, который освобождает себя от гордыни, решает стать уродливым и приносит себя в жертву на кресте ради человечества и всего мира. Это самоопустошение для Лютера поистине прекрасно. Красота заключается в образе и жизни Христа, в его смерти и воскресении, красота проявляется в деянии, а не во внешней форме. Такая теология красоты рождает эстетический парадокс: красивое безобразно, а безобразное красиво. То, что считается красотой с точки зрения человека, может быть безобразным с точки зрения Бога, и наоборот. Ключевая идея в теологической эстетике Мартина Лютера заключается в том, что он проводит различие между ложной и истинной красотой, то есть между ненадежной, просто кажущейся «красотой», которой обманываются мирские, и красотой в Боге или перед Богом, которая действительна, хотя и скрыта.

Лютеранская художественная духовность формировалась не в вакууме, а руками конкретных мастеров, чье творчество стало мостом между уходящей средневековой традицией и новым протестантским миром. Особого внимания заслуживают Лукас Кранах Старший и Ганс Гольбейн Младший — живописцы, сформировавшие лютеранский подход к чтению Писания через искусство. Уникальность их положения заключалась в том, что к лютеранству они пришли, будучи известными зрелыми мастерами, получившими профессиональное воспитание в католической традиции. В период ожесточенных богословских и военных конфликтов между католиками и протестантами в Германии они сохранили все свои связи с католическими заказчиками, фактически работая на обе церкви. Им удалось создать свое духовное пространство в искусстве, до которого не дотягивались межцерковные баталии. Их специфическое отношение к основным евангельским темам и сюжетам воплотилось в художественном языке, который, по сути, оказался понятен без перевода представителям любой конфессии [3].

Несмотря на отказ от таких атрибутов священнодействия, как иконы, статуи, мощи святых и прочие реликвии, в иеротопии протестантской церкви одним из важных элементов сакрального пространства является символика, как визуальная, так и музыкальная и риторическая. Религиозный символ репрезентирует доктринальные принципы Священного Писания, признаваемого протестантами единственным авторитетом в вопросах веры [4].

Рудольф Ф. Норден — бывший лютеранский пастор и издатель, автор ценной брошюры «Символы и их значения», описал пятьдесят визуальных символов, которые используют протестанты при оформлении церковного помещения, эмблем, священнических риз и церковной атрибутики. В предисловии он отмечает: «Учения и понятия, объяснение которых обычно требует много слов, могут быть кратко выражены символами. Сведущий человек понимает их значение с первого взгляда». Одним из интересных с точки зрения семиотической организации является символ протестантов-лютеран — эмблема Мартина Лютера (роза Лютера). Она содержит изображение черного креста в сердце, находящемся в центре белой розы, на фоне небесной лазури с золотым кольцом. Каждый элемент этого символа имеет глубокое богословское значение, репрезентируя доктринальные принципы Священного Писания.

Философия протестантского пространства

Всё вышесказанное повлияло на сдержанное, а порой и негативное отношение к иконам, фрескам, позолоте и украшательствам храма. В них протестантские богословы видели соблазн ложного преображения мира, отвлекающего взор от мира божественного. Но отказ от эстетизации локального внешнего храмового пространства обернулся умением увидеть прекрасное вне его. Реформация отменила традиционную сакральность церквей и святилищ, но открыла дорогу протестантской иеротопии: сакрализации материального мира в целом как Божьего Творения. Восхищение природой стало религиозным чувством, а домашнее и повседневное засияло аурой новой красоты. В голландской живописи Золотого века это проявилось с особой силой: восхищение природой, повседневностью и человеком становится религиозным чувством. Бытовой жанр, натюрморт, пейзаж — все это протестантские художники наполняли символическим смыслом, напоминающим о присутствии Бога в каждом моменте жизни.

Термин «иеротопия» (от греч. «иерос» — священный и «топос» — место) был введен российским искусствоведом А.М. Лидовым. Это новая теория, рассматривающая создание сакральных пространств как особую форму творчества. Изучение этого феномена составляет самостоятельный раздел истории культуры, сочетающий искусствоведческие, антропологические и религиоведческие подходы. Иеротопический подход применим для анализа разнообразных исторических явлений — от Древнего Египта до новейшего искусства. В христианской традиции он позволяет понять, как через богослужение, архитектуру, свет и звуки создается целостный образ «горнего мира» в земном храме.

Протестантская эстетика, с ее вниманием к простоте и функциональности, оказалась удивительно созвучна языку современного искусства — минимализму, инсталляции, концептуализму. Это позволило

лютеранской церкви впоследствии с легкостью впустить в свое пространство современное искусство, которое часто говорит именно о красоте и драме творения.

Современное искусство в пространстве кирхи

Сегодня, в XXI веке, можно стать свидетелями уникального феномена: современное искусство активно входит в пространство действующей церкви. В лютеранстве этот процесс находит особенно благодатную почву благодаря отсутствию жесткого иконографического канона и уважению к творчеству. Современный исследователь О. М. Кордас отмечает особое внимание к трансляции религиозных традиций через активное использование эстетических возможностей современного искусства в лютеранской богослужебной практике.

Ярким примером этой тенденции служит деятельность петербургской Анненкирхе (церкви Святой Анны), которая стала настоящим центром притяжения для художников и зрителей. На базе этой церкви родилась арт-группа «Зерно», создающая иммерсивные инсталляции и выставки, посвященные библейским сюжетам.

В 2024 году пространство Анненкирхе превратилось в подводный мир, посвященный истории Всемирного потопа. Войдя в зал, зрители погружались в пучину благодаря парящим под потолком рыбам из фольги, синему освещению и звукам, имитирующим пение китов. Эта инсталляция совершенно философская: как типично христианский элемент она не считывается. В ней и детские сказки, и национальная культура, и даже быт: сколько воды утекло, сколько невыполненных решений гложет каждого. Именно колодец объединяет и завершает всю выставку, выступает мотивом приручённой воды — она здесь, в одном, пусть и нескончаемо глубоком месте. До Всемирного потопа далеко — она ушла в землю и не проливается с небес.

Еще одной интересной выставкой стала реализованная в 2026 году выставка с библейской историей мира от сотворения до апокалипсиса. Выставка объединяет знаковые инсталляции арт-группы и отдельные работы, которые опираются на христианскую символику и историю искусства, но придерживаются современного визуального языка. Вместо интерпретации религиозного текста зрителю предлагают спокойное размышление о времени, человеке и месте веры в современном мире.

Особого внимания заслуживает масштабный проект «Потоп» (2025), реализованный на площадке бывшего пивоваренного завода «Понарт» в Калининграде. Экспозиция посвящена Всемирному потопу и представляет собой линейное продолжение предыдущей выставки «Сотворение». Как отмечает настоятель Анненкирхе и руководитель арт-группы «Зерно» Евгений Раскатов: «Великий потоп — одно из эпохальных библейских повествований. У нас получается линейный рассказ: сначала сотворение, а это следующая большая точка истории. Соответственно, отталкиваясь от первой выставки, мы сделали продолжение. Можно сказать, что это вторая серия библейского повествования» [5].

Выставка «Потоп» — яркий пример нового церковного языка, работающего на всех уровнях восприятия. В старинных помещениях завода разместили масштабные инсталляции и иммерсивные локации. Зритель проходит через лабиринт ощущений: от «допотопного мира» с огромным красным змеем, в рисунке чешуи которого угадываются силуэты яблок (символ грехопадения), до тесной каюты ковчега, наполненной запахом яблок — символом неискоренимого греха, который люди взяли с собой даже в ковчег. Далее следует подводный мир погибших, пронизывающий холод, и, наконец, радостный финал с разноцветными спиралями, символизирующими радугу и завет между Богом и человеком. Особый зал посвящен вымирающим животным, где команда Анненкирхе взяла под опеку пару двугорбых верблюдов из калининградского зоопарка, реализуя идею о том, что «каждый из нас может быть немножко Ноем». Это свидетельствует о выходе церковного искусства за традиционные рамки и его включении в современный культурный и социальный контекст. Как подчеркивают в церкви, цель таких проектов — рассказать зрителю о вере языком современного искусства.

Музыкальное измерение

Особую роль в жизни лютеранских церквей играет музыка. Концертная деятельность занимает здесь не менее важное место, чем выставочная, имея при этом глубокие исторические корни. Как отмечает О. М. Кордас, в лютеранстве подчеркивается превалирование словесных и музыкальных видов искусства над изобразительным.

Сегодня концертная жизнь в лютеранских храмах значительно расширилась и вышла за рамки исключительно богослужебной музыки. В церкви Святой Екатерины на Васильевском острове регулярно проходят концерты, где звучат сложнейшие органные сочинения. Например, в программе «Органная песнь» звучат Пассакалия до минор Иоганна Себастьяна Баха — единственный образец обращения композитора к этому жанру в столь масштабном варианте, мотеты Антонио Вивальди и Вольфганга Амадея Моцарта, а также произведения отечественных композиторов — Александра Гедике, Сергея Рахманинова, Арно Бабаджаняна [6]. Программы часто выстраиваются как диалог эпох — от старинных хоралов до современного минимализма. В лютеранской эстетике музыка осмысляется не просто как сопровождение, но как самостоятельный язык веры, способный выразить то, что неподвластно изобразительному искусству. Подобно тому, как в средневековом храме пространство организовывало визуальный нарратив, в протестантской традиции главным «иеротопическим» (сакрально-пространственным) инструментом становится звук, преображающий внутреннее пространство церкви.

Такое разнообразие диалогов в стенах религиозного учреждения привлекает совершенно новую, молодую аудиторию, для которой церковь становится местом встречи не только с Богом, но и с высокой культурой. Лютеранская церковь, сохраняя верность своей традиции, вновь открывает себя для творческого

современных инсталляций в церквях. Главное, что отличает этот подход, — умение находить баланс. Лютеране не отвергли искусство полностью, как некоторые другие протестанты, но и не сделали его главным в церкви. Для них важнее всего слово и музыка, а изображения лишь помогают, объясняют, напоминают. Сегодня эта традиция позволяет лютеранским церквям быть открытыми к новому. В них проходят концерты классической музыки, современные выставки и необычные проекты, которые привлекают молодых людей. При этом церковь остается церковью — просто она научилась говорить о вере на языке, понятном современному человеку.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.
Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы:

1. Иконоборчество и теория образа в эпоху реформации. URL: https://www.academia.edu/ (дата обращения: 05.03.2026)
2. Лютеранская эстетика. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/lyuteranskaya-estetika (дата обращения: 05.03.2026)
3. КЦ «Покровские ворота»: Цикл лекций Натальи Боровской "Художник читает Библию". URL: https://tv-soyuz.ru/novosti/index.php?id=40157 (дата обращения: 05.03.2026)
4. Религиозная символика в иеротопии протестантизма. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/religioznaya-simvolika-v-ierotopii-protestantizma (дата обращения: 05.03.2026)
5. «Каждый может быть Ноем»: в «Понарте» открыли выставку о Всемирном потопе от Анненкирхе. URL: https://kgd.ru/news/society/item/115162-kazhdyj-mozhet-byt-noem-v-ponarte-otkryli-vystavku-o-vsemirnom-potope-ot-annenkirhe (дата обращения: 06.03.2026)
6. Органная песнь. URL: https://afisha.yandex.ru/saint-petersburg/concert/organnaia-pesn-2025-09-17 (дата обращения: 06.03.2026)
7. Анненкирхе: сакральное и современное искусство в Санкт-Петербурге. URL: https://www.psychologies.ru/wellbeing/annenkirkhe-sakralnoe-i-sovremennoe-iskusstvo-v-sankt-peterburge/?ysclid=mlgka6xrpk990550084 (дата обращения: 06.03.2026)
8. Трансформации эстетического начала в музыкально-религиозной культуре. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsii-etnicheskogo-nachala-v-muzykalno-religioznoy-kulture/viewer (дата обращения: 08.03.2026)

Referenses:

1. Ikonoborchestvo i teoriya obraza v epohu reformacii. URL: https://www.academia.edu/ [Iconoclasm and the Theory of Image in the Reformation Era]. (date accessed: 05.03.2026)
2. Lyuteranskaya estetika. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/lyuteranskaya-estetika [Lutheran Aesthetics]. (date accessed: 05.03.2026)
3. KC «Pokrovskie vorota»: Cikl lekciy Natal’i Borovskoy "Hudozhnik chitaet Bibliyu". URL: https://tv-soyuz.ru/novosti/index.php?id=40157 [Cultural Center "Pokrovsky Gate": A series of lectures by Natalia Borovskaya "The Artist Reads the Bible"]. (date accessed: 05.03.2026)
4. Religioznaya simvolika v ierotopii protestantizma. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/religioznaya-simvolika-v-ierotopii-protestantizma [Religious Symbolism in the Hierotopy of Protestantism]. (date accessed: 05.03.2026)
5. «Kazhdyy mozhet byt’ Noem»: v «Ponarte» otkryli vystavku o Vsemirnom potope ot Annenkirkhe. URL: https://kgd.ru/news/society/item/115162-kazhdyj-mozhet-byt-noem-v-ponarte-otkryli-vystavku-o-vsemirnom-potope-ot-annenkirhe ["Everyone Can Be Noah": an exhibition about the Great Flood from Annenkirche opened in "Ponart"]. (date accessed: 06.03.2026)
6. Organnaya pesn’. URL: https://afisha.yandex.ru/saint-petersburg/concert/organnaia-pesn-2025-09-17 [Organ Song]. (date accessed: 06.03.2026)
7. Annenkirkhe: sakral’noe i sovremennoe iskusstvo v Sankt-Peterburge. URL: https://www.psychologies.ru/wellbeing/annenkirkhe-sakralnoe-i-sovremennoe-iskusstvo-v-sankt-peterburge/?ysclid=mlgka6xrpk990550084 (data obrashcheniya: 06.03.2026) [Annenkirche: Sacred and Contemporary Art in St. Petersburg]. (date accessed: 06.03.2026)
8. Transformacii esteticheskogo nachala v muzykal’no-religioznoy kul’ture. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsii-etnicheskogo-nachala-v-muzykalno-religioznoy-kulture/viewer (data obrashcheniya: 08.03.2026) [Transformations of the Aesthetic Principle in Musical and Religious Culture]. (date accessed: 08.03.2026)

УДК 7.04

Иванова И.А.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТРАНСПАРЕНТНОСТЬ В ДИЗАЙНЕ

© И.А. Иванова, 2026

В статье исследуется эволюция принципа транспарентности от физического свойства материала до комплексного метапринципа проектирования, объединяющего дизайн и современное искусство. Актуальность работы обусловлена трансформациями цифровой эпохи: информационной перегрузкой, запросом на открытость институциональных структур и необходимостью создания когнитивно доступной среды. Рассматривается теоретическая дихотомия буквальной и феноменальной прозрачности, введенная К. Роу и Р. Слуцким. Прослеживается историческая эволюция феномена: от сакрального значения полупрозрачности в архаике, через метафизическую категорию света в готике и научный инструмент линейной перспективы в Ренессансе — к современным практикам. На примере анализа двух проектов — графической серии «Swissted» Майка Джойса и генеративной айдентики MIT Media Lab, разработанной под руководством Эрика Шпикермана, — выявляются уровни проявления транспарентности: структурный, концептуальный, семиотический, процессуальный и социальный. Делается вывод о том, что в современной культуре транспарентность выступает универсальным кодом, обеспечивающим ясность, доверие и эффективность коммуникации в условиях усложняющейся реальности.

Ключевые слова: транспарентность, дизайн, феноменальная прозрачность, визуальная коммуникация, пользовательский опыт, швейцарский стиль, генеративный дизайн, айдентика, навигация, цифровая среда.

Ivanova I.A., 2026

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

TRANSPARENCY AS A DESIGN

The article explores the evolution of the transparency principle from a physical property of material to a complex meta-principle of design that unites design and contemporary art. The relevance of the work is determined by the transformations of the digital age: information overload, the demand for openness of institutional structures, and the need to create a cognitively accessible environment. The theoretical dichotomy of literal and phenomenal transparency, introduced by C. Rowe and R. Slutzky, is examined. The historical evolution of the phenomenon is traced: from the sacred meaning of translucency in archaism, through the metaphysical category of light in Gothic architecture and the scientific tool of linear perspective in the Renaissance, to contemporary practices. Through the analysis of two projects — the graphic series «Swissted» by Mike Joyce and the generative identity of the MIT Media Lab, developed under the direction of Erik Spiekermann — the levels of transparency manifestation are identified: structural, conceptual, semiotic, procedural and social. It is concluded that in contemporary culture, transparency acts as a universal code providing clarity, trust and effective communication in an increasingly complex reality.

Keywords: transparency, design, phenomenal transparency, visual communication, user experience, Swiss Style, generative design, identity, navigation, digital environment.

Введение

В контексте глобальных тенденций цифровизации, информационной перегрузки и возрастающих требований к открытости институциональных структур, принцип транспарентности приобретает первостепенное значение для процессов проектирования. Современный пользователь, ежедневно подвергающийся воздействию интенсивных информационных потоков в физической и цифровой среде, ожидает от дизайнерских решений максимальной ясности, логической стройности и когнитивной доступности. Транспарентность, таким образом, эволюционировала из сугубо эстетической характеристики в функциональный императив, способствующий формированию доверия, обеспечению безопасности и повышению эффективности коммуникации [1].

Дизайн сегодня призван не просто выглядеть «прозрачно», но и активно раскрывать свою суть, функции и намерения. Пользователь должен интуитивно понимать логику взаимодействия с объектом или системой, а также осознавать, какие данные используются и как они обрабатываются. В эпоху, когда конфиденциальность и защита персональных данных становятся все более актуальными, информационная открытость является краеугольным камнем для построения долгосрочных отношений с потребителем. В сложных системах, где множество элементов взаимодействуют друг с другом, транспарентность помогает пользователю ориентироваться, принимать обоснованные решения и избегать ошибок, что ведет к более позитивному и продуктивному опыту.

Особую значимость данный принцип обретает при проектировании общественных пространств, пользовательских интерфейсов и навигационных систем, где его дефицит неизбежно приводит к дезориентации, стрессу и ошибкам [2, 3]. Следовательно, комплексное исследование транспарентности как основополагающего принципа формообразования и коммуникации представляет собой актуальную теоретико-практическую задачу, направленную на создание более интуитивных и надежных систем взаимодействия.

Актуальность исследования данной проблематики в современном дизайне и искусстве обусловлена глубинными трансформациями социокультурного и технологического ландшафта начала XXI века. В условиях тотальной цифровизации, экспоненциального роста объёмов информации и общественного запроса на открытость любых систем — от государственных институтов до пользовательских интерфейсов — категория прозрачности перестаёт быть лишь описательным свойством материала или формальным приёмом. Она эволюционирует в комплексный метапринцип проектирования, становясь ключевым фактором формирования понятной, безопасной и доверительной среды взаимодействия человека с продуктом, пространством или информацией [1, 4].

Проблема когнитивной перегрузки, дезориентации в сложных навигационных системах, недоверия к цифровым сервисам и отчуждённости в общественных пространствах напрямую связана с игнорированием принципов транспарентности на стадии проектирования. В ответ на эти вызовы современный дизайн — будь то архитектура, графика, UX/UI или дизайн среды — выдвигает требование визуальной, структурной и смысловой ясности как основы качественного пользовательского опыта [5, 6]. Параллельно в современном искусстве транспарентность трансформируется в мощную концептуальную стратегию, инструмент социальной критики и способ построения новых форм коммуникации, основанных на откровенности и демистификации творческого процесса.

Несмотря на широкое употребление термина, в научной литературе часто наблюдается редукция понятия «транспарентность» к его буквальному, физическому значению. Однако его теоретический потенциал, раскрытый в классической работе Колина Роу и Роберта Слуцкого «Прозрачность: буквальная и феноменальная» (1963), позволяет анализировать данный феномен на качественно ином уровне — как свойство сложных многослойных систем, будь то архитектурная композиция, информационная структура или социальный процесс [7]. Этот теоретический базис, дополненный концепцией «читаемости» (legibility) города Кевина Линча [8] и экологическим подходом Джеймса Гибсона [9], до сих пор не получил достаточного осмысления в контексте междисциплинарного синтеза дизайна и актуальных художественных практик. Целью данного исследования является комплексный анализ генезиса, теоретического содержания и практических воплощений принципа транспарентности как сквозной категории, объединяющей дизайн и современное искусство.

Транспарентность в искусстве: исторический экскурс

Развитие идеи прозрачности показывает, как она прошла путь от конкретных проявлений к более абстрактным концепциям. В древние времена, одним из самых ранних примеров использования физической полупрозрачности являются погребальные маски из слоновой кости, найденные в Месопотамии (Ур, IV тысячелетие до н.э.). В данном случае, полупрозрачность материала служила не практической цели, а имела сакральное значение и подчеркивала статус, символизируя чистоту и связь с вечностью.

В античности произошли два значительных шага в развитии прозрачности. Во-первых, развитие стеклодувного дела (I век до н.э. – I век н.э.) привело к появлению прозрачных сосудов, где возможность видеть содержимое стала их главным функциональным преимуществом. Во-вторых, в римской фресковой живописи (например, в Помпеях) художники, используя технику лессировки (нанесение тонких полупрозрачных слоев краски), добивались эффекта внутреннего свечения и глубины. Таким образом, прозрачность создавалась с помощью живописных приемов, а не реальных свойств материала.

В средневековье, в эпоху готики, прозрачность стала центральной идеей в философии и теологии. Витражи (XII-XIII века) в таких соборах, как Шартрский или Сент-Шапель, превращали архитектуру в "каркас из камня", наполненный божественным светом (Lux). Свет, проходящий через цветное стекло,

воспринимался как материальное воплощение трансцендентного, делая невидимое Божество видимым и преображая внутреннее пространство.

В эпоху Ренессанса, смещая фокус на человека и научный метод, прозрачность была переосмыслена. Линейная перспектива (XV век, Брунеллески, Альберти) превратила картину в "окно в мир" (finestra aperta), создавая иллюзию прозрачной плоскости, через которую открывается вид на идеализированную реальность. Техника сфумато Леонардо да Винчи довела до совершенства иллюзию прозрачности самой среды – воздуха и света, что позволило достичь эффекта невесомости форм и пространственной глубины.

Сегодня прозрачность находит применение в различных областях дизайна, стремясь создать интуитивно понятную и вызывающую доверие среду. В архитектуре и дизайне среды использование стеклянных фасадов, атриумов, четких визуальных линий и открытых пространств не только обеспечивает физическую проницаемость, но и делает функции здания понятными как для внешнего наблюдателя, так и для находящихся внутри [10, 11]. Интеграция навигационных элементов в саму архитектуру является ярким примером "феноменальной прозрачности", где информация и пространство сливаются воедино [3, 5].

В художественных практиках XX-XXI веков принцип транспарентности проявляется в четырех основных направлениях, которые, хотя и выходят за рамки чистого дизайна, тесно с ним связаны. Во-первых, это материальный аспект, который заключается в прямом использовании прозрачных материалов, как, например, в стеклянных скульптурах Дейла Чихули, или работе со светом как с "нематериальной субстанцией", что можно увидеть в инсталляциях Джеймса Таррелла с использованием неона.

Во-вторых, это концептуальный аспект (демистификация), где речь идет о раскрытии самого процесса создания произведения. Примерами служат публичные проекты Кристо и Жанны-Клод, выставочные чертежи, а также практики data-art, такие как работы Раффаэло Лозанно-Хеммера, которые визуализируют потоки цифровой информации, делая невидимые процессы прозрачными.

В-третьих, социально-политический аспект использует транспарентность как метафору и как призыв к открытости. Искусство Бэнкси или группы AEC+ критикует закрытость власти и средств массовой информации, выступая за общественный контроль и право на информацию.

Наконец, перформативный и психологический аспект касается "прозрачности" личности самого художника. Автопортреты Фриды Кало, смелые перформансы Марины Абрамович или интимные проекты Софи Калле основаны на откровенном показе уязвимости, что создает прямой эмоциональный контакт и стирает границы между личным и общественным.

Художники, такие как Дэн Грэхем (создающий зеркально-стеклянные павильоны) или Томас Деманд (известный своими фотографиями бумажных моделей), исследуют саму природу восприятия и того, как мы представляем реальность. Они играют на грани между прозрачностью используемых материалов и неоднозначностью смысла, который они передают.

Понятие транспарентности: от буквальности к феноменальности

В современном дискурсе транспарентность понимается как многомерный феномен. Классическим является разделение, введённое К. Роу и Р. Слуцким, на буквальную (физическую) и феноменальную (концептуальную) транспарентность [7].

Буквальная транспарентность связана с использованием прозрачных и полупрозрачных материалов (стекло, пластик, ткани), создающих визуальные связи и физическую проницаемость пространства. Она стирает границы между внутренним и внешним, между приватным и общественным, позволяя свету свободно проникать и наполнять помещения, а взглядам – свободно перемещаться, объединяя тем самым различные зоны и функции в единое целое.

Феноменальная транспарентность — более сложное свойство, возникающее при наложении пространственных или информационных пластов, которые, оставаясь «читаемыми» по отдельности, формируют новое целостное восприятие. Это когнитивная характеристика, зависящая от организации структуры, а не от свойств материала [7, 12]. Она проявляется в способности нашего сознания одновременно удерживать и сопоставлять множество уровней смысла, создавая эффект глубины и многомерности, где каждый элемент сохраняет свою идентичность, но в то же время обогащает и трансформирует другие.

Этот дуализм лег в основу понимания транспарентности как инструмента, работающего одновременно на уровне восприятия и интерпретации, где видимое становится ключом к скрытому, а очевидное – проводником к смыслу [13]. В этом контексте, транспарентность выступает не просто как отсутствие барьеров или возможность беспрепятственного взгляда, но как активный процесс, требующий от наблюдателя не только пассивного созерцания, но и активного вовлечения. Она предполагает, что за внешней ясностью скрываются более глубокие слои значения, которые раскрываются через внимательное рассмотрение и осмысление. Прозрачность становится диалектическим процессом, где поверхностное и глубинное, явное и неявное, находятся в постоянном взаимодействии, обогащая друг друга и формируя целостное понимание. Это позволяет увидеть, как даже самые простые и очевидные элементы могут нести в

себе сложную систему смыслов, доступную лишь тому, кто готов к интеллектуальному усилию и поиску скрытых связей.

Анализ проектов дизайна в рамках использования транспарентности

Анализ проекта «Swissted»: Прозрачность через призму стиля.

Проект «Swissted», созданный дизайнером Майком Джойсом, представляет собой уникальное переосмысление культовых панк- и рок-афиш 1970-90-х годов. Вместо оригинальной, зачастую хаотичной и агрессивной эстетики, Джойс подвергает эти работы строгому преображению, применяя принципы Швейцарского интернационального стиля, также известного как модернистская типографика. Этот подход позволяет взглянуть на проект через призму транспарентности, проявляющейся на нескольких уровнях.

На уровне структурной транспарентности проект достигает визуальной «читаемости» благодаря порядку. Изначально панк-плакаты часто представляли собой визуальный шум: коллажи, рваная типографика и намеренно «грязная» печать затрудняли восприятие информации о группе, месте и дате. «Swissted» же, напротив, использует жесткую модульную сетку, где каждый элемент – название группы, место проведения, дата, логотипы – занимает четко определенное место. Это создает ясную визуальную иерархию, направляя взгляд зрителя от наиболее важной информации, такой как название группы, набранное жирным шрифтом Akzidenz-Grotesk или Helvetica, к менее значимым деталям. В результате информационная структура плаката становится абсолютно «прозрачной», позволяя мгновенно и без усилий извлечь все необходимые данные. Это транспарентность как устранение визуального шума и выявление логического каркаса.

На концептуальном уровне транспарентность проявляется в демистификации сообщения. Джойс не просто стилизует плакат, а обнажает его «скелет». Он демонстрирует, что даже самое эмоциональное и анархичное сообщение, как в случае с панком, имеет базовую структуру: кто? что? где? когда?. Его работа делает видимой эту невидимую логику, подобно тому, как архитектура хай-тек выносит инженерные коммуникации на фасад. В «Swissted» на «фасад» вынесена типографическая и композиционная логика.

Наконец, семиотическая транспарентность возникает из диалога между слоями смысла, порожденного контрастом между содержанием и формой. Содержание, воплощающее бунт, андеграунд, энергию и диссонанс (характерные для групп вроде The Misfits или Black Flag), сталкивается с формой, олицетворяющей рациональность, порядок, чистоту и универсальность швейцарского модернизма.

Транспарентность здесь проявляется в одновременном восприятии обоих слоев и их взаимном напряжении. Зритель видит не просто минималистичный плакат, а именно панк-концерт, пропущенный через фильтр абсолютного порядка. Это и есть феноменальная транспарентность, где наложение двух «пространств» (смыслового и визуального) создает новое, обогащенное целое, наполненное иронией, ностальгией и интеллектуальной игрой.

Рис. 1. Проект «Swissted», созданный дизайнером Майком Джойсом

Анализ системы MIT Media Lab через призму транспарентности.

Суть проекта заключается в отказе от создания единого, статичного логотипа в пользу генеративной системы**.** В основе этой системы лежит набор из семи базовых геометрических элементов (кругов и сегментов), двенадцати цветов и строгих правил их компоновки на модульной сетке. Используя эти «атомы» и правила, каждый исследователь, лаборатория или проект внутри Media Lab может создавать свой собственный, уникальный, но при этом узнаваемый логотип. Эта система демонстрирует транспарентность на нескольких уровнях.

Во-первых, это транспарентность процесса и правил, или демистификация создания**.** В отличие от традиционного подхода, где бренд диктует финальный, неизменный символ, а процесс его создания и внутренняя логика скрыты от пользователя (подобно «черному ящику»). Шпикерман выставляет «движок»

брендинга на всеобщее обозрение. Система напоминает открытый исходный код или конструктор «Лего», где каждый может увидеть и понять, «как это сделано»: вот элементы, вот цвета, вот сетка, по которой они выравниваются. Это высшая форма концептуальной транспарентности, где дизайнер раскрывает не столько конечный продукт, сколько процесс и методологию его создания. Бренд становится не просто иконой, а инструментом и набором правил.

Во-вторых, система воплощает транспарентность как анти-иерархию и открытую экосистему. Визуально она отражает саму философию Media Lab: междисциплинарность, коллаборацию и отсутствие жестких барьеров. Принцип заключается в том, что у всех, от директора до студенческого проекта, равный доступ к одним и тем же базовым элементам для самовыражения. Нет «главного» или «второстепенного» логотипа в традиционном понимании. Транспарентность здесь проявляется в визуальной демократизации. Структура власти и подчинения внутри организации становится «прозрачной», горизонтальной, что находит отражение в визуальной идентичности. Это социальная транспарентность, закодированная в дизайне.

В-третьих, система обладает феноменальной транспарентностью, позволяя воспринимать ее через многослойность. Зритель воспринимает любой конкретный логотип (например, лаборатории «Сенсорные среды») сразу на двух планах: на первом, буквальном плане, это уникальная композиция из цветных кругов, служащая маркером конкретной единицы; на втором, феноменальном плане, это часть большей, живой, постоянно меняющейся системы MIT Media Lab. Увидев несколько таких логотипов, мозг начинает распознавать не столько конкретные формы, сколько лежащие в основе правила и отношения. Мы видим «непрозрачные» отдельные знаки, но сквозь них просвечивает общая логика и связующая их сеть.

Это прямое воплощение идеи Роу и Слуцкого о наложении пространственных слоев. Наконец, система демонстрирует динамическую транспарентность, или прозрачность во времени. Она не статична, и новые логотипы могут создаваться постоянно, отражая эволюцию и развитие самой лаборатории.

Рис. 2. MIT Media Lab

Выводы

Проведённое исследование показывает, что транспарентность прошла сложную эволюцию: от свойства материала в архаике и античности через метафизическую категорию в Средневековье и научный инструмент в Ренессансе — к комплексному теоретическому принципу и многофункциональной стратегии в современности. Теоретическая дихотомия буквального и феноменального [7] позволила применять этот принцип не только к физическому пространству, но и к информационным структурам, социальным процессам и психологическим отношениям.

В современном дизайне транспарентность утвердилась как краеугольный камень человеко-ориентированного проектирования, напрямую влияющий на безопасность, комфорт, доверие и эффективность взаимодействия [1, 4]. Позволяет пользователям понимать, как функционирует система, какие данные собираются и как они будут использоваться, что, в свою очередь, снижает неопределенность и способствует формированию позитивного пользовательского опыта. Она является ответом на вызовы информационной эпохи, предлагая стратегии по снижению когнитивной нагрузки и повышению читаемости любой среды — будь то город, здание или цифровой интерфейс [3, 6, 8]. Ее принципы пронизывают архитектуру, дизайн и даже организацию пространства, делая информацию доступной и интуитивно понятной для каждого.

В искусстве транспарентность стала мощным средством критической рефлексии, демистификации творческого и социального процессов, построения новых форм искренней коммуникации. Из узкого архитектурно-дизайнерского приёма транспарентность превратилась в универсальный культурный код, означающий стремление к ясности, открытости и взаимопониманию в усложняющемся мире. Она проникает в нарративы, обнажая механизмы создания смыслов, и в перформансы, делая видимыми не только действия,

но и их внутренние мотивы. Этот принцип, подобно чистому стеклу, позволяет зрителю заглянуть за кулисы бытия, увидеть его структуру и почувствовать себя соучастником, а не просто наблюдателем.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории т теории искусства, доктор искусствоведения Лаптев В.В.
Academic Supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of the Department of Art History and Theory, Doctor of Art History Laptev V.V.

Список литературы

1. Norman D. The Design of Everyday Things. New York: Basic Books, 2013. 368 p.
2. Arthur P., Passini R. Finding the Way: People, Signs, and Architecture. New York: McGraw-Hill, 1992. 238 p.
3. Каспаринская Е. В. Принципы навигации в архитектурной среде общественных зданий // Архитектура и строительство России. 2019. № 4. С. 42–49.
4. Орлова М. В. Информационная прозрачность как фактор формирования пользовательского опыта в дизайне среды // Дизайн. Материалы. Технологии. 2021. № 4. С. 39–45.
5. Лаврентьев А. Н. Визуальная коммуникация в дизайне общественных пространств // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. 2018. № 3. С. 12–18.
6. Баранова И. А. Пространственная навигация и когнитивные аспекты восприятия среды // Вестник СПбГАСУ. 2019. № 1. С. 73–79.
7. Rowe K., Slucki R. Transparency: Literal and Phenomenal // Perspective. 1963. No. 8. Pp. 45-54.
8. Линч К. Образ города. М.: Стройиздат, 1982. 328 с.
9. Gibson J. The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979. 332 p.
10. Плотникова Н. А. Принцип визуальной прозрачности в архитектуре общественных зданий // Вестник МАРХИ. 2017. № 2. С. 66–72.
11. Михайлова О. С. Принцип открытости и транспарентности в современной архитектуре // Academia. Архитектура и строительство. 2020. № 3. С. 54–60.
12. Сафронова Т. В. Читаемость архитектурного пространства и визуальные ориентиры // Архитектон: известия вузов. 2018. № 2 (62). С. 91–98.
13. Иконников А. В. Архитектурная форма и визуальное восприятие среды // Вопросы теории архитектуры. 2016. № 1. С. 25–33.

References

1. Norman D. The Design of Everyday Things. New York: Basic Books, 2013. 368 p.
2. Arthur P., Passini R. Finding the Way: People, Signs, and Architecture. New York: McGraw-Hill, 1992. 238 p.
3. Kasparinskaya E. V. Principles of Navigation in the Architectural Environment of Public Buildings // Architecture and Construction of Russia. 2019. No. 4. Pp. 42–49.
4. Orlova M. V. Information transparency as a factor in shaping the user experience in environmental design // Design. Materials. Technologies. 2021. No. 4. Pp. 39–45.
5. Lavrentiev A. N. Visual communication in the design of public spaces // Decorative Art and the Object-Spatial Environment. 2018. No. 3. Pp. 12–18.
6. Baranova I. A. Spatial Navigation and Cognitive Aspects of Environmental Perception // Vestnik SPbGASU. 2019. No. 1. Pp. 73–79.
7. Rowe K., Slucki R. Transparency: Literal and Phenomenal // Perspective. 1963. No. 8. Pp. 45-54.
8. Lynch K. The Image of the City. M.: Strovizdat, 1982. 328 p.

9. Gibson J. The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin, 1979. 332 p.

10. Plotnikova N. A. The Principle of Visual Transparency in the Architecture of Public Buildings // Vestnik MARHI. 2017. No. 2. Pp. 66–72.

11. Mikhailova O. S. The Principle of Openness and Transparency in Modern Architecture // Academia. Architecture and Construction. 2020. No. 3. Pp. 54–60.

12. Safronova T. V. Readability of Architectural Space and Visual Landmarks // Architecton: University News. 2018. No. 2 (62). Pp. 91–98.

13. Ikonnikov A. V. Architectural Form and Visual Perception of the Environment // Questions of Architectural Theory. 2016. No. 1. Pp. 25–33.

УДК 74.01/.09

А. Д. Кодатенко, И. П. Кузнецова

Санкт-петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна 191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ГРАФИЧЕСКИЙ СИМВОЛ ПРОПАГАНДЫ: ЛОГОТИП ЖУРНАЛА «СССР НА СТРОЙКЕ»

© А. Д. Кодатенко, И. П. Кузнецова, 2026

В статье рассматривается эволюция логотипа советского иллюстрированного журнала «СССР на стройке» (1930–1949) как важнейшего элемента фирменного стиля и инструмента визуальной пропаганды. Отмечая, что, согласно теории графического дизайна, устоявшийся логотип периодического издания редко подвергается изменениям, в статье показано, как знак журнала постоянно трансформировался, оставаясь при этом неизменно узнаваемым. Анализируется первая версия логотипа, созданная О. К. Дейнеко в стилистике модерна, и ее адаптация для изданий на разных языках. Особое внимание уделяется работе Джона Хартфильда и Николая Трошина, которые интегрировали шрифтовую композицию логотипа в динамику фотомонтажа. Прослеживается использование в дизайне логотипа различных художественных приемов: от градиента и контура до цветных плашек, прозрачности и фактур, которые не только отделяли логотип от фона, но и привносили дополнительные смыслы, связывая название с тематикой конкретного номера. Отдельный раздел посвящен трансформации логотипа в послевоенном выпуске 1949 года, приобретшем черты парадности и монументальности. В заключении формируется вывод о том, что высокая степень художественной проработки и системная интеграция логотипа выделяют журнал «СССР на стройке» как эталон советского графического дизайна 1930-х годов, опередивший свое время в вопросах брендинга и визуальных коммуникаций.

Ключевые слова: логотип, «СССР на стройке», иллюстрированный журнал, оформление обложки

A. D. Kodatenko, I. P. Kuznetsova

Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design 191186, Saint-Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

GRAPHIC SYMBOL OF PROPAGANDA: LOGO OF THE MAGAZINE «USSR ON CONSTRUCTION»

The article examines the evolution of the logo of the Soviet illustrated magazine USSR at the Construction Site (1930-1949) as an essential element of corporate identity and a visual propaganda tool. Noting that, according to the theory of graphic design, the established logo of a periodical rarely undergoes changes, the article shows how the magazine's sign has constantly transformed, while remaining invariably recognizable. The first version of the logo, created by O. K. Deineko in the Art Nouveau style, and its adaptation for publications in different languages are analyzed. Special attention is paid to the work of John Hartfield and Nikolai Troshin, who integrated the font composition of the logo into the dynamics of photomontage. The use of various artistic techniques in the logo design is traced: from gradients and contours to colored bars, transparency and textures, which not only separated the logo from the background, but also brought additional meanings, linking the name with the theme of a particular issue. A separate section is devoted to the transformation of the logo in the post-war issue of 1949, which acquired the features of grandeur and monumentality. In conclusion, it is concluded that the high degree of artistic elaboration and system integration of the logo distinguish the USSR at the Construction Site magazine as the standard of Soviet graphic design of the 1930s, ahead of its time in matters of branding and visual communications.

***Keywords: logo**, «USSR in Construction», illustrated magazine, cover design*

Для журнала фирменный стиль является не менее значимым способом своего продвижения, нежели айдентика для любого другого товара. Визуальное решение полиграфической продукции обеспечивает формирование образа всего издания. Быстрое запоминание и легкость узнавания особенно важны для изданий, носящих периодических характер.

Обложка журнала выступает в качестве непосредственного начала любого издания, чей дизайн, работая как визуальный язык, позволяет потребителю мгновенно считывать ключевые характеристики продукта. Это делает его узнаваемым среди подобной категории товара. Центральным элементом обложки, обеспечивающим узнаваемость журнальной продукции, безусловно, является графическое и типографическое воплощение названия, которое в большинстве случаев одновременно является и идентифицирующим знаком, и способом визуального закрепления образа [1]. Форма подачи названия, фиксируемая при реализации нескольких последовательных номеров одного периодического издания, становится логотипом, который, как правило, после нахождения «идеального» решения не претерпевает

значительных изменений (если речь не идет о ребрендинге) от номера к номеру. Исключением являются отдельные номера журналов «долгожителей», чье графическое решение названия устоялось и может быть легко считываемым по минимальным признакам, и может себе позволить изменения в угоду эстетическим и/или концептуальным дизайн-решениям.

Для иллюстрированных журналов, делающих акцент в подаче материала на качественные изображения, правильное, запоминающееся графическое решение названия было не менее важно, чем для прочей периодики. Будучи одним из наиболее удачно реализованных пропагандистских иллюстрированных журналов нового типа, «СССР на стройке» обладал узнаваемым логотипом, который стал визуальным символом издания. Этот знак имел единое формообразование на нескольких языках, на которых он издавался. Если о самом издании имеется значительное количество исследований [2]–[6], то вопрос о логотипе издания и его изменениях остается открытым. Данная работа восполняет этот пробел.

Первый номер журнала «СССР на стройке» ставит перед собой задачу показать издание действительно отображающим хозяйственную перестройку старого строя, распространить успешные изменения в хозяйственной географии и добиться большего творческого подъема масс. В номере считывается стремление к большему сплочению рабочего класса, технических сил и организаторов вокруг рабочего государства. Документальность происходящих событий фиксируется и передается через снимки производств и хозяйственной деятельности. Статичность и монументальность фотографий лишь дополняются текстовыми блоками. Над номером, и его обложкой работала Ольга Константиновна Дейнеко – советский художник, график. Ей же принадлежит и дизайн первой версии логотипа (рис. 1). Логотип имеет четкую конструкцию в своем построении, при этом сохраняется общая динамичность. Форма имеет ряд утончений, а элементы накладываются поверх друг друга, создавая визуальное переплетение, что отсылает к стилистике модерна. Поскольку текстовые элементы «СССР» в конструкции логотипа наслаиваются друг на друга, для сохранения читабельности букв внутри блока, автор использует прием градиента, что позволяет передать воздушность и создать ощущение наличия пространства между элементами, буквы приобретают пространственный объем что в свою очередь отсылает к ар-деко. Шрифтовой блок «на стройке» скомпонован внутри общей графической массы и не выходит за пределы общего охранного поля логотипа. Общее же решение может отсылаться и к вязи, чем свидетельствует отступление от конструктивистских решений и возврат к традиционности.

На обложке логотип скомпонован крупно и является центром всей композиции. Прочие элементы (номер выпуска, год, место издания) являются информационными блоками, которые и визуально, и по смыслу (ведь речь идет о первом номере) уступают в своей значимости. Вероятно, при разработке обложки преследовалась цель — заявить о самом издании и о его значимости, сделать образ моментально запоминающимся. Пожалуй, здесь и неслучаен выбор цветового решения для первого номера. Красный цвет, как цвет, символизирующий построение коммунизма и всех происходящих в стране изменений, выбран для логотипа, золотисто-желтый цвет обложки, придает композиции торжественность и визуальную выразительность. В дальнейшем будут использоваться различные цветовые сочетания.

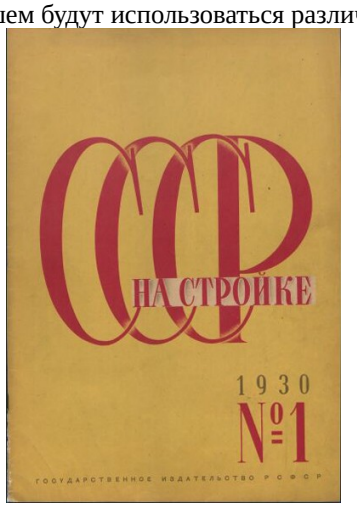


Рисунок 1 — Обложка первого номера журнала «СССР на стройке»

На протяжении всех выпусков в 1930 году и вплоть до № 12 1931 года логотип на обложках и его центральная композиция не менялись. Менялась лишь цветовая палитра и тоновые отношения элементов логотипа по отношению друг к другу. В некоторых случаях была добавлена обводка букв внутри шрифтового блока и вариации отображения теней. Это можно увидеть в № 4, № 5 и № 9 за 1930 год.

С первого же номера журнал выходит на нескольких языках. Изначально это были русский, немецкий, английский и французский языки, в дальнейшем добавился испанский. Международный статус издания требовал создания логотипа, на этих же языках. В отличии от Советского Союза, прочие страны, на

чьей территории распространялся журнал, использовали латинский шрифт, из-за чего сама пластика и форма текстового блока выглядят иначе. Однако можно заметить, что сохраняется общее стилистическое решение с наложением букв, изменением толщины отдельных элементов, использование засечек, единое местоположение шрифтового блока «на стройке» и вынос надстрочных знаков за приделы подложки (рис. 2). Видимому, но незначительному изменению для разных языков подвергся шрифтовой блок «на стройке», чей размер подчинялся длине слов в разных языках. Также в немецком издании слово «Bau» в соответствии с правилами грамматики пишется с большой буквы. В 1937 году произошло изменение в написании французской версии логотипа – в начало было добавлены «L'», что в свою очередь привело к изменению всего шрифтового блока – уменьшилось расстояние между буквами «L'URSS», а наложение увеличилось, текст по своей массе стал выглядеть плотнее, при этом сохранив соотношение размеров текстовых блоков «L'URSS» и «en Construction» почти неизменным.

Рисунок 2 — Обложки журнала «СССР на стройке», издававшиеся для заграничной аудитории

К разработке макета 12 номера за 1931 год и его обложки был привлечен немецкий художник, фотограф, плакатист и декоратор — Джон Хартфильд, который повлиял на зарождение нового подхода к подаче информации, ставшего столь узнаваемым решением журнала «СССР на стройке» [3]. В дизайне обложки используется яркий по своей подачи фотомонтаж. Логотип предстает в новом формате, он больше не самостоятельный элемент, он подчиняется общей динамике всей обложки, участвует в передаче общих идей и смыслов (рис. 3). Также было видоизменено само начертание логотипа. Буквы теряют утонченные черты и засечки, становятся более геометричными и простыми. Направленность текста также видоизменяется, логотип имеет ярко выраженное диагональное направление, которое поддерживается элементами фотографии. Здесь Хартфилд внесенными изменениями приводит к общему «звучанию» внутреннее наполнение издание и его внешнее решение.

Рисунок 3 – обложки 12 номера за 1931 год журнала «СССР на стройке»

Интересным в оформлении данной обложки является и то, что в дизайне логотипа для разных стран можно найти бóльшее количество расхождений. Если в первой версии логотипа шрифтовой блок «на стройке» во всех вариантах выравнивался по правой стороне общей графической массы, то в новом варианте общего композиционного решения не существует. Так же в русскоязычной, английской и французской версии текстовый блок «на стройке» размещен так, что складывается ощущение постепенного отдаления каждой последующей буквы от читателя, в немецкой же версии данного искажения либо нет, либо оно столь мало что визуально не заметно. Присутствует и ощущение распада самого пространства, вызванное тем, что буквы, имеющие в основе своего построения и горизонтальные и вертикальные элементы, не имеют перспективного сокращения элементов, к таким буквам относятся кириллические Т, Р, Е, и латинские I, T, E, B. У английской и немецкой версии начертание буквы «R», не смотря на общий алфавит, отличается от версии французского издания.

Монтаж первого номера за 1932 год и его обложки выполнил Трошин Николай Степанович, сотрудничающий с журналом в качестве главного художника на протяжении многих лет. В его работе идеи Джона Хартфильда получили дальнейшее развитие — основой обложки стало динамичное фотоизображение. Название журнала подчиняется общей динамике изображения, шрифт, выбранный для логотипа, остается герметичным с сохранением общей толщены линий. При этом можно увидеть, что несмотря на наклонное начертание названия, Трошин отказывается от использования перспективных искажений, возвращает единое написание букв латинского алфавита для иностранных изданий и создает правило компоновки между шрифтовыми блоками «СССР» и «на стройке» с выравниванием по центру (рис. 4). Для создания большей динамики номер и год журнала так же композиционно интегрированы в изображения и подчиняются общим направляющим.

Рисунок 4 – обложки 1 номера за 1932 год журнала «СССР на стройке»

Чем было обусловлено столь кардинальное изменение начертания букв названия журнала сейчас сказать сложно. Возможно, это связанно с указом 1930-го года о принятии Общесоюзного стандарта 1337 «Шрифты гартовые», закрепившего единый список допустимых к использованию гарнитур, или же с уже заметным усилением влияния метода соцреализма, а новое начертание подчеркивало внутреннее содержание с авангардными экспериментами и конструктивистскими визуальными решениями. Несмотря на получившийся интересный результат начертания названия, уже в следующем номере опять стало использоваться написание, разработанное Ольгой Дейнеко. В следующие годы при разработке обложек художники номеров брали его как основу, но вносили стилистические изменения, которые считали уместными для каждого конкретного выпуска.

Еще в 1930-м году можно увидеть вариант логотипа с использованием контура, а в 1932-м контур становится почти неотъемлемой частью логотипа, позволяющей отчертить наслаивающиеся элементы одной буквы от другой и сохранить читабельность, что позволило отказаться от использования градиента, тем самым упростив саму форму и текстуру, это в дальнейшем положительно повлияло на возможность масштабирования логотипа. Первое использование измененного масштаба можно увидеть на обложке № 10 за 1932 год, выполненной Эль Лисицким. При этом следует заметить, что единого размера, который бы использовался при конструировании всех последующих номеров нет. Размер также, как и место размещения логотипа, не является постоянным, а меняется в зависимости от общего композиционного решения обложки (рис. 5). Изменчива и толщина контура логотипа, а порой контур и вовсе реализуется в виде негативного пространства, в котором виден фон.

Рисунок 5 – обложки журнала «СССР на стройке» с лева на право №10 за 1932 год, №2 за 1933 год, №1 за 1935год, №10 за 1934 год

В ряде случаев логотип помимо своей прямой функции – обозначения принадлежности номера к конкретному журналу, наделялся дополнительными, например, в вышеупомянутом случае с помощью контраста цвета логотипа и фона создается ощущение наличия воздушной перспективы.

В 1933 году в оформлении номера, посвященного Советской Арктике и преодолению Северного морского пути Эль Лисицкий через и фрагментированность запечатленного объекта и динамичную композицию, передает героизм исследователей и мощь происходящих на страницах журнала и за его пределами событий. Диагонали подчинены не только объекты на фотографии, но и логотип, размещенный под наклонном в верхнем правом углу, он не перекрывает изображение, но подчеркивает его внутреннее движение. Несмотря на то, что журнал постоянно освещал героические события и самоотверженные поступки народа, а динамичные изображения использовались на постоянной основе, этот номер стал единственным, в котором классический логотип размещен под наклоном, во всех остальных положение логотипа оставалось строго вертикальным. Это можно проследить и в номере, посвященном Бобриковскому химкомбинату, где надпись статична и не поддается общей динамике фотографии, несмотря на явно считываемую важность и значимость объекта на обложке. В выпуске, рассказывающем о Советском Сахалине, строения, подчиняясь диагонали уходят в сильную перспективу. А в номере, посвященному Днепромкомбинату, логотип расположен в небе, рассеченном диагоналями электропроводов. Вообще эта обложка интересна еще и тем, что, несмотря на явно продуманное и динамичное фотоизображение была произведена ретушь так, чтобы линии изображения не пересекали зону, отведенную логотипу, сохраняя визуальную тишину его пространства. Этот способ коррекции позволил лаконично и без труда прочесть название журнала, не теряя элементы визуальной узнаваемости.

Фотокоррекция часто использовалась в случаях размещения логотипа на декоративных, пестрых и активных фонах. В большинстве номеров соблюдается охранное поле логотипа, при котором фоновое изображение либо вовсе не пересекается с логотипом, либо лишь слегка касается его границ, не нарушая визуальной целостности элемента. Однако это соблюдается далеко не всегда. Первым номером, в котором логотип размещался непосредственно поверх изображения, представляющего из себя фрагмент снимка с сильным контрастом, стал № 5 за 1933 год. Художник обложки Трошин использовал снимок с крупно фрагментированным пальмовым листом. Выбранный снимок представляется больше как динамичное ритмичное изображение с сильным контрастом между светом и тенью нежели запечатление растения. Несмотря на столь сложный фон, логотип не теряет своей читабельности. Контура в привычном понимании нет, его заменяет светлый полупрозрачный силуэт букв «СССР», отступающий от них на разное расстояние. Данный прием одновременно и не дает элементам слиться в общую массу, и не «вырезает» логотип из композиции, а даже наоборот способствует поддержанию ощущения тропического климата и раздвоения пространства. При этом шрифтовая часть логотипа «на стройке», и вовсе помещена на красную плашку, ставшую контрастным акцентом всей композиции.

В 1934 году вышел номер журнала, включивший в себя сразу четыре большие темы из разных отраслей: подводные работы, автопробег, покорение пика и рекорд высоты стратостата. В журнале они были объединены общей темой «Повесть о четырёх большевистских победах», дизайн обложки не конкретизировал ни одну из них, а тонко подчеркивал общую значимость. Художники номера Эс и Эль Лисицкие в качестве основы обложки использовали нейтральный бежевый цвет. В правом верхнем углу расположили стилизованное под тиснение изображение ордена Ленина первого типа — высшую государственную награду СССР, а в нижней части на всю ширину обложки (не под обрез) была расположена красная плашка, будто торжественная лента, которую нужно перерезать при открытии. На эту плашку и были помещены логотип и номер журнала. Данный дизайн стал первым, в котором созданный художественный прием отделяет элементы обложки друг от друга и создает определенную иерархию.

Использование цветной плашки с похожей целью можно увидеть в номере, посвященном 15-летию азербайджанской нефтяной промышленности. Здесь логотип занимает центральное композиционное место, его контур имеет одинаковую толщину, что упрощает восприятие, и выкрашен в красный цвет — тот же цвет что используется и в плашке блока «на стройке», и в плашке используемой в качестве фона прочей информации. Для построения композиции обложки в качестве фоновой плашки не всегда использовался обычный цветной элемент, например, пространство обложки номера, посвященного Московскому метрополитену, формируется с помощью фотографии контрастных мраморных плит. В № 1 за 1937 год идет сочетание простой плашки, на которую были помещены логотип и информация о номере, и размещенная на всем прочем пространстве обложки фотография военного корабля на воде, которая наглядно показывает тему номера — рабоче-крестьянский Красный флот.

Продолжение поиска вариативного сочетания различных плашек и логотипа можно увидеть и в других выпусках журнала. В № 5 за 1934 год использовано стандартное для первых номеров размещение крупного логотипа, но фон под ним поделен с помощью темно-синей плашки, вертикально протянутой по видимой части обложки. Этот же цвет использован и в буквах логотипа, в связи с чем, чтобы не допустить слияния элементов по всей плоскости букв, использована обводка бежевого цвета — основного цвета обложки. На обложке журнала, посвященному Физкультуре и спорту в СССР плашка, на которой

расположен логотип, компонуется так, чтобы перекрыть часть значка «Готов к труду и обороне ЦИК СССР ВСФК», при этом сохраняется его читабельность. Такое композиционное решение одновременно и отражает основную тему номера, и подчеркивает, что спорт — это часть жизни и продолжение труда.

Фотография слитков аффинированного золота, размещенная на всю лицевую сторону обложки номера, посвященного советскому золоту, также перекрывается красной, акцентной плашкой, на которой размещен белый логотип журнала, что опять-таки позволяет погрузить читателя в тему с первого взгляда и подчеркнуть единый посыл строительства, идущий через все номера. На обложке номера журнала, посвященного 40-летию МХАТ, поверх театрального занавеса расположилась плашка с логотипом и номером журнала своими пропорциями и цветом, напоминающая пригласительный билет на торжественное заседание в честь юбилея театра. В выпуске, посвященном пушно-меховому хозяйству СССР, на обложку помещена монохромная фотография шкуры животного, поверх фотографии размещена плашка чей цвет максимально приближен к цвету фотофрагмента без меха, данное решение позволило сохранить лаконичность и подчеркнуть контраст светлоты цвета. Иной цветовой тон имеет только текстовая информацию. На подложке с небольшим отступом от края размещена темная рамка, внутрь которой помещен красный логотип. Композиционно и стилистически данное решение напоминает этикетку. На основе анализа этих журналов можно говорить, что плашки, изначально выполняющие функцию фона под логотип, являлись не только способом разделения информации, но и инструментом способным привнести дополнительные смыслы и интегрировать логотип непосредственно в «историю», раскрываемую в номере.

Художники в работе над обложкой не боялись экспериментировать со сложной материальностью логотипа. В номере, посвященном Дальневосточному краю, контур у «СССР», имеющий разную толщину, используется не только и не столько как способ разделения элементов, а в качестве создания объема этих элементов. При этом цветовое решение подчиняется общей цветовой колористике обложки номера и подчеркивает запечатленную атмосферу ночного пейзажа. В третьем номере 1936 года прозрачность логотипа имеет иллюзорный характер за счет своего большого охранного поля, помещенного на белой плашке и цвета букв сопоставимого со свойствами цвета фотографии. Создается ощущение вырубки элементов из плашки, сквозь которую видно пространство фона. Есть и выпуски, в которых логотип помещен в пространство обложки с эффектом прозрачности. Часть фона, выбранная под основу, в таком случае, как правило, имеет минимальную контрастность для сохранения читабельности размещенных поверх букв логотипа, но даже в этом художественном подходе присутствуют исключения. Так в номере, посвященном Таджикской ССР (здесь впервые логотип представлен в прозрачном варианте), небо с высококучевыми облаками, явно просматривается в форме логотипа и предает ему свою фактуру. В номере, посвященном В. В. Маяковскому, в насыщенной по компонентам обложке логотип и информационные тексты номера по задумке художника, благодаря прозрачности уходят на второй план, концентрируя внимание на личности, которой посвящен номер.

С началом Великой Отечественной войны выпуск журнала прекращается, и возобновляется лишь в 1949 году. Оставаясь идейно тем же иллюстративным изданием, «СССР на стройке» претерпел изменения в оформлении и наполнении. Изменения также коснулись и дизайна обложки. Теперь на ней можно увидеть полноцветные изображения «запечатленного» объекта/субъекта с прямого ракурса, без использования монтажа и/или фрагментирования. Изменился и логотип. Геометичные засечки равной толщины, становятся острыми, тонкими и динамичными, как пики. Толщины букв «С» и «Р» становятся более строгими, тонкими и «парадными». Шрифтовой блок «на стройке» компонуется на прямоугольной плашке и обрамляется дополнительным тонким контуром. Весь образ логотипа становится более острым, тонким и подробным. Текстовый блок дополняется постоянным графическим пространством, одновременно выполняющим роль подложки, охранного поля к тексту и графического модуля, в который вписывается номер журнала. Новый дизайн логотипа с рамками, контурами и полями визуально отсылает к образам знаков отличия – шевронам, во всем образе ассоциативно считывается торжество и триумф. Логотип и общий дизайн не меняет своей конструкции вплоть до ноября 1949 года включительно, меняться лишь цветовая палитра внутри графической области. Последний номер журнала, посвященный 70-летие жизни и деятельности Иосифа Виссарионовича Сталина предстал перед читателями чистой обложкой мелочно белого цвета (схожего с цветом парадного кителя) и крупными золотыми буквами названия журнала с довоенным начертанием (рис. 6). С 1950 года журнал продолжил существование в обновленном виде под новым названием — «Советский Союз».

Рисунок 6 первая и последняя обложки журнала «СССР на стройке» за 1949 год

Период между двумя мировыми войнами сопровождался заметным ростом иллюстрированной периодической печати, как на территории СССР, так и за рубежом. К работе над журналами приглашались мастера живописи и графики, что стало отличительной чертой этого периода и несомненно влияло на визуальное решение способов и методов подачи информации. Разнообразие визуального языка заметно и в еще четко неустоявшемся визуальном решение логотипа журнала «СССР на стройке», что не помешало ему стать одним из самых удачных пропагандистских и художественных иллюстрированных новостных журналов этого периода. Обложки журнала отражали эстетику эпохи индустриализации и конструктивизма, сочетая фотомонтаж, динамичные композиции и конструктивистские стилистические решения. Логотип же в свою очередь не только обозначал принадлежность номера к конкретному журналу, но и использовался как один из инструментов для погружения читателя в каждую конкретную тему. Эти две, казалось бы, разные задачи были решены достаточно простыми методами. Закрепление общего визуального начертания логотипа было реализовано в первый год существования журнала, и этот же образ (за исключением двух номеров) продолжил свое существование с внесением небольших правок, уместных для каждого конкретного номера: использование или отсутствие контура, наличие или отсутствие плашки под текстовым блоком «на стройке», разная прозрачность и т. д. Несмотря на то, что «…удачное графическое решение названия и логотипа периодического издания реже всего подвергается модификациям» [7], назвать логотип «СССР на стройке» неудачным нельзя. Да он постоянно изменялся, но при этом всегда оставался узнаваемым, его начертание всегда сохраняло сигнальность.

Проведенный анализ визуальной идентичности журнала «СССР на стройке» позволяет констатировать, что его логотип являлся не просто номинальным обозначением издания, а ключевым элементом целостной графической системы. Логотип имеет декоративную окраску, объединяя классическое антиквенное начертание и даже элементы русской вязи. В отличие от логотипов тематических аналогов того периода, таких как «Строим», «Live», «Прожектор», «FRONT», «VU» и прочие, которые часто носили утилитарный, гротесковый характер, шрифтовая композиция заголовка «СССР на стройке» функционировала как самостоятельный визуальный манифест [8]. Уникальная конструкция логотипа стала инструментом идеологической и художественной выразительности, транслируя, уже зарождавшийся, возврат к традиционной выразительности на основании идеи индустриального прогресса и динамики соцреализма. Таким образом, высокая степень художественной проработки и системная интеграция логотипа выделяют журнал «СССР на стройке» как эталон советского графического дизайна 1930-х годов, опередивший свое время в вопросах брендинга и визуальных коммуникаций.

Научный руководитель: Профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории и теории искусства, доктор искусствоведения, Лаптев В.В.

Scientific supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of the Department of History and Theory of Art, Doctor of Art History, Laptev V.V.

Список литературы

1. *Мухаметзянова Л. Р.* Функции названий периодических изданий // Филологические науки в МГИМО. 2018. № 14 (2). С. 33–39.

2. *Кодатенко А. Д., Лаптев В. В.* Сравнительный анализ иллюстрированных журналов 1920–1940-х годов // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С. Г. Строганова. 2026. № 1. Ч. 0. С. 155–173.

3. *Кодатенко А. Д.* Становление художественного образа журнала «СССР на стройке» // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна. Серия 2: Искусствоведение. Филологические науки. 2019. № 4. С. 52-56.
4. *Лаптев В. В.* Монтаж факта. Фото- и инфографика в иллюстрированном журнале «СССР на стройке» // Известия высших учебных заведений. Технология легкой промышленности. 2024. Т. 68. № 4. С. 133–141.
5. *Wolf E. M.* When photographs speak, to whom do they talk? The origins and audience of ‘SSSR na stroike (USSR in construction).’ // Left History. 1999. № 6 (2). P. 53–82.
6. СССР на стройке: иллюстрированный журнал нового типа : [1930-1949] / Б. Гройс, Э. Вольф, А. Лаврентьев. — М.: Банк Москвы, 2006. — 399 с.
7. *Хоменко Е. А.* Структурно-композиционные и визуально-образные средства графического дизайна в газете: дис. канд. искусствоведения. — М., 2004. — 155 с.
8. *Лаптев В.В.* Фотомонтаж в иллюстрированных журналах 1920–1940-х. — СПб. ФГБОУВО «СПбГУПТД», 2026 — 288с.

References

1. *Mukhametzyanova L. R.* Funktsii nazvaniy periodicheskikh izdaniy [Functions of periodical titles] // Filologicheskiye nauki v MGIMO [Philological sciences at MGIMO]. 2018. № 14 (2). P. 33–39.
2. *Kodatenko A. D., Laptev* V. V. Sravnitelnyy analiz illyustrirovannykh zhurnalov 1920–1940-kh godov [Comparative analysis of illustrated magazines of the 1920s and 1940s] // Dekorativnoye iskusstvo i predmetno-prostranstvennaya sreda. Vestnik RGKhPU im. S. G. Stroganova. 2026 [Decorative art and the object-spatial environment. Bulletin of the Russian State Pedagogical University named after S. G. Stroganov.]. № 1. Ch. 0. P. 155–173.
3. *Kodatenko A. D.* Stanovleniye khudozhestvennogo obraza zhurnala «SSSR na stroyke» [The formation of the artistic image of the magazine «USSR in Construction»] // Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta tekhnologii i dizayna. Seriya 2: Iskusstvovedeniye. Filologicheskiye nauki. 2019. № 4. P. 52-56.
4. *Laptev V. V.* Montazh fakta. Foto- i infografika v illyustrirovannom zhurnale «SSSR na stroyke» [Installation of the fact. Photos and infographics in the illustrated magazine «USSR in Construction»] // Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedeniy. Tekhnologiya legkoy promyshlennosti. 2024. T. 68. № 4. P. 133–141.
5. *Wolf E. M.* When photographs speak, to whom do they talk? The origins and audience of ‘SSSR na stroike (USSR in construction).’ // Left History. 1999. № 6 (2). P. 53–82.
6. SSSR na stroyke: illyustrirovannyy zhurnal novogo tipa : [1930-1949] [USSR in Construction: an illustrated magazine of a new type: [1930-1949]] / B. Groys. E. Volf. A. Lavrentyev. — M.: Bank Moskvy. 2006. — 399 p.
7. Khomenko E. A. Strukturno-kompozitsionnyye i vizualno-obraznyye sredstva graficheskogo dizayna v gazete [Structural-compositional and visual-imaginative means of graphic design in a newspaper] : dis. kand. iskusstvovedeniya. — M.. 2004. — 155 p.
8. Laptev V.V. Fotomontazh v illyustrirovannykh zhurnalakh 1920–1940-kh. [Photomontage in illustrated magazines of the 1920s and 1940s.] — SPb. FGBOUVO «SPbGUPTD». 2026 — 288 p.

УДК 712.23(470-25)

М.В. Крюкова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВИДЫ НАВИГАЦИИ В ОБЩЕСТВЕННЫХ ПРОСТРАНСТВАХ ТРАНСПОРТНОЙ СИСТЕМЫ: АЭРОПОРТ, ВОКЗАЛ

© М.В. Крюкова, 2026

Данная статья посвящена рассмотрению видов навигации и принципов их классификации на основе научных трудов советских и зарубежных авторов, выявлению связи между навигацией и дизайном пространств, рассмотрению компонентов навигации в транспортных системах. Большинство классификаций остаются дескриптивными, а не общенациональными: они описывают виды навигации, но не дают объективных критериев оценки эффективности, что снижает их применимость в инженерных и дизайнерских стандартах. В совокупности эти недостатки указывают на необходимость разработки более комплексных, междисциплинарных и эмпирически проверяемых моделей систем навигации. Полученные результаты подтверждают необходимость комплексного и междисциплинарного подхода к проектированию навигационных систем в транспортных общественных пространствах.
Ключевые слова: навигация, аэропорт, вокзал, дизайн, инфографика, пиктограммы.

M.V. Krukova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

TYPES OF NAVIGATION IN PUBLIC SPACES OF THE TRANSPORT SYSTEM: AIRPORT, TRAIN STATION

This article is devoted to the consideration of types of navigation and the principles of their classification based on scientific works of Soviet and foreign authors, to identify the relationship between navigation and space design, to consider the components of navigation in transport systems. Most classifications remain descriptive rather than nationwide: they describe the types of navigation, but do not provide objective criteria for evaluating effectiveness, which reduces their applicability in engineering and design standards. Taken together, these shortcomings point to the need to develop more comprehensive, interdisciplinary, and empirically verifiable models of navigation systems. The results obtained confirm the need for an integrated and interdisciplinary approach to the design of navigation systems in public transport spaces.
Keywords: navigation, airport, railway station, design, infographics, pictographs.

Эффективное определение и классификация различных видов навигации в аэропортах и вокзалах является ключевым условием формирования понятных и безопасных общественных пространств, поскольку навигация обеспечивает когнитивное ориентирование и управление потоками в средах высокой сложности. От качества навигации напрямую зависят скорость перемещения пассажиров, уровень комфортности транспортного опыта и общая эффективность работы инфраструктуры. Таким образом, навигация становится важным инструментом оптимизации пространственной среды и одним из ключевых аспектов проектирования объектов транспортной инфраструктуры. Несмотря на значительное количество исследований, посвящённых дизайну навигационных систем и поведенческим аспектам ориентирования, в научной литературе недостаточно разработана комплексная типология навигации именно в контексте общественных пространств транспортной системы.

Как отмечал К. Линч [1], структурная читаемость пространства формируется через систему визуальных ориентиров, обеспечивающих ментальную карту пользователя, тогда как работы П. Артура и Р. Пассини подчеркивают необходимость многоуровневой навигации, включающей визуальные, аудиальные и тактильные каналы для разных групп пассажиров. [2],[3] Понимание специфики отдельных видов навигации — от традиционных визуальных указателей до цифровых — позволяет создавать инклюзивные системы, учитывающие особенности восприятия, культурные различия и потребности маломобильных пользователей. Каждая из видов навигаций выполняет уникальные функции, ориентирована на разные категории пользователей и работает в разных условиях. Комплексное понимание

их особенностей позволяет формировать более технологичные и адаптивные навигационные решения. Кроме того, корректный выбор типа навигации влияет на эргономику пространства, эмоциональный комфорт, доступность и эффективность функционирования транспортного узла.

Актуальность выражена в том, что каждый вид навигации выполняет свою особую функцию, понимание функций помогает выстроить комплексную систему, а также снижает вероятность ошибок, задержек и хаотичного движения. Классификация видов навигации позволяет создавать единые стандарты и унифицировать пиктограммы. Таким образом, определение видов навигации является не только теоретически значимым, но и критически важным для создания стандартизированных, удобных и технологически адаптивных навигационных систем, минимизирующих дезориентацию, повышающих транспортную безопасность и улучшающих пользовательский опыт в крупных транспортных узлах.

Объектом исследования являются навигационные системы в общественных пространствах транспортной инфраструктуры. Предмет исследования —типология навигации и ее функциональные особенности, проявляющиеся в транспортных хабах различного масштаба. Цель заключается в анализе существующей типологии, демонстрации основных видов навигации, а также в определении их роли в формировании эффективной среды ориентирования в транспортных системах.

Определение видов очень важная вещь, к этому обращались множество авторов. Чаще всего встречаются именно три типа навигации. Первый — визуальная навигация, является основой ориентирования в крупных транспортных узлах, путем графических элементов и знаков. Второй — аудио навигация, звуковые объявления по громкой связи. Третий — цифровая навигация объединяет оба подхода, используя современные технологии и устройства, реализуется за счёт современных мобильных приложений и интерактивных киосков. Однако, проанализировав множество зарубежной научной литературы были выявлены ещё нескольких видов навигации в общественных пространствах.

1. Виды навигаций в трактовке зарубежных и советских авторов

Зарубежные авторы разделяют типы навигаций на следующие виды: визуальная, она подробно расписана в классическом труде Артура П. и Пассини Р «Путеводные знаки: люди, знаки и архитектура» [2] и Линча К. в «Изображение города в прессе Массачусетского технологического института». [1] Данная навигация посвящена принципам навигации в архитектурной среде и взаимодействию человека с информационными элементами пространства. В этих книгах подробно описан тип «визуально — ориентированная» навигации, который основывается на ориентире и видимых элементах среды таких как знаки, указатели, архитектурные ориентиры, применяемый в аэропортах, торговых центрах.

Символическая или знаковая навигация (рис. 1, 2) так же рассматривается в книге «Путеводные знаки в архитектуре» Пассини Р. [3] В данном труде анализируются процессы ориентирования как часть архитектурной коммуникации и анализируется роль символических знаковых систем в понимании пространства. В книге «Оценка архитектурной четкости»: поиск путей в архитектурной среде.» исследует понятие «архитектурной ясности» и выделяет важность графических и цветовых кодов для обеспечения доступной и интуитивной навигации. Исходя из изучения вышеописанных источников можно сделать вывод, что знаковая навигация основана на символах, пиктограммах, цветовых кодов и логических схемах и важна для быстрого понимания маршрута без текста. [3]

Рис. 1. Индикационный знак на станции в Филадельфии

Рис. 2. Напольная навигация в больнице в Китае

К когнитивной навигации обращается П. Г. Голейдж, который отмечает, что построение когнитивных карт является не просто механизмом воспроизведения окружающего пространства, но и сложной когнитивной операцией, в которой каждая новая пространственная информация интегрируется в уже существующую структуру. Монография подробно раскрывает механизмы когнитивного

картирования, описывает процессы восприятия пространства и анализирует роль когнитивных карт в навигационном поведении человека. [4]

Тактильную и сенсорную навигацию отмечают Д. И. Дакопулос и Н. Г. Бурбакис, говоря, что современные электронные средства передвижения позволяют пользователям более эффективно идентифицировать объекты в пространстве, избегать препятствий и уверенно ориентироваться в сложной городской среде. Подобные системы становятся важным компонентом универсального дизайна, обеспечивая инклюзивность городской инфраструктуры. [5]

Цифровую или технологическую навигацию указывают в своей работе Девин и Бернштейн (рис. 3), трактуя её как эффективный интерактивный поиск путей в крупномасштабных общественных пространствах требует учета специфики пользовательского опыта, контекста взаимодействия и окружающей среды. Эти выводы сформировали основу для разработки современных навигационных платформ, интегрирующих мультимодальные подсказки, а также возможности персонализации интерфейса для различных категорий пользователей. [6]

Рис. 3. Вывеска станции Amtrak знак на железнодорожной станции в Бостоне

В результате анализа вышеописанных видов навигаций можно сделать вывод, что навигация в общественных пространствах многоканальная, которая в свою очередь делится на визуальную, символическую, когнитивную, сенсорную и цифровую. Планирование навигации должно учитывать целевую аудиторию, эффективность же навигации достигается за счёт комбинированного использования разных типов навигации.

Автор Крейг М. Бергер в книге «Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации» говорит о важности навигационных систем, которое обеспечивает удобство и безопасность пользователей. Приводит следующие принципы дизайна — это ясность, читаемость, узнаваемость и логическая последовательность. По словам автора «контекст и среда учитывает особенности конкретной культуры и потребности, стандартизация это использование стандартных символов и цветовых схем для повышения узнаваемости и снижения ошибок». [7] Он говорит, что если система наведения пути включает в себя цвет в качестве устройства поиска пути, то эта проблема становится критически важной для поддержания целостности. При применении в рамках комплексной стратегии поиска цветовое кодирование может быть эффективным инструментом для ускорения визуального поиска и помощи пассажирам найти конкретную информацию, необходимую им на вывеске. Исходя из изученной литературы Бергера, можно сказать, что автор исследует не только принципы и методы создания эффективных навигационных систем, но и акцентирует внимание на важности визуальной коммуникации и взаимодействия пользователя с окружающей средой. Выводы Бергера включают необходимость учёта психологии восприятия, функциональности дизайна и контекста использования, а также важность простоты и ясности в графических элементах навигации. [7]

Пол Мейксенар в книге «Визуальные функции» говорит, что дизайн обладает уникальной способностью формировать информацию путём подчеркивания или недооценки, сравнения и

упорядочения, группировки или сортировки, выбора или опускания, выбора немедленного или отложенного распознавания, представление ее в увлекательной̆ форме. [8]

Не только зарубежные авторы занимались изучением навигации, к этой теме обращались также советские исследователи. Так, например, Бекишев в своём труде «Ориентирующая графика на транспортных объектах» анализирует работы соотечественников и зарубежных специалистов в области графического дизайна. [9] Автор говорит, что комплекс ориентирующей графики, используемый для транспортных объектов, состоит из следующих основных компонентов: это схемы маршрутов (движения) поездов, дополнительно — набор схем передвижения пассажиров и карт, прилегающих территорий, символические изображения — графические символы, несущие в себе закодированную информацию, позволяющие значительно сократить объём передаваемого сообщения, цветовое кодирование. Автор особенное внимание уделяет использованию цвета, подчеркивая, что цвет значительно упрощает процесс «прочтения» — ориентации в пространстве. А также перечисляет такие требования, как системная выстроенность, наглядность, экономное использование текста, лаконичность и понятность. [9]

Работа Крыловой посвящена применению современных технологий для навигации пассажиров на территории аэропорта и представляет собой актуальное исследование, учитывающее быстрое развитие технологий. Она подчеркивает, что схемы аэропортов очень отличаются друг от друга, хотя и имеют общие черты. Чаще всего, пассажир, попавший в аэропорт впервые, ориентируется по указателям и обращается за помощью к сотрудникам аэропорта. В результате исследования пришли к выводу, что проблема навигации не решена и продолжает набирать актуальность. [10]

Сурков поясняет, что такое навигационная система, под которой понимается совокупность алгоритмов и программного обеспечения, позволяющих произвести ориентирование объекта в пространстве. В зависимости от области применения навигационные системы разделяют на системы морской̆, наземной̆ и воздушной̆ навигации. Область применения навигационной системы зависит от объекта, на котором будет установлена система. [11]

2. Связь видов навигаций с дизайном пространств

После того как мы рассмотрели виды навигации стоит отдельно сказать про внедрение системы навигации в разработку дизайна. Виды навигации в общественных пространствах напрямую связаны с дизайном, поскольку навигация выступает как форма визуальной, пространственной и информационной коммуникации, обеспечивающая читаемость архитектурной среды и регулирующая поведение пользователей. Как подчёркивал К. Линч, визуальная структура и ориентиры пространства формируют ментальные карты человека, а значит, дизайн навигации определяет, насколько легко пользователь сможет «прочитать» среду. [2] П. Артур и Р. Пассини рассматривали навигацию как системный дизайнерский процесс, включающий графические, архитектурные и поведенческие компоненты, что делает дизайн ключевым инструментом организации маршрутов. [2] В исследовании Джорджа Гибсона навигация формируется визуальными и тактильными характеристиками и выстраивается за счёт полного анализа возможностей пространства. [12] В работах Р. Голда и Джорджа Вайсмана рассматривается навигационная система в виде ведущих инструментов для ориентирования в пространстве, то есть комплекса визуальных тактильных и цифровых решений – это таблички, пиктограммы, цветовое кодирование зон (рис.4, 5). Данные компоненты помогают легко находить нужный путь в сложной архитектурной среде. [13], [14] Д.Норман в своём труде пишет, что элементы, несущие информацию, должны размещаться по ходу движения пользователя, то есть у входов, лестниц, возле лифтов, так как, по его словам, «навигация должна рассказывать дальнейшее направление движения – это принцип предсказуемости». [15] Наконец, исследования Р. Улриха показывают, что хорошо спроектированная навигация снижает уровень стресса и когнитивной нагрузки, повышая комфорт пользователя в сложных средах массового движения. [16] Таким образом, виды навигации неразрывно связаны с дизайном, поскольку именно дизайн определяет визуальный язык, структуру, доступность и эффективность навигационных систем, обеспечивая целостность пользовательского опыта и функциональность общественных пространств.

Рис. 4. Железнодорожная станция в Бостоне

Рис. 5. Атлантический терминал железнодорожной станции в Бруклине

3. Рассмотрение транспортных систем: аэропорт, вокзал

Типологический анализ навигации в общественных пространствах, таких как аэропорты и вокзалы, включают в себя изучение различных систем и методов, которые помогают пассажирам ориентироваться в сложных и многозначных средах. Современные транспортные системы — метро, ж/д узлы, автовокзалы, аэропорты и пересадочные хабы — являются сложными многокомпонентными пространствами, ежедневно обслуживающими значительные потоки пассажиров. При росте мобильности населения и усложнении маршрутов перемещения возрастает значение эффективной системы навигации, обеспечивающей пользователям возможность быстро и безопасно ориентироваться в пространстве. Метрополитен стал первой транспортной системой, для которой были созданы элементы ориентирующей графики [9].

Примерами навигационных систем являются аэропорты, в которых находятся интерактивные информационные киоски, указатели на стенах, карты расположения терминалов, мобильные приложения для отслеживания рейсов, а также вокзалы, в которых есть указатели на платформах, информационные табло с расписанием, карты местности, системы голосовых оповещений. Их сходствами являются цель навигации, под которой понимается обеспечение пассажиров необходимой информацией для комфортного и безопасного перемещения. Вторым сходством является структура информации, а именно использование схожих элементов таких как указатели, информационные стенды, карты, электронные табло. Третьим сходством является многоязычность проявляющиеся в информационных знаках на нескольких языках. Различиями являются степень сложности, под которой понимается, что аэропорты имеют более сложную структуру и многоуровневую планировку. Следующим различием является типы пассажиров, в аэропорту пассажиры проходят контроль безопасности и регистрацию, на большинстве вокзалах такого нет. Ещё одним не маловажным различием является временное ограничение, так как из-за регистрации возникают более строгие временные рамки.

В качестве примеров успешных навигаций можно привести известные аэропорты и вокзалы.

Аэропорты:

1. Аэропорт Хитроу (Лондон) использует интерактивные карты, цифровые указатели и мобильные приложения.
2. Аэропорт Сингапур Чанги — внедрение систем автоматической навигации, информационные киоски и мобильные приложения.
3. Аэропорт Дубай — оснащён системой цифровых указателей. (Рис.6.)

Вокзалы:

1. Ж/Д вокзал Цюриха использует электронные табло, мобильные приложения, указатели. (Рис.7)
2. Вокзал Пенсильвания (Нью-Йорк) интегрирован системой навигации, карты и приложения.
3. Вокзал Шанхайский Ж/Дорожный автоматизированной системы навигации, электронные указатели, мультимедийные информационные системы. (Рис.8)

Рис.6. Вокзал в Цюрихе

Рис.7. Вокзал в Шанхае

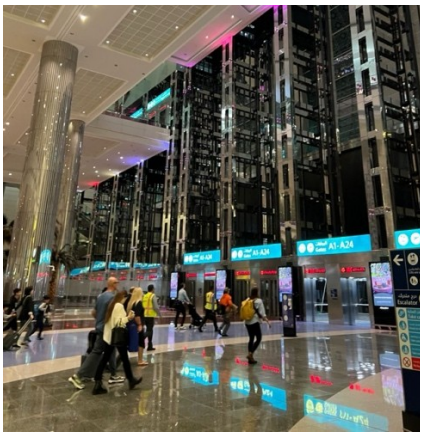


Рис.8. Аэропорт в Дубае

Заключение

Рассмотрение и классификация различных видов навигации позволяют глубже понять механизмы ориентации в сложных архитектурных средах и выявить ключевые принципы, обеспечивающие их читаемость, инклюзивность и предсказуемость. Анализ научных подходов, например моделей П. Артура и Р. Пассини и когнитивных принципов Д. Нормана — подтверждает, что навигация должна рассматриваться не как набор визуальных указателей, а как комплексный инструмент организации пространства и взаимодействия человека со средой. Следовательно, системное понимание видов навигации является важной основой для формирования эффективных проектных решений, разработки стандартов и интеграции цифровых технологий, направленных на повышение пропускной способности, доступности и общего качества среды транспортных узлов.

Типологический анализ позволяет формировать более целостные, инклюзивные и технологически развитые навигационные решения, способствующие повышению качества городской мобильности и эффективности функционирования транспортной инфраструктуры.

Одним из ключевых недостатков является фрагментарность и разрозненность классификаций: они часто строятся либо по типу носителя (визуальная, аудиальная, тактильная), либо по технологии (аналоговая, цифровая), либо по функциям системы (информационная, указательная, предупреждающая), что приводит к отсутствию единого методологического основания и затрудняет сопоставление данных. Как отмечают П. Артур и Р. Пассини, чрезмерное дробление видов навигации делает систему менее управляемой на практике и не отражает реальной интеграции каналов восприятия в поведенческих сценариях. Наконец, большинство классификаций остаются дескриптивными, а не общенациональными: они описывают виды навигации, но не дают объективных критериев оценки эффективности, что снижает их применимость в инженерных и дизайнерских стандартах. В совокупности эти недостатки указывают на необходимость разработки более комплексных, междисциплинарных и эмпирически проверяемых моделей систем навигации, способных учитывать как материальные, так и когнитивные параметры среды. Таким образом, полученные результаты подтверждают необходимость комплексного и междисциплинарного подхода к проектированию навигационных систем в транспортных общественных пространствах.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории и теории искусства, доктор искусствоведения
Лаптев В.В.

Academic Supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of the Department of Art History and Theory, Doctor of Art History V.V. Laptev

Список литературы

1.Lynch, K. The image of the city / K. Lynch. – Boston. : The M.I.T. press, 1960. – 194 p.
2.Arthur P. Wayfinding: People, Signs, and Architecture / P. Arthur, R. Passini. – New York : McGraw-Hill, 1992. – 255 p.
3.Passini, R. Wayfinding in architecture / R. Passini. – New York : Van Nostrand Reinhold company inc, 1984. – 248 p.

4.Golledge, R. G. Wayfinding Behavior: Cognitive Mapping and Other Spatial Processes / R. G. Golledge. – Baltimore. : Johns Hopkins University Press, 1999. – 448 p.
5.Dakopoulos D. Wearable obstacle avoidance electronic travel aids for blind: A survey. IEEE Transactions on Systems,Man and Cybernetics / D.Dakopoulos, N.G.Bourbakis.
URL:https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/health-jones-dakopoulos-2010.pdf (дата посещения 10.10.2025)
6.Devlin A. Interactive wayfinding: Map style and effectiveness / A. Devlin, J. Bernshtein.
URL:https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494497900451?via %3Dihub (дата посещения: 25.11.2025)
7.Бергер Крэйг М. Путеводные знаки : дизайн графических систем навигации / Крэйг М. Бергер ; [пер. с англ. С. Гилим]. – М. : РИП-холдинг, 2005. – 176 с.
8.Mijksenaar, Paul. Visual Function / Paul Mijksenaar. – Rotterdam : 010 Publishers, 1997. – 55 p.
9.Бекишев, М.А. Ориентирующая графика на транспортных объектах / М.А. Бекишев // Общество. Среда. Развитие. – 2013. – No1 (26). – С. 144-149.
10.Крылова Е.В. Применение современных технологий для навигации пассажиров на территории аэропорта / Е.В. Крылова , С.С. Покуль , Д. С. Васильченко. URL: https://na-journal.ru/4-2022-informacionnye-tekhnologii/3577- primenenie-sovremennyh-tekhnologii-dlya-navigacii-passazhirov-na-territorii- aeroporta (дата посещения 13.10.2025)
11.Сурков, В.О. Общие принципы построения навигационных систем и направления повышения качества их работы / В.О. Сурков // Молодой учёный. – 2014. —No9 (68). – С. 211-214.
12.Gibson, J. J. The Ecological Approach to Visual Perception / J. J. Gibson. – Boston : Houghton Mifflin, 1979. – 347 p.
13.Gold, S. Environmental Psychology / S. Gold. – Belmont : Wadsworth, 1980. – 350 p.
14.Weisman, J. Evaluating Architectural Legibility / J. Weisman. URL:
https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0013916581132004 (дата посещения 27.11.2025)
15.Norman, Don. The Design of Everyday Things / Don Norman. – New York : Basic Books, 2013. – 369 p.
16.Ulrich, R. Effects of Healthcare Environmental Design on Stress and Health / R.Ulrich. URL:
https://www.brikbase.org/sites/default/files/Roger-Ulrich- WCDH2000.pdf (дата посещения 27.11.2025)

References

1.Lynch, K. The image of the city / K. Lynch. – Boston. : The M.I.T. press, 1960. – 194 p.
2.Arthur P. Wayfinding: People, Signs, and Architecture / P. Arthur, R. Passini. – New York : McGraw-Hill, 1992. – 255 p.
3.Passini, R. Wayfinding in architecture / R. Passini. – New York : Van Nostrand Reinhold company inc, 1984. – 248 p.
4.Golledge, R. G. Wayfinding Behavior: Cognitive Mapping and Other Spatial Processes / R. G. Golledge. – Baltimore. : Johns Hopkins University Press, 1999. – 448 p.
5.Dakopoulos D. Wearable obstacle avoidance electronic travel aids for blind: A survey. IEEE Transactions on Systems,Man and Cybernetics / D.Dakopoulos, N.G.Bourbakis.
URL:https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/health-jones-dakopoulos-2010.pdf (date accessed: 10.10.2025)
6.Devlin A. Interactive wayfinding: Map style and effectiveness / A. Devlin, J. Bernshtein.
URL:https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494497900451?via %3Dihub (date accessed: 25.11.2025)
7.Berger Craig M. Putevodnye znaki : dizaĭn graficheskih sistem navigacii / Craig M. Berger ; [translate. from eng]. S. Gilim]. – M. : RIP-holding, 2005. – 176 p. (in Rus.).
8.Mijksenaar, Paul. Visual Function / Paul Mijksenaar. – Rotterdam : 010 Publishers, 1997. – 55 p.
9.Bekishev, M.A. Orientiruyushchaya grafika na transportnyh obektah / M.A. Bekishev // Obshchestvo. Sreda. Razvitie. – 2013. – No1 (26). – P. 144-149. (in Rus.).
10.Krylova E.V. Primenenie sovremennyh tekhnologii dlya navigacii passazhirov na territorii aeroporta / E.V. Krylova , S.S. Pokul' , D. S. Vasil'chenko. URL: https://na-journal.ru/4-2022-informacionnye-tekhnologii/3577-primenenie-sovremennyh-tekhnologii-dlya-navigacii-passazhirov-na-territorii- aeroporta (date accessed: 13.10.2025) (in Rus.).
11.Surkov, V.O. Obshchie principy postroeniya navigacionnyh sistem i napravleniya povysheniya kachestva ih raboty / V.O. Surkov // Molodoĭ uchënyĭ. – 2014. —No9 (68). – P. 211-214. (in Rus.).
12.Gibson, J. J. The Ecological Approach to Visual Perception / J. J. Gibson. – Boston : Houghton Mifflin, 1979. – 347 p.
13.Gold, S. Environmental Psychology / S. Gold. – Belmont : Wadsworth, 1980. – 350 p.
14.Weisman, J. Evaluating Architectural Legibility / J. Weisman. URL:
https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0013916581132004 (date accessed: 27.11.2025)

15.Norman, Don. The Design of Everyday Things / Don Norman. – New York : Basic Books, 2013. – 369 p.
16.Ulrich, R. Effects of Healthcare Environmental Design on Stress and Health / R.Ulrich. URL: https://www.brikbase.org/sites/default/files/Roger-Ulrich-WCDH2000.pdf (date accessed: 27.11.2025)

УДК 74.01/.09

П.А. Кутявина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ВЛИЯНИЕ МИНИМАЛИЗМА НА ДИЗАЙН РЕКЛАМЫ

© П. А Кутявина, 2026

Дизайн рекламы всегда являлся неотъемлемой часть потребительского опыта, однако приход минимализма пошатнул уже установленные ценности и каноны. В статье рассказывается о влиянии минимализма на дизайн рекламы.
Ключевые слова: дизайн рекламы, минимализм, развитие минимализма, влияние минимализма, эволюция дизайна, стили искусства.

P.A. Kutyavina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE INFLUENCE OF MINIMALISM ON ADVERTISING DESIGN

Advertising design has always been an integral part of the consumer experience, but the arrival of minimalism has challenged established values and conventions. This article explores the impact of minimalism on advertising design.
Keywords: advertising design, minimalism, the evolution of minimalism, the influence of minimalism, the evolution of design, art styles.

Минимализм — концепт, согласно которому стоит убирать все лишнее и ненужное, дабы избежать загруженности и суеты. Минимализм зародился в XX веке и до сих пор является одной из самых важных частей мира искусства и дизайна. Впервые сам термин был сформулирован художником Робертом Моррисом в 1960-х годах. Минималистские работы часто фокусируются на линиях, формах и цветах, чтобы создать ощущение гармонии и баланса, которое может быть одновременно успокаивающим и стимулирующим. Принцип минимализма заключается в гармонии малого количества составляющих, нежели в большом количестве украшений.

Одной из причин появления минимализма является ускорение ритма жизни обычного человека. С технологическим прогрессом жизнь стала течь намного быстрее, люди стали окружены работой, учебой и на вдумчивое восприятие информации на рекламном плакате попросту не осталось времени. Дизайн рекламы адаптировался к новому стилю жизни и популярность набрал минималистичный стиль. Стало намного выгоднее выставить всю важную информацию на вид, чтобы ее можно было воспринять даже на ходу, нежели сохранять сложные, интересные дизайны, которые заставляют остановиться и рассмотреть каждую деталь. В некоторых случаях такой подход может быть идеальным, но, с популяризацией минимализма, и дизайнеры, и потребители замечают наличие и негативных черт.

Чем больше упрощался дизайн, тем сильнее дизайнеры и бренды забывали об одной из главных особенностей хорошего дизайна — уникальности. С упрощением форм и лаконичным применением типографики, уменьшением графических элементов, большинство дизайнов стали однотипными и повторяющимися. Становится все сложнее различить рекламу эко-кофейни и парфюмерного бренда, косметики и товаров для дома и это можно увидеть в рекламе, затрагивающей все стороны жизни.

При сравнении с другими стилями, можно заметить, что минимализм явно уступает в сложности и детализированности. Для подтверждения данного высказывания рассмотрим две рекламы из разных периодов времени: Starbucks (рис. 1) и Абсент Робетт (рис. 2).

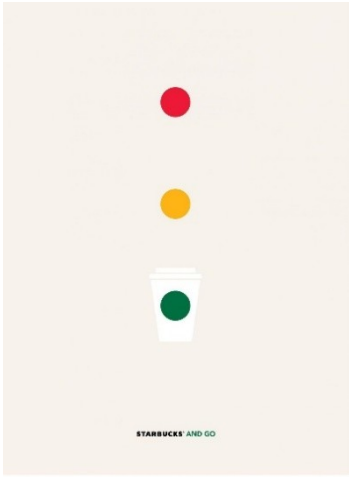


Рис. 1. Реклама «STARBUCKS»

Рис. 2. «Абсент Робетт» Анри Прива-Ливмона

Первая реклама — реклама кофейни «STARBUCKS». Графические элементы, представленные на постере, включают в себя: три разноцветных круга размещенных по вертикали в один ряд. Один из кругов (зеленого цвета, того же цвета что и логотип компании) размещен на условном бумажном стаканчике, который своим цветом лишь немного отличается от цвета фона, а также надпись «STARBUCKS AND GO», помещенная в нижней части плаката и не особо выделяющаяся во всей композиции, чтобы говорить об акцентном доминировании узнаваемого названия. С первого взгляда, потребитель может подумать, что это реклама машинного сервиса или же что реклама носит социальный характер, призывающий водителей быть более осторожными. Лишь при прочтении надписи становится полностью понятно, что это реклама кофейни, и не смотря на интересную концептуальную задумку, даже после этого не все улавливают заложенный в композицию смысл, скрытый за образом светофора на постере кофейни.

Второе изображение — один из культовых постеров XX века авторства Анри Прива-Ливмона под названием «Абсент Робетт». Иллюстрация выполнена в стиле ар-нуво, изображает девушку в выразительной позе, высоко поднявшую бокал с абсентом — рекламируемым продуктом. На заднем плане размещены декоративные узоры, напоминающие то ли растения, постепенно поднимающиеся к облакам, то ли струящийся вверх дым от подожженного напитка.

Оба постера имеют одинаковую цветовую гамму, однако их дизайн и посыл, который он в себе несет, резко различаются. Как можно заметить обе рассмотренные рекламы продвигают напитки, однако товар, представленный на втором постере более узнаваем. Несмотря на наличие декоративных элементов его рекламная задача остается легко считываемой для понимания обычного потребителя.

В прошлом дизайнеры и художники не боялись усложнить рекламу, делать стиль более узнаваемым и уникальным. В рекламных плакатах можно было часто увидеть фотографии, сложную типографику и калейдоскоп цветом, гармонично сосуществующих вместе.

В качестве второго примера, рассмотрен дизайн представляющий один бренд — «IKEA». Для подтверждения разности подходов к дизайну были рассмотрены обложки каталога «IKEA» за 1998 и 1920-е годы (рис. 3-4).

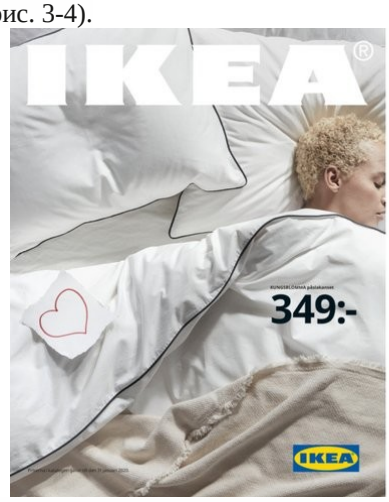


Рис. 3. Обложка каталога «IKEA» 2020

Рис. 4. Обложка каталога «IKEA» 1998

При рассмотрении представленных примеров можно заметить, что новая реклама более сдержанная, в то время как вторая обложка 1998 года не боится демонстрировать то, чем «IKEA» славится — лаконичным и ярким интерьером.

На первой обложке, можно заметить девушку, лежащую в кровати на белоснежных простынях. Рядом с ней находится записка с нарисованным на ней красным, не закрашенным сердечком — это, на почти выбеленном пространстве фотографии, единственный источник цвета, и идейно единственный источник смысловой нагрузки. Фотография выполнена в крупном плане, сам продукт, демонстрируемый на рекламе, неузнаваем. Потребителю остается только гадать, что является объектом рекламы: постельное белье, подушки, плед или же бумага, на которой было нарисовано сердечко.

Проблема обложки 2020 года не только в отсутствии деталей, но и в отсутствии идентичности. Если бы на эту обложку посмотрел человек не знакомый с брендом «IKEA», то скорее всего бы подумал, что это обложка каталога магазина матрасов и спальных принадлежностей, а не целого мебельного магазина. В то время как на обложке каталога 1998 года представлен интерьер общим планом. Цветовой акцент фотографии ясен — два ярких красным кресла в центре комнаты, подчеркнутые теплым оттенком стены на фоне. Посмотрев на данное изображение, потребитель сразу вычислит, что за рекламу хотят показать и какую атмосферу он может приобрести, ведь если он осмелится на покупку, то найти представленный продукт в магазине ему не составит труда — ведь все представленные предметы интерьера четко видны и в визуальном распознании не должно возникнуть затруднения. С 1960-х годов «ИКЕА» использовала одно и то же фундаментальное выражение в своем логотипе, что отражает ее подход к бизнесу: экономить и сохранять оригинальность [1]. Однако с приходом минимализма сохранять оригинальность становиться все сложнее и сложнее.

Времена меняются, и с быстрым течением жизни, так же быстро приходят новые стили и эволюционируют старые. Минимализм стал жертвой собственного успеха — то, что раньше считалось символом простоты, сейчас превратилось в безликий шаблон. Дизайнеры начали искать замены надоевшему стилю и пытаться его переосмыслить. «После лет минималистской диеты дизайнеры и обыватели жаждут визуального изобилия. Максимализм возвращается, но в новом, осознанном виде» [2].

Одним из возвращающихся стилей стал максимализм — полная противоположность минимализму. «Максимализм — это, по сути, стремление быть собой» [3]. Максимализм выбирает многослойность и обилие красок, которое все равно сочетаются между собой несмотря на их множество.

С другой стороны, минимализм породил и другие стили, один из них — это инфантилизм, который набирает популярность в дизайне рекламы с 2025 года. Инфантилизм характеризуется использованием ярких цветов и округлых форм, а также общих ассоциаций с детством: например, детских рисунков, наклеек и т.п. Даже такие небольшие детали помогают вдохнуть жизнь в минималистичные постеры.

Подводя итог, успех минимализма заключался в стремительном развитии технологий и обилия информационного шума вокруг, что вполне ожидаемо привело дизайнеров к желанию компенсировать этот шум отсутствием детализации в рекламе и ускорить восприятие информации. Но после адаптации людей к новому ритму жизни, многие стали понимать минусы минимализма и вновь стремятся к деталям и цвету. Несмотря на наличие объективных минусов, минимализм произвел значительное влияние на дизайн рекламы и породил нечто новое, что так же продолжит эволюционировать и развиваться вместе с потребительскими нуждами.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

1. История рекламы IKEA. URL: https://hsedesign.ru/project/270301f19cbf408682480c2db1a0704e (дата обращения: 06.04.2026)
2. Скандинавский стиль умер: что приходит ему на смену в 2025 году. URL: https://www.inmyroom.ru/posts/41625-skandinavskij-stil-umer-chto-prihodit-emu-na-smenu-v-2025-godu (дата обращения: 06.04.2026)
3. More is more is more is more! How New York is heralding the return of maximalism. URL: https://nypost.com/2025/11/12/lifestyle/how-new-york-is-heralding-the-return-of-maximalism/ (дата обращения: 06.04.2026)
4. Минимализм. URL: https://ironov.artlebedev.ru/blog/glossary/minimalism/ (дата обращения: 06.04.2026)
5. *Родлугина А.А.* Предпосылки и дальнейшее развитие минимализма / А.А. Родлугина // Вестник науки и творчества. 2021. № 5 (65). С. 46-50.

References

1. *Istorija reklamy IKEA*. URL: https://hsedesign.ru/project/270301f19cbf408682480c2db1a0704e [IKEA advertising history] (date accessed: 06.04.2026)
2. *Skandinavskij stil' umer: chto prihodit emu na smenu v 2025 godu.* URL: https://www.inmyroom.ru/posts/41625-skandinavskij-stil-umer-chto-prihodit-emu-na-smenu-v-2025-godu [Scandinavian style is dead: what will replace it in 2025.] (date accessed: 06.04.2026)
3. More is more is more is more! How New York is heralding the return of maximalism. URL: https://nypost.com/2025/11/12/lifestyle/how-new-york-is-heralding-the-return-of-maximalism/ (date accessed: 06.04.2026)
4. *Minimalizm.* URL: https://ironov.artlebedev.ru/blog/glossary/minimalism/ [Minimalism] (date accessed: 06.04.2026)
5. *Rodlugina A.A.* Predposylki i dal'nejshee razvitie minimalizma [Prerequisites and further development of minimalism]. *Vestnik nauki i tvorchestva* [Bulletin of Science and Creativity]. 2021. No 5 (65). 46-50 pp. (in Rus).

УДК 7.071.1

Д.Е. Малова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЖАН-МИШЕЛЬ БАСКИЯ: КАК МЫ СТАЛИ СМОТРЕТЬ НА СТЕНЫ УЛИЦ ЧЕРЕЗ ВЫСТАВОЧНЫЕ ВИТРИНЫ

В статье рассматривается признание уличного искусства и его музеефикация на примере биографии известного художника Жана-Мишеля Баския. Рассказывается о контексте появления стрит-арта в целом и о том, какой путь он прошел от стен улиц к холстам на выставках. Рассматривается деятельность Баския а так же его самые популярные произведения искусства.
Ключевые слова: граффити, стрит-арт, Жан-Мишель Баския, уличное искусство

D.E.MALOVA

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

JEAN-MICHEL BASQUIA: HOW DO WE LOOK AT THE WALLS OF THE STREETS THROUGH THE WINDOWS OF THE EXHIBITION HALLS

The article examines the recognition of street art and its museumification using the biography of the famous artist Jean-Michel Basquiat as an example. It describes the context of the emergence of street art in general and the journey it took from the walls of streets to the canvases of exhibitions. The article also examines Basquiat's activities and his most popular works of art.
Keywords: graffiti, street art, Jean-Michel Basquiat

Стрит-арт представляет собой форму современного художественного высказывания, возникшую в городской среде и первоначально существовавшую вне институциональных рамок искусства. Его истоки связаны с развитием граффити-культуры в США в конце 1960-х – начале 1970-х годов, когда уличные надписи стали способом маркирования пространства и самовыражения молодежных субкультур [1]. Граффити изначально воспринималось как акт вандализма и нарушение общественного порядка, однако постепенно стало предметом научного и художественного осмысления. Исследователи отмечают, что граффити сформировало собственный визуальный язык, включающий специфическую типографику, цветовые решения и систему знаков [2]. Уже к 1980-м годам уличное искусство начало выходить за пределы маргинального пространства и привлекать внимание галерей, кураторов и коллекционеров. Процесс музеефикации и институционализации стрит-арта стал важным этапом трансформации его статуса, что подтверждается исследованиями, посвященными репрезентации уличного искусства в музейном контексте [3]. Таким образом, стрит-арт прошел путь от стихийного уличного жеста до признанной художественной практики, переместившись с городских стен в выставочные пространства.

Одной из ключевых фигур, благодаря которым этот переход стал возможен, является Жан-Мишель Баския. Его деятельность стала своеобразным мостом между субкультурной средой и миром высокого искусства. Феномен его успеха невозможно рассматривать вне исторического контекста Нью-Йорка 1970–1980-х годов, где граффити развивалось как часть более широкой хип-хоп культуры. Городская среда с ее социальными контрастами, этническим разнообразием и экономическим кризисом сформировала особую атмосферу, в которой уличное искусство стало способом выражения протеста и идентичности.

Общественное восприятие граффити в этот период оставалось противоречивым. С одной стороны, городские власти боролись с надписями, считая их проявлением девиантного поведения; с другой — художественная среда постепенно начала рассматривать их как новую форму визуальной коммуникации. Дискуссия о границах искусства и праве уличных практик на признание стала важной частью культурного диалога конца XX века. Именно в этой напряженной среде формировалась художественная позиция Баския.

Ранний этап его творчества связан с псевдонимом SAMO, под которым он совместно с Алом Диасом создавал текстовые высказывания на стенах Манхэттена. Надписи SAMO представляли собой ироничные, фрагментарные фразы, сочетающие философские размышления и социальную критику [4].

Исследователи интерпретируют SAMO как художественное «я» Баския, через которое он формировал собственную идентичность и критиковал коммерциализацию искусства [5]. Текст в этих работах играл центральную роль, превращаясь в равноправный элемент композиции.

Переход от уличных надписей к живописи на холсте не означал отказа от уличной эстетики. Напротив, Баския перенес граффити-принципы в галерейное пространство, сохранив спонтанность линий, экспрессивность цвета и активное использование текста [6]. Его произведения 1980-х годов демонстрируют сочетание наивной экспрессии и сложной культурной символики. Например, в работе «Untitled (Skull)» (1981) (Рис1) фрагментированное изображение черепа построено на контрастах ярких и темных цветов, создающих напряженную композицию. В произведении «Hollywood Africans» (1983) (Рис 1) художник использует текстовые элементы для критики стереотипов и расовой дискриминации. Картина «Irony of Negro Policeman» (1981) (Рис. 1) сочетает схематичность изображения с символическими надписями, подчеркивающими социальный подтекст. Во всех этих работах текст, символ и цвет образуют единую систему выразительных средств.

Рис 1. Untitled (Skull), Hollywood Africans, Irony of Negro Policeman

Композиционно его произведения строятся по принципу многослойности: элементы накладываются друг на друга, создавая ощущение хаотичности, однако эта хаотичность подчинена внутренней логике. Использование ярких красных, желтых и синих тонов усиливает эмоциональное воздействие, а повторяющийся мотив короны становится знаком признания и иронического комментария к теме власти. Подобная фрагментарность и отказ от классической композиционной завершенности соотносятся с эстетикой постмодернизма, для которого характерна деконструкция традиционных художественных форм [7]. Баския интегрировал в свои произведения элементы массовой культуры, исторические аллюзии и личные переживания, создавая сложную систему смыслов.

Участие художника в выставках, сотрудничество с Энди Уорхолом и включение его работ в международные экспозиции способствовали признанию уличной эстетики в институциональном пространстве [6]. Успех Баския продемонстрировал, что граффити может существовать не только как маргинальная практика, но и как часть мирового художественного процесса. Процесс музеефикации стрит-арта, описанный исследователями, во многом был ускорен благодаря подобным примерам [8].

Влияние Баския на дальнейшее развитие стрит-арта проявилось в изменении общественного восприятия. Если ранее граффити рассматривалось преимущественно как нарушение норм, то к концу XX века оно стало восприниматься как легитимная форма художественного высказывания. Современные музеи и галереи регулярно включают уличное искусство в свои программы, а работы художников стрит-арта продаются на международных аукционах. Таким образом, феномен Баския стал одним из ключевых факторов, повлиявших на трансформацию статуса уличного искусства.

Особое значение в развитии современного стрит-арта занимает практика создания масштабных проектов по заказу, в рамках которых художники становятся участниками формирования городской среды. В международной практике подобные проекты демонстрируют, что уличное искусство может выходить далеко за пределы спонтанного самовыражения и становиться частью продуманного дизайна пространства.

Одним из ярких примеров является проект французского коллектива ILL-Studio, реализованный в сотрудничестве с модным брендом Pigalle в Париже. Художники полностью преобразили баскетбольную площадку, превратив её в яркий художественный объект (Рис 2). В оформлении использовались насыщенные контрастные цвета и геометрические формы, отсылающие к эстетике

авангарда, в частности к работам Казимира Малевича. В результате площадка стала не только спортивным пространством, но и визуальной достопримечательностью, привлекающей внимание туристов и активно распространяющейся в медиа. Этот проект демонстрирует, как стрит-арт интегрируется в повседневную городскую инфраструктуру и формирует новый визуальный язык общественных пространств [9].

Рис 2. Баскетбольная площадка в Париже

Другим значимым примером является деятельность швейцарского художника Феличе Варини, работающего на стыке стрит-арта и оптического искусства. Его проекты основаны на создании масштабных геометрических композиций, которые воспринимаются как целостные изображения только из определённой точки зрения. Варини расписывает фасады зданий, улицы, парки и площади, превращая архитектурную среду в иллюзионное пространство (Рис 3). Его работы демонстрируют, как уличное искусство может взаимодействовать с архитектурой, изменяя восприятие пространства и вовлекая зрителя в процесс наблюдения и движения.

Рис 3. Каркасон, Франция, 2018

Также стоит отметить практику британской художницы Камиллы Ваала, которая реализует проекты в Бруклине и Лондоне. Её работы включают оформление фасадов зданий и общественных площадок с использованием ярких цветовых решений и динамичных композиций (Рис 4). Художница активно работает с масштабом и формой, создавая произведения, которые становятся частью городской

среды и формируют её визуальную идентичность. Подобные проекты показывают, что стрит-арт сегодня тесно связан с дизайном и архитектурой, а художники выступают как полноценные участники преобразования городского пространства.

Рис 4. Фасад здания в Бруклине

В России аналогичные процессы также активно развиваются. Одним из наиболее ярких представителей современного стрит-арта является Покрас Лампас — художник, работающий в уникальной технике «каллиграффити», сочетающей элементы граффити и каллиграфии. Широкую известность ему принес проект 2015 года — создание крупнейшей каллиграфической композиции на крыше фабрики «Красный Октябрь» в Москве (Рис 5). Эта работа считается одной из самых масштабных в мире в своем жанре и демонстрирует переход уличного искусства в плоскость крупноформатного дизайна городской среды.

Рис 5. Граффити на крыше фабрики «Красный Октябрь»

Дальнейшим развитием этой практики стали проекты художника в общественных пространствах. В частности, Покрас Лампас принимал участие в оформлении территории у Курского

вокзала в Москве, где были созданы крупные каллиграфические композиции, интегрированные в архитектуру транспортного узла. Эти работы демонстрируют, как элементы граффити могут использоваться в официальном городском дизайне, становясь частью повседневного визуального опыта жителей. Подобные проекты свидетельствуют о том, что стрит-арт перестает быть маргинальной практикой и становится инструментом формирования визуальной среды.

Важным примером интеграции уличного искусства в городскую среду является также петербургский мурал «Покорители неба и космоса» (Рис 6). Данная работа расположена в районе Чкаловского сквера и посвящена теме авиации и освоения космоса. Мурал включает образы, связанные с именем летчика Валерия Чкалова, и символизирует стремление человека к покорению пространства. Художественное решение композиции органично вписывается в архитектуру здания и окружающее пространство, превращая обычный фасад в значимый культурный объект городской среды [10].

Рис 6. Стены домов на Пионерской

Таким образом, современные проекты стрит-арта демонстрируют качественное изменение его статуса. Уличное искусство становится частью архитектуры, дизайна и культурной политики города. Художники работают в сотрудничестве с государственными и частными структурами, а их произведения формируют визуальную идентичность пространства. Это свидетельствует о том, что стрит-арт сегодня является не только формой художественного высказывания, но и мощным инструментом влияния на массовую культуру

Сегодня стрит-арт существует одновременно в двух пространствах — городском и институциональном. Он сохраняет связь с уличной культурой, но при этом активно интегрирован в художественный рынок. Например, в Амстердаме был создан специализированный музей уличного искусства — STRAAT Museum, где представлены более 180 работ художников со всего мира, созданных специально для музейного пространства. Кроме того, произведения уличных художников регулярно становятся объектами крупных выставок и культурных проектов. Работы знаменитого стрит-арт художника Banksy сегодня демонстрируются в музеях и частных коллекциях, а выставки его произведений проходят в крупнейших культурных центрах Европы.

История Жана-Мишеля Баския демонстрирует, как индивидуальный художественный путь может повлиять на изменение культурной парадигмы. Его творчество стало доказательством того, что границы между «высоким» и «низким» искусством условны и подвержены исторической трансформации.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

Евдокимова Е.А., Янковская Ю.С. Феномен граффити: генезис, перспективы, влияние на современное

искусство и архитектуру // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. 2013. С. 65 - 69.
Махмутова Д.О. История возникновения и развития граффити, популярные граффитчики и принятие граффити как одного из видов искусства в музеях // Вестник науки. 2023. С. 189 - 211.
Граффити и стрит-арт как точки расхождения институций и теоретиков мира искусства. URL: https://artculturestudies.sias.ru/2015-3-4/yazyki/4839.html (дата обращения: 16.03.2026).
Биография художника Жан-Мишель Баския. URL: https://www.artmajeur.com/ru/magazine/8-vstrecajte-i-otkryvajte-dla-seba/biografia-hudoznika-zan-misel-baskia/335608 (дата обращения: 16.03.2026).
Вильчинская-Бутенко М.Э. SAMO как художественное «я» Жана-Мишеля Баския // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2024. С. 50 - 57.
Ярцева О. А. Жан-Мишель Баския и нью-йоркская художественная сцена 1980-х годов // Искусство Евразии. 2020. С. 335 - 343.
Андреева Е. Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX – начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007. 488 с.
Салтанова. М. В. Музеефикация и репрезентация уличного искусства // Вестник Санкт-петербургского государственного института культуры. 2025. С. 84 – 88.
Стрит-арт и архитектура: самые громкие проекты. URL: https://mcmaison.ru/news/art/street-art-v-bolshom-gorode-id6773341/ (дата обращения: 29.03.2026).
Граффити о покорении неба на доме у Чкаловского сквера — Бюсты Чкалова в Петербурге. URL: https://peterburg.center/story/graffiti-o-pokorenii-neba-na-dome-u-chkalovskogo-skvera-byusty-chkalova-v-peterburge.html

References

Evdokimova E.A., Yankovskaya Yu.S. Fenomen graffiti: genezis, perspektivy, vliyanie na sovremennoe iskusstvo i arkhitekturu [The phenomenon of graffiti: genesis, prospects, influence on contemporary art and architecture]. Akademicheskiy vestnik UralNIIproekt RAASN. 2013. pp. 65–69 (in Rus.).
Makhmutova D.O. Istoriya vozniknoveniya i razvitiya graffiti, populyarnye graffitchiki i prinyatie graffiti kak odnogo iz vidov iskusstva v muzeyakh [History of the emergence and development of graffiti, popular graffiti artists and the acceptance of graffiti as an art form in museums]. Vestnik nauki. 2023. pp. 189–211 (in Rus.).
Graffiti i strit-art kak tochki raskhozhdeniya institutsiy i teoretikov mira iskusstva [Graffiti and street art as points of divergence between institutions and art theorists]. URL: https://artculturestudies.sias.ru/2015-3-4/yazyki/4839.html (date accessed: 16.03.2026) (in Rus.).
Biografiya khudozhnika Zhan-Mishel Baskiya [Biography of the artist Jean-Michel Basquiat]. URL: https://www.artmajeur.com/ru/magazine/8-vstrecajte-i-otkryvajte-dla-seba/biografia-hudoznika-zan-misel-baskia/335608 (date accessed: 16.03.2026) (in Rus.).
Vilchinskaya-Butenko M.E. SAMO kak khudozhestvennoe «ya» Zhana-Mishelya Baskii [SAMO as the artistic “self” of Jean-Michel Basquiat]. Vestnik Yuzhno-Uralskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Sotsialno-gumanitarnye nauki. 2024. pp. 50–57 (in Rus.).
Yartseva O.A. Zhan-Mishel Baskiya i n'yu-yorkskaya khudozhestvennaya stsena 1980-kh godov [Jean-Michel Basquiat and the New York art scene of the 1980s]. Iskusstvo Evrazii. 2020. pp. 335–343 (in Rus.).
Andreeva E.Yu. Postmodernizm. Iskusstvo vtoroy poloviny XX – nachala XXI veka [Postmodernism. Art of the second half of the 20th – early 21st century]. Saint Petersburg: Azbuka-klassika, 2007. 488 p. (in Rus.).
Saltanova M.V. Muzeefikatsiya i reprezentatsiya ulichnogo iskusstva [Museification and representation of street art]. Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kultury. 2025. pp. 84–88 (in Rus.).
Strit-art i arkhitektura: samye gromkie proekty [Street art and architecture: the most notable projects]. URL: https://mcmaison.ru/news/art/street-art-v-bolshom-gorode-id6773341/ (date accessed: 29.03.2026) (in Rus.).
Graffiti o pokorenii neba na dome u Chkalovskogo skvera — Byusty Chkalova v Peterburge [Graffiti about the conquest of the sky on a building near Chkalovsky Square — busts of Chkalov in Saint Petersburg]. URL: https://peterburg.center/story/graffiti-o-pokorenii-neba-na-dome-u-chkalovskogo-skvera-byusty-chkalova-v-peterburge.html (date accessed: 29.03.2026) (in Rus.).

УДК 747.012

А.А. Михеева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КРИТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВИЗУАЛЬНОЙ АЙДЕНТИКИ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ МУЗЕЕВ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

В статье проводится критический анализ современного брендинга музеев в Санкт-Петербурге на основе ключевых выставочных площадок (Государственный Эрмитаж, Русский музей, Манеж, Севкабель Порт, «Эрарта»). Исследование фокусируется на визуально-коммуникативных аспектах айдентики как целостного продукта: от уличной афиши до печатного каталога. Рассматриваются особенности логотипов, шрифтов, афиш, инфографики и сопутствующих материалов.
Ключевые слова: айдентика, музеи, логотипы, афиши, сайты

A.A. Mikheeva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

CRITICAL ANALYSIS OF THE VISUAL IDENTITY OF THE ART MUSEUMS OF ST. PETERSBURG

The article provides a critical analysis of the modern branding of museums in St. Petersburg based on key exhibition venues (the State Hermitage Museum, the Russian Museum, the Manege, the Sevkabel Port, Erarta). The research focuses on the visual and communicative aspects of identity as a complete product: from a street poster to a printed catalog. The features of logos, fonts, posters, infographics and related materials are considered.
Keywords: identity, museums, logos, posters, websites

В современном культурном пространстве музей перестал быть исключительно хранилищем артефактов. Сегодня это образовательная платформа и точка притяжения для разнообразной аудитории, интересующейся искусством. В условиях высокой конкуренции за внимание публики ключевую роль играет визуальная идентичность (айдентика) – система коммуникации, которая формирует образ музея в сознании аудитории. Грамотно разработанная айдентика не только отличает учреждение от других, но и становится мощным инструментом для передачи его миссии и ценностей.

Художественные музеи стремятся активнее привлекать посетителей, формируя многофункциональную среду при помощи средств графического дизайна. Фирменный стиль используется в сувенирной и рекламной продукции, сайтах. Присутствие фирменного стиля у музея свидетельствует о том, что его руководство проявляет серьёзное и уважительное отношение как к посетителям, так и к самому учреждению.

Важное место в системе визуальной коммуникации музея занимают айдентика и брендинг, поскольку именно они формируют образ, обозначающий пространство, в котором находится собрание конкретного выставочного комплекса. Через него зритель получает представление о политике галереи и о характере экспонатов, которые можно там посмотреть. Основная цель айдентики – «упаковать» кураторский замысел, создать его символический образ [1].

Айдентика музея – это комплекс визуальных и смысловых компонентов, формирующихся в зависимости от культурного контекста. Она состоит из логотипа, шрифтов, фирменной цветовой палитры [2]. Ее значение в продвижении музея велико, она выполняет следующие функции:

- Позволяет мгновенно узнавать музей среди сотен других;
- Визуальный язык рассказывает о позиционировании музея: классическое наследие или современный эксперимент;
- Целостная айдентика формирует образ серьезного, надежного и авторитетного учреждения;
- Создает определенные ожидания у посетителя еще до визита;
- Обеспечивает визуальное единство всех визуальных констант: от вывески и билета до сайта и сувенирной продукции;
- Современный брендинг делает музей привлекательным для молодой публики.

Логотип является одной из важных составляющих айдентики, это опознавательный графический символ. Традиционно он выглядит графический знак, изображающий архитектуру музея. Однако современные логотипы часто отходят от буквальных изображений зданий или экспонатов в сторону абстракций, намеков и символов. Многие музеи, особенно крупные государственные, используют шрифтовой логотип, где основной акцент делается на типографике. Помимо этого логотип должен иметь несколько упрощенных версий для использования в цифровой среде или на мелких носителях [3].

Типографика играет не последнюю роль в системе узнаваемости. В айдентике художественных музеев часто используется система из двух или более гарнитур. Основной (акцидентный) шрифт — это уникальный, часто созданный специально для музея шрифт для заголовков и логотипа. Он должен отражать характер учреждения (строгий, современный, экспериментальный). Дополнительный шрифт — это универсальная, удобно читаемая гарнитура для набора основного текста в каталогах, статьях, навигации и сайте.

Цвет в айдентике художественных музеев взаимодействует с целевой аудиторией, отражая в оформлении арт-пространств и рекламной продукции специфику экспозиции. Он оказывает эмоциональное воздействие, вызывая ассоциации у посетителей в соответствии с кураторским замыслом. Традиционные музеи часто выбирают сдержанные, классические цвета в оформлении пространств (черный, белый, изумрудный, бордовый). Музеи современного искусства более смелы в выборе ярких и нестандартных оттенков, что соответствует характеру экспонатов современного искусства. Цвет способен оказывать влияние не только на эмоциональное восприятие, вызывая у зрителей кратковременные ассоциации. Помимо этого он задействован в решении функциональных задач: создании навигации по пространству музея, зонировании. Также он создает определенную атмосферу, влияющую на восприятие произведений искусства: пастельные оттенки передают камерное и спокойное настроение, яркие – авангардное и провокационное.

Айдентика музея представляет собой более сложную систему визуальных и коммуникационных элементов по сравнению с типичным фирменным стилем коммерческих организаций. Её специфика обусловлена особой миссией музея как культурного учреждения, сочетающего просветительскую, научную и досуговую функции. Помимо ключевых компонентов в ней присутствуют специфические носители: система навигации внутри здания, входные билеты, афиши выставок, флаеры, сувенирная продукция, информационные стенды.

Процесс разработки айдентики художественных музеев сегодня – это исследовательский проект, который должен сочетать эстетику и маркетинг. Она выходит за рамки красивого логотипа, становясь визуальным языком, на котором музей говорит со своим зрителем [4]. Успешная музейная айдентика уважает прошлое учреждения, но говорит на языке современности, выполняя ключевые функции привлечения посетителей, донесения информации и создания незабываемого впечатления. В конечном счете, она превращает музей из простого собрания объектов в живой, узнаваемый и востребованный бренд в культурной среде.

Проанализируем, какие подходы используются при конструировании айдентики в государственных профильных музеях и в современных коммерческих учреждениях. Для этого было отобрано пять культурных институций: Государственный Эрмитаж, Государственный Русский музей, музей современного искусства «Эрарта», центральный выставочный зал «Манеж», общественное культурно-деловое пространство «Севкабель Порт».

Эрмитаж является одним из крупнейших и самых значительных художественных и культурно-исторических музеев мира. Основан в 1764 году императрицей Екатериной II как частное собрание произведений искусства, открыт для публики в 1852 году. Сегодня комплекс занимает шесть зданий, главное из которых Зимний дворец.

Логотип Эрмитажа был разработан в 1990-е годы известным петербургским дизайнером Аскольдом Кузьминским, В логотипе изображена лаконичная монограмма, первая буква названия, заключенная в овальную форму. Само здание не нарисовано, оно угадывается благодаря использованию фирменного изумрудного цвета фасада Зимнего дворца и листочка лепнины в букве «Э». Все формы в графическом знаке обтекаемые и волнообразные не случайно – таким образом подчеркивается связь с историей здания и стилем барокко. Логотип консервативен, подчеркивает государственный статус и непререкаемый авторитет музея. Сама институция настолько мощна, что не нуждается в сложном графическом образе: достаточно лишь одной буквы, переплетающейся листом (рис. 1). Шрифты в логотипе и заголовках используются классические, с засечками (антиква), что отсылает к традиционному искусству и официальным документам. Интересно, что в верхней части логотипа присутствует название «HERMITAGE» латиницей, а в нижней – «ЭРМИТАЖ» кириллицей. Это символизирует синтез зарубежного и русского искусства в одном культурном пространстве, а также открытость туристам.

Рис. 1. Логотип Эрмитажа

Официальный сайт структурно сложен, отражает архитектуру музея. Афиши выставок часто представляют собой репродукцию ключевого произведения с минимумом текста. Иногда они заключены в «рамку», что превращает плакат в «картину на стене». В дизайне афиш из раза в раз используются одни и те же приемы верстки и шрифты, что не всегда отражает характер выставляемых произведений, зато подчеркивает преемственность традиций и классического искусства (рис. 2).

Рис. 2. Афиши Эрмитажа

Айдентика временных выставок зачастую подчинена идентичности музея. Как отмечает М.Т. Майстровская: «Петербургская «школа» музейного проектирования более традиционна в музееведческом понимании», поэтому в выставках традиционных государственных музеев, в частности Эрмитажа, нельзя увидеть смелых приемов или необычных ходов [5].

В следующем государственном музее после Эрмитажа находится крупнейшее в мире собрание русского изобразительного искусства. Русский музей основан в 1895 году, сейчас в его комплекс входят Михайловский дворец, корпус Бенуа, Мраморный дворец, Строгановский дворец, Михайловский замок и два павильона (Восточный и Западный), Домик Петра I, Летний дворец Петра I и два сада – Летний и Михайловский.

В 2016 году для Русский музей провел ребрендинг, для него разработали единую систему графических коммуникаций. В его основе лежит редизайн логотипа. Традиционный вензель был модернизирован: его разместили на красном фоне и добавили динамичные элементы. Это придало ему современный вид. Дизайн сайта Русского музея также обновили: улучшили навигацию и разделы об экспозициях. Вся необходимая информация – расписание работы, билеты, выставки, коллекции, образовательные программы и мероприятия стали доступны в одном месте.

У Русского музея шрифтовой логотип, представляющий собой переплетение заглавных букв названия в бордовом квадрате (рис. 3). В отличие от некоторых других музеев, где в логотипах используются изображения зданий, Русский музей выбрал более абстрактный подход. Это может свидетельствовать о стремлении подчеркнуть не архитектурное наследие, на базе которого расположен музей, а отразить обширное художественное собрание учреждения. Рукописный акцидентный шрифт «RM» сочетается с классической антиквой, которой написано название музея на латинице и кириллице. Логотип создан так, чтобы быть понятным и русскоязычному, и иностранному посетителю. Начертание образует лигатуры «РМ» (Русский музей) и «RM» (Russian museum), которые легко узнаются. Латинская буква «R» может интерпретироваться как первая буква слова «Русский», что подчёркивает национальную идентичность музея. При этом использование латинского алфавита делает логотип более

интернациональным, что важно для привлечения зарубежных посетителей. Логотип Русского музея – это баланс между исторической преемственностью и современным дизайном. Он отражает миссию учреждения как хранителя национального культурного наследия, при этом оставаясь универсальным и адаптивным для различных коммуникационных задач. Минималистичный подход и использование латинской буквы «R» делают логотип узнаваемым как внутри страны, так и за её пределами.

Рис. 3. Логотип Русского музея

В афишах чаще, чем у Эрмитажа, присутствует эксперимент с современной типографикой, но в строгих рамках. Идентичность балансирует между академичностью и необходимостью быть актуальным для отечественного зрителя. Но при этом нельзя сказать, что афиши Русского музея более прогрессивные, они построены по тому же принципу, что и Эрмитажные – на фоне размещается репродукция произведения, название выставки написано антиквой. Иногда дизайнеры экспериментируют и выбирают акцидентные шрифты, например, в афише выставки 2025 года «Наш авангард». Данный подход помогает повысить узнаваемость, ведь каждая выставка приобретает свой характер, но при этом не выбивается из общей стилистики оформления (рис. 4).

Рис. 4. Афиша Русского музея

Еще одной крупнейшей городской выставочной площадкой, находящейся в историческом здании, является Манеж. Он был построен в 1804–1807 годах по проекту Джакомо Кваренги и изначально предназначался для тренировок и парадных верховых выездок Лейб-гвардии Конного полка – элитного подразделения русской армии. Сейчас Манеж не только архитектурный памятник классицизма, а открытое выставочное пространство.

В его логотипе используется схематичное изображение фасада здания (колоннады) и название «МАНЕЖ» брусковым, но не строгим шрифтом. Логотип минималистичный, состоит только из прямоугольных полос. С одной стороны он универсальный и современный, с другой стороны – плохо узнаваемый без нижнего дескриптора с названием. Название написано только кириллицей в отличие от двух предыдущих музеев, что говорит о том, что целевая аудитория музея не зарубежные туристы, а русскоязычные (рис. 5). Фирменная палитра черно-белая, строгая, но в то же время многофункциональная, так как она сочетается с любым цветом в оформлении выставки. Цвет меняется в зависимости от конкретного проекта, что является слабостью постоянной айдентики, но силой идентичности проектной. Доминирует черный, белый, серый как нейтральный фон.

МАНЕЖ

Рис. 5. Логотип Манежа

Шрифты в афишах могут варьироваться от классических до современных гротесков, что отражает разнообразие выставочной программы. Афиши вертикальные и расположенные между колоннами здания. Зачастую всего несколько изображений на афишах объединены одной композицией, но разбиты на несколько частей. Манеж чаще других выставочных комплексов экспериментирует с афишами и оформлением арт-пространства, делая их единым целым. Например, на выставке «Пушкинская-10», проходившей с 9 июля по 8 сентября 2024 года, получился симбиоз наружной рекламы и дизайна экспозиции: афиши и выставочные стенды состояли из деревянных блоков, украшенных красно-белыми кругами. Такой подход выглядит современным, выделяет музей среди конкурентов и показывает пример айдентики цельной на всех носителях (рис 6). Сайт выполняет функцию афиши. Ключевой носитель – афиша выставки, которая становится главным визуальным событием. Сайт минималистичный, выдержан в общей стилистике: анонсы мероприятий расположены так же брусками, как и в логотипе.

Рис. 5. Выставка «Пушкинская-10» в Манеже

Другим музеем, выставляющим современное искусство, является Эрарта. По сравнению с остальными институциями это молодое пространство, возникшее в 2010 году. Название расшифровывается как «эра арта» – «эра искусства». В логотипе название «ERARTA» выполнено нестандартным шрифтом с острыми линиями. Это создаёт ощущение динамики, движения, экспериментальности – ключевых ценностей музея. Интересно, что в Эрарте выбрали шрифтовую версию логотипа без графических обозначений. Это подчеркивает с одной стороны оригинальный подход, так как музей решил отталкиваться не от архитектурного облика здания. С другой стороны, это подчеркивает характер экспонатов современного искусства, которые неоднородны и не могут быть выражены одним образом. Узнаваемая ярко-красная (коралловая) палитра – цвет энергии, оптимизма, доступности. Она резко отличается от палитры классических музеев, маркируя свою оригинальность.

Шрифт в дескрипторе кириллической части логотипа геометричный, без засечек. Он контрастирует с «живым» шрифтом латиницы, подчёркивая баланс между традицией и инновацией (современное искусство). Логотип лаконичен, но выразителен, он сразу привлекает внимание. Динамичность шрифта «ERARTA» задаёт «современное настроение», а строгая часть с названием музея уравновешивает композицию. Интересно, что это единственный логотип из проанализированных музеев, где название написано только латиницей, что говорит о его ориентации на сотрудничество с зарубежной аудиторией (рис. 6).

ERARTA | Музей современного искусства

Рис. 6. Логотип Эрарты

Сайт и афиши выдержаны в единой, коммерчески-глянцевой стилистике. Красный цвет служит неизменным акцентом, скрепляя разнородный визуальный контент. На официальном сайте размещаются только анонсы выставок, в отличие от других музеев, где присутствуют еще образовательные программы, молодежные клубы и т. д. В афишах используются разнообразные акцидентные шрифты, коллажные элементы, режимы наложения предметов. Дизайнеры Эрарты подвержены трендам, делают провокационные и цепляющие плакаты (рис. 7). Айдентика последовательна, нацелена на узнаваемость и создание позитивного, модного впечатления.

Рис. 7. Афиши Эрарты

Последним рассматриваемым пространством является Севкабель Порт, проект на территории завода, креативный кластер. Его аудитория – прогрессивная молодежь, ориентированная на тренды. Официально он был открыт в сентябре 2018 года. Севкабель Порт является не только выставочным пространством, на его территории также присутствует концертная площадка, каток, развлекательная зона и т. д. Поэтому его айдентика вмещает в себя гораздо больше смыслов, чем фирменный стиль галереи, посвященной определенному стилю в искусстве.

Логотип выполнен в виде двух строк текста: верхняя строка «СЕВКАБЕЛЬ», нижняя строка «ПОРТ». Шрифт жирный, без засечек (гротеск), но необычный с неравномерной толщиной линий. Такой выбор шрифта подчёркивает современность, технологичность и индустриальный характер музея. Размер букв крупный, что делает логотип хорошо заметным даже на расстоянии. Это важно для общественного пространства, где логотип должен быть легко узнаваем (рис. 8). Логотип имеет упрощенную версию в виде акцидентной буквы «П». Это необходимо для масштабируемости: логотип легко адаптируется для разных размеров – от мелких значков на сувенирной продукции до крупных вывесок. Форма буквы напоминает ворота, проход, портал. Это метафора «входа» в креативное пространство, открывающего новые возможности. Шрифт выполнен в духе трафаретной типографики, что является прямой отсылкой к маркировке на ящиках, контейнерах, станках, которая была характерна для завода «Севкабель». Жёлтый цвет в логотипе привлекает внимание, создаёт ощущение энергии и динамики. Ассоциируется с сигнальной системой, разметкой на производстве (отсылка к индустриальному прошлому завода). Также хорошо контрастирует с тёмным фоном, обеспечивая высокую читаемость.

Рис. 8. Логотип Севкабель Порта

Отличие Севкабель Порта от других музеев в том, что в оформлении выставки он использует инфографику (рис. 9). Инфографика на выставке стала ключевым инструментом интерпретации искусства для неподготовленной аудитории. Здесь она является неотъемлемой частью кураторского замысла. Можно выделить несколько видов музейной инфографики. Это хронологические «линии времени», визуализирующие жизненный и творческий путь художника; количественные диаграммы, представляющие структуру работ, деление на жанры и прочее; схемы и карты, объясняющие структуру выставки или связи между произведениями.

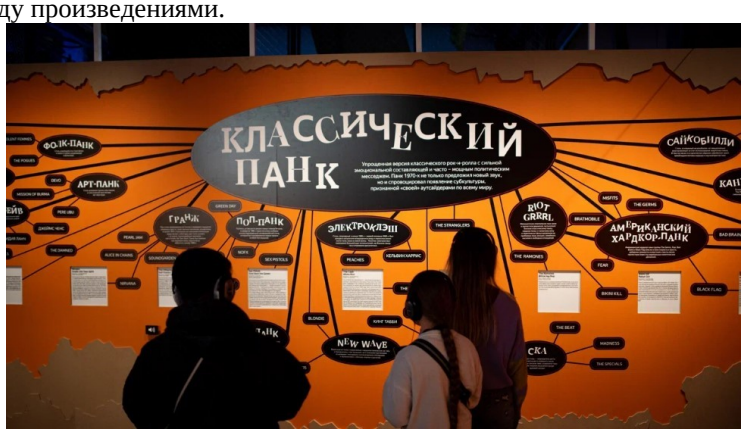


Рис. 9. Инфографика Севкабель Порта

Сайт и соцсети первичны, афиши часто цифровые, с акцентом на сетку и шрифт. На сайте даются анонсы всех мероприятий, а не только выставочных. Расположение элементов на сайте современно, очень удобно для пользователя.

В наружных афишах ярко отражается идея выставки с опорой на современные тренды. Фирменные цвета и шрифты не присутствуют на афишах, для каждой выставки создается свой фирменный стиль для арт-пространства и рекламы. Это выделяет каждую выставку как отдельный концептуальный объект, но спорит с общим брендингом Севкабеля. Айдентика отрицает «музейность», позиционируя себя как нейтральное, гибкое пространство для событий, где главное не институция, а сообщество и актуальный контент (рис. 10).

Рис. 10. Афиши Севкабель Порта

Проведенный анализ выявляет два полюса в визуальной айдентике петербургских художественных музеев.

Первый – это восприятие айдентики как наследие (Эрмитаж, Русский музей). Строится на историческом и государственном авторитете. Визуальные коды (классические шрифты, имперские цвета) консервативны, направлены на подтверждение статуса и непрерывности традиции [6]. Они обращаются к аудитории, ищущей укорененности в культуре. Их сила в немедленной узнаваемости и престиже, слабость – в риске восприятия как «закрытых» и несовременных. Классические музеи используют постоянные, элементы айдентики (шрифт, цвет) везде, добавляя к ним временные модули для конкретных выставок. Это создает баланс между устойчивостью фирменного стиля и уникальностью выставочного проекта.

Второй – это айдентика как проект (Эрарта, Севкабель Порт). Конструируется как коммерческий или концептуальный бренд. Ориентирована на конкретную целевую аудиторию и рыночные отношения. «Эрарта» использует теплую, эмоциональную палитру и символы, создавая «дружелюбный» бренд современного искусства. «Севкабель Порт» использует радикальный минимализм, позиционируя себя как всеобъемлющую платформу. Их сила в гибкости и четком позиционировании, слабость – в зависимости от трендов и потенциальной поверхностности.

Манеж занимает промежуточное, гибридное положение: его идентичность амбивалентна. Историческое здание требует уважения к традиции, но функция выставочной площадки заставляет растворяться в актуальных проектах.

В дизайне афиш Государственные музеи (Эрмитаж, Русский музей) часто используют стратегию узнаваемости. Афиша может содержать репродукцию произведения с минимальным текстовым сопровождением. Это работает на уже подготовленную аудиторию, доверяющую бренду музея. Критике здесь можно подвергнуть недостаток интриги и ориентацию преимущественно на туристический поток.

Современные площадки (Манеж, Севкабель порт, Эрарта) в дизайне афиш используют более агрессивную и концептуальную графику. Например, афиша выставки современного искусства в Манеже может не содержать изображений работ вовсе, ограничиваясь броским фрагментом работы, именем художника и провокационным слоганом. Такая стратегия направлена на создание ауры события и привлечение аудитории, интересующейся не столько конкретными объектами, сколько актуальными процессами в искусстве.

Севкабель Порт является лидером в направлении инфографики, там выставка проектируется с учетом ее размещения. Однако на многих других площадках инфографика либо отсутствует, либо выполнена формально, без учета визуальной коммуникации.

Коммуникационная цепь (айдентика музея, айдентика временной выставки, афиши) на ведущих площадках города выстраивается все более осознанно, приобретая черты целостного брендинга [7]. Русский музей и Эрмитаж имеют более конкретную цветовую палитру, акцидентные шрифты, графические элементы, что иногда мешает их совмещать с айдентикой временной выставки. Севкабель Порт и Манеж за счет монохромности логотипа могут сочетать его по-разному.

Выводы

Таким образом, визуальная айдентика художественных музеев Санкт-Петербурга является точным индикатором их позиционирования: от институции-монумента, чей образ основан на прошлом, до институции-платформы, чей образ формируется текущими процессами и будущими событиями. Этот спектр отражает общемировой тренд трансформации музея из хранилища артефактов в открытый коммуникационный центр, где визуальная идентичность становится не просто гербом, а языком диалога с новой, динамичной аудиторией [8].

Проведенный анализ позволяет заключить, что айдентика музеев Санкт-Петербурга конструируется в соответствии с историей культурной институции, особенностями экспонатов, позиционированием и их целевой аудиторией. Эрмитаж и Русский музей более консервативны в своих решениях, в то время как Манеж, Севкабель порт, Эрарта экспериментируют с типографикой, цветом, версткой. Эти подходы отражают характер культурных институций и их ценности. Айдентика сейчас находится в состоянии трансформации. На смену старой модели, при которой музей просто представляет зрителю произведения искусства, постепенно приходит диалоговая айдентика, ориентированная на объяснение концепции.

Таким образом, дальнейшая эволюция айдентики музеев в Санкт-Петербурге видится в внедрении единых, продуманных коммуникационных стратегий, которые будут не только информировать, но и просвещать, вовлекать и формировать новую аудиторию.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы
Лаптев В.В.

Scientific supervisor: Professor of the Department of Advertising Design

Laptev V.V.

Список литературы

1. Суворова, А. В. Музей как феномен культуры // Международный научно-исследовательский журнал. 2016. №11-2 (53). С. 98-100.
2. Лаврентьева, Е. А. Особенности проектирования графического комплекса для профильных и малых музеев города Москвы // Вестник Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова. 2019. № 3. С. 297-307.
3. Михайлова, С. Ю. Особенности создания логотипов музеев и учреждений музейного типа // Наука без границ. 2017. №9 (14). С. 12.
4. Шичков, И. В. Ребрендинг музеев: от консерватизма к трендовым фирменным стилям // Бизнес и дизайн ревю. 2022. №3 (27). С. 145-150.
5. Майстровская, М. Т. Музейная экспозиция: тенденции развития // На пути к музею XXI века: музейная экспозиция. Российский институт культурологии: сборник научных трудов. 1987. С. 20-22.
6. Майстровская, М. Т. Музей как объект культуры. XX век. Искусство экспозиционного ансамбля // Прогресс-Традиция: Книга, 2018. С. 680.
7. Лапынина, М. В. Актуальные тенденции в айдентике арт-пространств // Шаг в науку. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Оренбургский государственный университет». 2023. №2. С. 89-91.
8. Александрова, Н. А. Выставочный менеджмент: Стратегии управления и маркетинговые коммуникации // РИА Проэкспо: Книга, 2006. С. 200.

References

1. Suvorova, A.V. Museum as a cultural phenomenon // International Scientific Research Journal. 2016. No. 11-2 (53). pp. 98-100.
2. Lavrentieva, E. A. Features of designing a graphic complex for specialized and small museums in Moscow // Bulletin of the Russian State University of Art and Industry named after S.G. Stroganov. 2019. No. 3. pp. 297-307.
3. Mikhailova, S. Y. Features of creating logos of museums and museum-type institutions // Science without borders. 2017. No. 9 (14). p. 12.
4. Shichkov, I. V. Rebranding of museums: from conservatism to trending corporate styles // Business and Design Review. 2022. No. 3 (27). pp. 145-150.
5. Maistrovskaya, M. T. Museum exposition: development trends // On the way to the museum of the XXI century: museum exposition. The Russian Institute of Cultural Studies: collection of scientific papers. 1987. pp. 20-22.
6. Maistrovskaya, M. T. Museum as a cultural object. XX century. The art of the exposition ensemble // Progress-Tradition: Book, 2018. p. 680.
7. Lapynina, M. V. Current trends in the identity of art spaces // Step into science. Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Orenburg State University". 2023. No. 2. pp. 89-91.
8. Alexandrova, N. A. Exhibition management: Management strategies and marketing communications // RIA Proexpo: Book, 2006. p. 200.

УДК 7.036

А.И. Никулина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РЕКЛАМНЫЕ КАМПАНИИ БРЕНДОВ МОДНОЙ ИНДУСТРИИ: ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН КАК СРЕДСТВО КОММУНИКАЦИИ

© А.И. Никулина

Данная статься исследует роль графического дизайна в рекламе брэндов модной индустрии как инструмента передачи идей, ценностей и культурного высказывания на примере кампаний Levi’s, Lacoste и GAP

Ключевые слова: графический дизайн, визуальная коммуникация, культурное высказывание, Levi’s, Lacoste, GAP, рекламные кампании

A.I. Nikulina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ADVERTISING CAMPAIGNS OF FASHION INDUSTRY BRANDS: GRAPHIC DESIGN AS A MEANS OF COMMUNICATION

This article explores the role of graphic design in advertising fashion industry brands as a tool for conveying ideas, values and cultural expression using the example of Levi's, Lacoste and GAP campaigns.

Keywords: graphic design, visual communication, cultural statement, Levi's, Lacoste, GAP, advertising campaigns

Рекламные кампании брендов модной индустрии не являются простой демонстрацией одежды или аксессуаров, а становятся мощным инструментом коммуникации, через который бренды передают ценности, идеи и эмоции [1]. Графический дизайн играет ключевую роль в этой коммуникации: цвета, композиция, типографика и визуальные образы формируют впечатление, создают настроение и привлекают внимание аудитории. В современных кампаниях бренды используют дизайн, чтобы рассказывать истории, обращаться к культурному контексту, формировать особый имидж и поднимать социально важные темы. Таким образом, реклама превращается в мощный визуальный язык, который объединяет маркетинг, искусство и социальное высказывание.

Рекламная кампания бренда Levi’s

Кампания Levi’s «Go Forth» («Иди вперед») 2010 года стала примером рекламного манифеста, обращённого к молодому поколению. Она призывала двигаться вперед ради будущего всего человечества. В создании было задействовано рекламное агентство Wieden + Kennedy Portland, в состав кампании входила серия плакатов и ролика. В рекламе транслируются идеи свободы и вдохновения, а также стремление и возможности совершенствования мира [2].

Визуальный стиль плакатов опирается на эстетику документальной фотографии: используются чёрно-белые изображения (рис. 1) либо изображения с приглушённой цветовой гаммой (рис. 2). Композиции часто строятся вокруг фигуры человека в динамике — шаг, поворот, взгляд в горизонт — что визуально отражает идею движение «вперёд». Отсутствие глянцевой ретуши, подчёркнутая фактурность и детализированность изображения усиливают ощущение подлинности и социальной значимости высказывания.

Рис. 1. Черно-белый плакат рекламной кампании 2010 года «Go Forth» бренда Levi’s.

Рис. 2. Плакат рекламной кампании 2010 года «Go Forth» бренда Levi’s в приглушенных цветах.

Типографика играет ключевую роль в передаче концепции. В постерах используется выразительный, но лаконичный рукописный шрифт с чётким ритмом строк, которые можно увидеть на рисунке 3. Тексты, подаются как манифест — крупно, уверенно, с акцентом на смысловые паузы. Часто текст накладывается прямо на фотографию, создавая ощущение единства слова и образа, как в агитационных или социальных плакатах. Такой приём усиливает идею коллективного призыва и превращает рекламное сообщение в культурное высказывание. Слоганы вроде «This country was not built by men in suits» («Эта страна была построена не мужчинами в костюмах») и «Will work for better times» («Будет работать до лучших времен») занимали центральное место в визуальной композиции, превращая текст в главный выразительный элемент.

Рис. 3. Плакат рекламной кампании 2010 года «Go Forth» бренда Levi’s.

Данный визуальный язык распространяется и на видео формат рекламы бренда. Видеоролик начинается с широких видовых планов, после чего камера следует за молодыми героями в движении — они бегут, работают, взаимодействуют друг с другом. Съёмка с рук, естественный свет и динамичный монтаж создают ощущение документальности и подлинности, будто зритель наблюдает за реальной жизнью, а не постановочной рекламой.

Ключевым выразительным приёмом становится закадровое чтение стихотворения Чарльза Буковски [3]. В нем присутствует призыв к активным действиям, отказу от пассивности и взятию ответственности за свое существование. Поэтический текст усиливает манифестный характер видео: он придаёт визуальному ряду глубину и превращает рекламу в культурное высказывание о времени, молодости и переменах. Как и в плакатах здесь используется рукописный шрифт.

Ролик выдержан в приглушённой цветовой палитре с доминированием оттенков денима, серого бетона и тёплого солнечного света. Одежда не демонстрируются как изолированный продукт — она органично встроена в

«Go Forth» и логотипом бренда, создавая чёткий и запоминающийся визуальный акцент. В результате реклама выходит за рамки коммерции и становится частью культурного диалога о молодости, свободе и переменах.

Графический язык кампании отражает идею обновления через обращение к корням: использование архивной эстетики, минимальной цветовой палитры и документальности связывает бренд с историей и национальной культурой, при этом призывая к современному действию. Простые, мощные композиции и контрастные текстовые блоки создают ощущение решительности и энергии. Таким образом, дизайн не просто сопровождает слоган Let’s Go Forth, а буквально визуализирует движение, солидарность и веру в будущее.

Несмотря на единый глобальный визуальный код, в разных странах кампания визуализировалась по-разному. В Северной Америке акцент делался на идее «новых пионеров». В европейских странах визуализация чаще переносились в урбанистическую среду — с более документальной, иногда даже гранжевой эстетикой, отражающей мультикультурность городов. В странах Азии акцент смещался на молодых креативных людей и лидеров мнений, а глобальная стилистика адаптировалась под цифровые форматы и социальные платформы. Графический дизайн кампании выступал гибкой системой: сохраняя идею движения и личной свободы, он органично интегрировался в культурный контекст каждой страны.

Рекламная кампания коллаборации Lacoste и IUCN Save Our Species

Другой выразительный подход к разработке языка рекламы продемонстрировал Lacoste в кампании «Save Our Species» («Спасем наш вид»).

Коллаборация Lacoste и IUCN Save Our Species в 2018 году представила рекламную кампанию, посвященную защите вымирающих видов животных. Её целью стало повышение осведомлённости и сбор благотворительных средств. Знаменитый зелёный крокодил — один из самых узнаваемых логотипов в мире — был временно заменён изображениями исчезающих видов, а количество выпущенных рубашек с каждым из новых «логотипов» соответствовало числу оставшихся особей каждого вида.

Рекламная кампания пользовалась широкой популярностью, товары, примеры которых представлены на рисунке 4, были распроданы в кратчайшие сроки. Кампания стала вирусной в социальных сетях и быстро получила мировое телевизионное освещение [4].

Рис. 4. Примеры модифицированных логотипов коллаборации Lacoste и IUCN Save Our Species.

Лаконичный графический жест с глубокой смысловой составляющей превратил логотип в социальный манифест. Изменение фирменного знака стало центральным визуальным приёмом, который привлёк внимание к проблеме исчезновения животных и показал, что бренд может использовать собственную идентичность как платформу для общественного высказывания. Несмотря на отсутствие оригинального логотипа — ключевой составляющей бренда, обеспечивающей узнаваемость, — сама фирма осталась узнаваемой благодаря соблюдению фирменных цветов и компоновки, а также грамотной рекламной кампании и её освещению в медиа. Кампания стала вирусной в социальных сетях и быстро получила мировое телевизионное освещение. Рекламная кампания пользовалась широкой популярностью, товар был распродан в кратчайшие сроки.

Рекламная кампания бренда GAP

Рекламная кампания бренда GAP «Dress Normal» («Одевайся обычно») была запущена в августе–сентябре 2014 года как часть осеннего маркетингового сезона. Кампания призывает не следовать слепо мировым тенденциям, а формировать свой собственный стиль, основываясь на своем вкусе и желаниях [5].

Было выпущено четыре рекламных ролика, в которых приняли участие актрисы Джена Мэлоун, Элизабет Мосс, Зося Мамет, Анжелика Хьюстон и актер Майкл К. Уильямс. Режиссером проекта выступил Дэвид Финчер. Все видео длятся по 30 секунд, представлены в черно-белой гамме и рассказывают по одной короткой

визуальная простота: нейтральные фоны, мягкий естественный свет, бытовые сюжеты и отсутствие перегруженного монтажа. Такая «визуальная тишина» фокусирует внимание на человеке и его одежде, подчеркивая ценность обычности.

Печатные материалы, пример которых представлен на рисунке 5, продолжают эту стратегию через лаконичную типографику и большое количество негативного пространства. Использование гротеска, простая композиция и сдержанная палитра формируют ощущение устойчивости. Надпись «Dress Normal» звучит как манифест, но подана без визуального давления — уверенно и спокойно.

Рис. 5. Пример плаката рекламной кампании бренда GAP «Dress Normal».

Таким образом, минимализм здесь не просто стилистический прием, а инструмент, формирующий концепцию. Дизайн синхронизирован с идеей кампании: чем проще и тише визуальный язык, тем сильнее визуальный образ. Простота становится формой высказывания и одновременно способом бренда выделиться в перенасыщенном визуальном поле модной рекламы.

Анализ рекламных кампаний брендов Levi's, Lacoste и GAP показывает, что графический дизайн служит не только для оформления, но и является мощным инструментом коммуникации, который способен передавать идеи, ценности и культурные сообщения. Использование типографики, композиции и визуальных приемов позволяет брендам формировать эмоциональный отклик аудитории и превращать рекламу в самостоятельное культурное высказывание.

В результате реклама перестает быть просто информированием о продукте — она превращается в самостоятельное культурное высказывание. Бренды через визуальные решения транслируют ценности. Минимализм в этом контексте становится не трендом, а стратегией: он помогает говорить меньше, но точнее, и добиваться большей вовлечённости за счёт ясности и искренности сообщения.

Такой подход отражает общую эволюцию визуальной коммуникации в XXI веке: от кричащей рекламы к осмысленному диалогу, от демонстрации к нарративу, от количества деталей к качеству идеи. В этом и заключается подлинная сила минимализма — он даёт брендам возможность говорить с аудиторией на языке, который одновременно прост и глубок, узнаваем и уникален.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.
Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

1. Усик С. П. Особенности продвижения брендов в индустрии моды // Восточно-европейский научный журнал. 2016. №9. С. 82-88.
2. Рекламная кампания Levi's на HSE Design. URL: https://hsedesign.ru/project/1705869725a54db7b84176ae05f5bed9 (дата обращения: 03.03.2026)
3. Levi's Go Forth — двигайся вперед! URL: https://adindex.ru/news/marketing/2011/08/10/70186.phtml?ysclid=mm80h1327u580404260 (дата обращения: 05.03.2026)
4. Lacoste x IUCN SOS - IUCN SOS. URL: https://iucnsos.org/initiative/lacoste-x-iucn-sos/ (дата обращения: 16.03.2026)
5. GAP: эволюция эмоциональных стратегий бренда. URL: https://hsedesign.ru/project/gap-emocionalnye-strategii-brenda-47d0e60040ac4c60aa4395397e7e9f30 (дата обращения: 17.03.2026)

References

1. Usik S. P. Osobennosti prodvizheniya brendov v industrii mody [Features of brand promotion in the fashion industry] // Vostochno-evropeyskiy nauchnyy zhurnal. 2016. №9. S. 82-88.
2. Reklamnaya kampaniya Levi’s na HSE Design. [Levi's HSE Design advertising campaign.] URL: https://hsedesign.ru/project/1705869725a54db7b84176ae05f5bed9 (data obrashcheniya: 03.03.2026)
3. Levi’s Go Forth — dvigaysya vpered! [Levi's Go Forth — move forward!] URL: https://adindex.ru/news/marketing/2011/08/10/70186.phtml?ysclid=mm80h1327u580404260 (data obrashcheniya: 05.03.2026)
4. Lacoste x IUCN SOS - IUCN SOS. URL: https://iucnsos.org/initiative/lacoste-x-iucn-sos/ (data obrashcheniya: 16.03.2026)
5. GAP: evolyutsiya emotsionalnykh strategiy brenda[GAP: the evolution of emotional brand strategies] URL: https://hsedesign.ru/project/gap-emocionalnye-strategii-brenda-47d0e60040ac4c60aa4395397e7e9f30 (data obrashcheniya: 17.03.2026

УДК 339.138

А. А. Рябова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОТ ЭТНОСА К ТРЕНДУ: МЕХАНИЗМЫ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ГЛОБАЛЬНЫЙ БРЕНДИНГ

© А. А. Рябова, 2026

Статья посвящена феномену этнического стиля в моде как ответу на вызовы глобализации и кризис идентичности. В работе прослеживается эволюция этномоды с начала XX века — от экзотических постановок «Русских сезонов» и коллекций Поля Пуаре до современных стратегий этичного партнерства с коренными сообществами. Особое внимание уделяется трансформации функции народного костюма: из маркера групповой принадлежности он превращается в инструмент личного высказывания и культурной независимости. На примерах брендов Maxhosa (ЮАР), Institution (Азербайджан), Ural Folk People, «АМ» (Югра), O'STIN анализируются различные подходы к интеграции этнических мотивов — от аутентичного самовыражения до социально ответственного сотрудничества. В статье также рассматривается проблема культурной апроприации в индустрии моды, критикуются существующие правовые механизмы защиты традиционных дизайнов и приводятся позитивные примеры совместного творчества (Ralph Lauren и художница Найоми Гласс).
Ключевые слова: этнический стиль, культурная идентичность, культурная апроприация, традиционные дизайны, брендинг.

A. A. Ryabova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FROM ETHNICITY TO TREND: MECHANISMS OF TRANSFORMATION OF CULTURAL IDENTITY INTO GLOBAL BRANDING

The article focuses on the phenomenon of ethnic style in fashion as a response to the challenges of globalization and the crisis of identity. It traces the evolution of ethno-fashion since the early 20th century, from the exotic productions of the Russian Seasons and the collections of Paul Poiret to modern strategies of ethical partnership with indigenous communities. The article highlights the transformation of the function of folk costume, from a marker of group affiliation to a tool for personal expression and cultural independence. The article analyzes various approaches to the integration of ethnic motifs, from authentic self-expression to socially responsible collaboration, using the examples of Maxhosa (South Africa), Institution (Azerbaijan), Ural Folk People, AM (Ugra), and O'STIN. The article also addresses the issue of cultural appropriation in the fashion industry, criticizes existing legal mechanisms for protecting traditional designs, and provides positive examples of collaborative creativity (Ralph Lauren and artist Naomi Glass).
Keywords: ethnic style, cultural identity, cultural appropriation, traditional designs, branding.

В современном мире, где границы между странами и культурами становятся всё более прозрачными, а информационное пространство объединяет миллиарды людей, происходит парадокс. С одной стороны, мы наблюдаем унификацию, стирание уникальных культурных черт под натиском глобализации. С другой, именно в этот период особенно остро звучит вопрос самоидентификации: «Кто я?», «К какому культурному коду принадлежу?». Ответом на этот запрос становится этномода — явление, которое из маргинального и узкоспециализированного превратилось в один из главных трендов XXI века.

Чтобы понять природу современного интереса к этническим мотивам в одежде, нужно обратиться к социальным изменениям, которые переживает человечество. Глобализация привела к появлению феномена, который исследователи называют «маргинальным человеком» [1, с. 10]. Это индивид, принадлежащий одновременно к нескольким культурам, но не чувствующий полной связи ни с одной из них. Он способен воспринимать многообразие жизненных укладов, но утратил ощущение целостности и исключительности своего этнического мировосприятия.

В этой ситуации рождается потребность в новых формах социальной интеграции. Возникает состояние, которое философы называют транскультурностью — это виртуальная принадлежность одного человека множеству культур. При этом раса, этнос, пол и возраст перестают быть жесткими индикаторами, превращаясь в социальные конструкции, которые человек выбирает сам в зависимости от своих взглядов и мировоззрения.

Мода чутко реагирует на эти изменения. Она всё больше перемещается в интернет-пространство, где новые нормы объединяют людей не по национальному или социальному признаку, а по интересам и ценностям. И именно здесь, в точке пересечения глобального и локального, этнический стиль обретает новое звучание. Коммуникативная функция народного костюма, веками служившая маркером принадлежности к определенной общности, сегодня трансформируется в инструмент личного высказывания.

Интерес к этнике в высокой моде не является чем-то новым в наше время. На протяжении всего XX столетия дизайнеры обращались к народным традициям, каждый раз находя в них то, что было созвучно духу времени. Отправной точкой можно считать парижскую постановку балета «Шахерезада» в рамках «Русских сезонов» 1910 года. Декорации и костюмы Льва Бакста произвели оглушительный эффект. Среди тех, кто попал под очарование восточной роскоши, был великий кутюрье Поль Пуаре. Пуаре создает коллекцию в восточном стиле, а в 1912 году, после поездки в Россию, представляет коллекцию «Казань» (*рис. 1*), [2, с. 168]. Рубахи, сарафаны, кокошники, расшитые платки, красные сафьяновые сапоги, вышивка, мех и бахрома — всё это поражало воображение современников. Пуаре видел в народном костюме прежде всего экзотику, возможность подарить зрителю яркую эмоцию, погрузить в прекрасную иллюзию. Он считал себя художником, а свои модели искусством. Однако функциональная сторона народного костюма осталась вне его внимания. И именно это стало причиной того, что концепция Пуаре оказалась нежизнеспособной уже к концу 1910-х годов. Первая мировая война, политический и экономический кризис требовали от моды не театральности, а комфорта и практичности.

Рис. 1. Модель П. Пуаре из коллекции «Казань», 1912 г.

Следующий шаг в осмыслении этнического стиля сделала Габриэль Шанель. В своих «русских» коллекциях 1923–1924 годов она предлагает принципиально иной подход. Шанель использует не только декоративные элементы, но и сам крой — удобный, рубашечный, функциональный. Она создает стилизации русского орнамента, делая их графичными и геометризированными, использует мех и фактуру, но при этом сохраняет комфорт, необходимый динамичной эмансипированной женщине 1920-х [3, с. 201].

В это же время в Советской России Надежда Ламанова и Вера Мухина работают над созданием нового советского костюма. Вдохновляясь идеями конструктивизма и русским народным костюмом, они создают модели платьев и пальто, которые были просты в исполнении и утилитарны (*рис. 2*). Это был пример глубокого, а не поверхностного обращения к традиции.

Рис. 2. Модели Н. Ламановой в народном стиле

Во время Второй мировой войны главным источником этнических мотивов становится Латинская Америка. Оборки, пышные юбки, цветы и фрукты — эти образы дарили измученной войной Европе мечту о солнце, мире и беззаботности. Этника становится символом утраченного рая.

Подлинный расцвет этнического стиля приходится на вторую половину 1960-х годов и связан с движением хиппи. Для хиппи обращение к традиционным культурам, прежде всего восточным и латиноамериканским, было не просто модным трендом, а частью идеологии [4, с. 337]. Это был протест против общества потребления, против войны во Вьетнаме, против омертвевших буржуазных ценностей. Этнические элементы становились символами свободы, возврата к природе, духовности. Именно в это время в моду входят длинные волосы у мужчин, этнические украшения, унисекс-одежда. Этнический стиль перестает быть просто экзотикой и становится языком целого поколения.

В 1970-е годы этнический стиль теряет свою протестную радикальность и становится самым популярным направлением в дизайне костюма [5, с. 76]. Модели в этом стиле выпускают даже самые консервативные марки. Появляются новые направления — кантри, рустикальный, деревенский стиль, интерпретирующие мотивы европейского крестьянского костюма.

Ключевую роль в формировании современного подхода к этнике сыграл Такада Кензо. Его мультикультурные образы соединяли сразу несколько творческих источников, комбинировали разные виды орнаментов. При этом все это реализовывалось в понятных и комфортных вещах — платьях, пальто, брюках. Кензо показал, что этника может быть повседневной.

Ив Сен-Лоран в это же время возвращает этнические мотивы в высокую моду. Его «русские» и «китайские» коллекции становятся манифестами того, как традиционный костюм может быть переосмыслен языком высокой моды. В 1980-е годы, когда на фоне демонстративного потребления возрастает символическая стоимость модных имен, этнические мотивы становятся основой идентичности многих брендов. Марка Etro с 1981 года использует индийский узор пейсли, который превращается в узнаваемый символ дома (*рис. 3*). Жан-Поль Готье находит новые грани этнического стиля, создавая коллажи из жанров и направлений. Его знаменитая коллекция осень-зима 1986–1987 гг. с надписями на кириллице становится предвестником грядущих перемен в Восточной Европе. В 1990-е годы появляется «экологический стиль» с его вниманием к натуральным материалам и ручным технологиям, заимствованным из народного костюма. А глубокое осмысление культурных традиций становится основой творчества таких дизайнеров, как Вивьен Вествуд и Александр Маккуин.

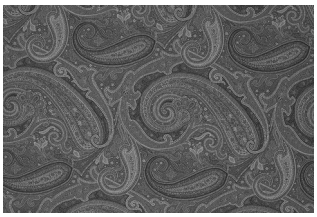


Рис. 3. Принт Etro пейсли

В XXI веке этнический стиль продолжает активно развиваться. Современный человек использует костюм как стратегию поиска и декларирования своей идентичности. Выбор одежды всё реже определяется пропорциями тела или размером дохода и всё чаще особенностями мировоззрения. Глобализация и техническое развитие модной индустрии привели к тому, что мода в разных уголках мира становится одинаковой. Костюм обезличивается, утрачивает символическую ценность. Не принося эмоционального удовлетворения, одежда быстро превращается в мусор. Именно поэтому дизайнеры обращаются к этническим источникам — чтобы вернуть вещам культурную, символическую и эстетическую значимость.

Сегодня практически невозможно найти бренд, который бы полностью обошел стороной этнические мотивы. Но способы их интеграции в коллекции существенно различаются.

Один из самых ярких примеров аутентичного подхода — южноафриканский бренд Maxhosa (*рис. 4*). Он остается единственным представителем Африки в официальном расписании Парижской недели моды. Его основатель Ладума Нгксоколо намеренно не подстраивается под западного зрителя: его цель — представить Африку как полноправного и активного участника мирового культурного обмена. В коллекции Fall 2026 «Siyi-Kulture» (в переводе — «Мы — культура») дизайнер вышел за пределы собственной традиции коса, включив элементы культур зулу, педи, тсонга и свази [6, с. 258].

Для него этнические мотивы не дань моде, а способ заявить о культурной независимости и выстроить диалог с теми, кто разделяет эти традиции.

Рис. 4. Юбка южноафриканского бренда Maxhosa

Иной подход демонстрирует бренд Institution, созданный Галибом Гассановым — финалистом премии LVMH 2026 и обладателем награды Zalando Visionary Award 2026. Institution позиционирует себя не просто как модный дом, а как «социально-художественная организация», пересматривающая устоявшиеся нормы. Эстетика бренда строится на глубокой связи с ремесленными традициями локальных этнических групп, которые Гассанов переводит на язык современного дизайна. В коллекции осень-зима 2026–2027 гг. он обратился к текстильному наследию своей культуры: три образа были созданы из ковров, вручную связанных азербайджанскими мастерицами из общины Борчалы. Этнический элемент здесь становится инструментом осмысления идентичности, коллективной памяти и женской эмансипации, коллекция посвящена истории первой женщины-мусульманки, избранной в органы самоуправления.

Российская мода также переживает переосмысление этнического наследия. То, что еще недавно воспринималось как музейный экспонат, сегодня органично вписывается в повседневную жизнь.

Уральские дизайнеры предложили собственное прочтение этой темы. Бренд Ural Folk People, основанный в 2022 году Ангелиной Лапиной, черпает вдохновение в местном фольклоре. Первая коллекция была создана по мотивам сказов Павла Бажова. «Я не хотела быть банальной и отражать в дизайне архитектурные образы — цирк или дом Севастьянова, — рассказывает Лапина. Так родилась идея изображать уральский дух и характер через персонажей и героев» [7]. Каждая вещь бренда превращается в «историю, переплетенную с мотивами народного искусства», где традиционные узоры и символы гармонично сочетаются с современными формами и материалами.

Особого внимания заслуживает югорский этнобренд «АМ». Название переводится с языка манси как «Я», а слоган «АМ — разный» подчеркивает многообразие северной культуры. Бренд создает одежду унисекс, причем на некоторых моделях гендерную идентичность транслируют традиционные орнаменты коренных народов. Принципиальная особенность «АМ» — каждая коллекция разрабатывается при участии и консультировании представителей коренных малочисленных народов Севера. Это сознательный выбор команды, которая стремится не заимствовать чужие традиции, а сотрудничать с их носителями.

Интерес к этническим мотивам распространился и на масс-маркет. В 2025 году российский бренд O’STIN выпустил лимитированную коллекцию «Промыслы», вдохновленную народными художественными промыслами. Орнаменты, созданные на основе архивных этнографических материалов, легли в основу лаконичных современных силуэтов. В компании отмечают, что проект призван не только решать эстетические задачи, но и напоминать о ценности визуального и ремесленного наследия русской культуры в современном контексте.

Активный культурный обмен на фоне развития новых медиа и повышенной чувствительности к социальному неравенству породил новую проблему — обвинения в культурной апроприации. Этот термин обозначает ситуацию, когда заимствование элементов одной культуры представителями другой рассматривается как негативное явление.

Скандалы, последовавшие за показом коллекции Prada весна-лето 2026, когда итальянский дом представил кожаные сандалии, практически идентичные традиционным индийским колхапури, существующим с XII века, стали лишь кульминацией многолетнего напряжения между глобальным люксом и локальными культурами (р*ис. 5*). Стоимость сандалий Prada достигала 1400 долларов, тогда как оригинальные колхапури на индийских рынках можно приобрести всего за 12 долларов — разница,

демонстрирующая механизм извлечения прибыли из культурного наследия, к которому бренд не имеет никакого отношения.

Рис. 5. Колхапури, традиционные индийские сандалии ручной работы

Ключевой критерий различия — наличие или отсутствие взаимности. Признание предполагает активное стремление узнать, понять и почтить культуру через легитимные каналы. Когда бренд просто копирует узор — это присвоение. Когда бренд вступает в партнерство с сообществом, гарантируя ему контроль над нарративом и справедливую долю прибыли — это коллаборация.

Сьюзан Скафиди, профессор юридического факультета Фордемского университета, специализирующаяся на законодательстве в сфере моды, подчеркивает институциональный характер проблемы: «Существующие правовые механизмы защиты традиционных дизайнов остаются крайне неадекватными. Это лоскутное одеяло норм, которое оставляет многих представителей коренных народов уязвимыми для эксплуатации» [8, с. 92].

Международная организация труда (МОТ) и Организация Объединенных Наций закрепили в Конвенции 169 и Декларации прав коренных народов право коренных сообществ защищать, контролировать и развивать свое культурное наследие. Эти документы требуют получения свободного, предварительного и осознанного согласия от сообществ, а также справедливой компенсации при использовании их традиционных знаний.

Всемирная организация интеллектуальной собственности (WIPO) активно разрабатывает рекомендации для модной индустрии. Среди ключевых принципов: исследование культурной значимости элементов традиционного дизайна, формализация соглашений о сотрудничестве с сообществами и обеспечение справедливого распределения экономических выгод.

На фоне системных проблем некоторые бренды и дизайнеры демонстрируют альтернативные подходы, основанные на принципах этичного партнерства.

Ralph Lauren, долгое время подвергавшийся критике за присвоение эстетики коренных американцев, в 2023 году запустил программу Artist-in-Residence (в переводе — «Резиденция художника»). Первым приглашенным дизайнером стала Найоми Гласс, ткачиха и скейтбордистка, получившая как финансовую поддержку, так и творческую свободу для создания коллекции, соответствующей традиционным практикам навахо.

По словам Гласс, бренд признал, что они «учатся вместе». Ее способность диктовать спецификации материалов и дизайна, верные межпоколенческим техникам, позволила создать коллекцию, которая, как она выразилась, «выглядела как естественно сотканная вещь, а не как дизайн, наброшенный на свитер» [9].

Согласно Саше Келли, руководителю отдела дизайна Ralph Lauren с фокусом на социальную ответственность, бренд учится работать в ином темпе — вне традиционного модного календаря, сосредотачиваясь на «умении отказаться от прежних установок, предоставлении платформы создателю, производстве совместно с сообществом и выплате дизайнерского гонорара и роялти, возвращаемых сообществу в целом» [9].

Таким образом, этнический стиль в моде прошел большой путь от театральной экзотики Поля Пуаре через идеологический протест хиппи к статусу глобального тренда, объединяющего локальные традиции и современные формы.

Сегодня обращение к этническим источникам требует от дизайнера не просто вдохновения, но глубокого погружения в культурный контекст. Время поверхностных заимствований закончилось. На первый план выходит диалог между дизайнером и мастерами, между глобальным брендом и локальными традициями, между прошлым и будущим.

Формирование осознанного подхода к культурному наследию становится важнейшей составляющей современной моды. И именно такой подход позволяет этномоде оставаться не просто трендом, а полноценным языком, на котором человечество говорит о самом главном — о своей идентичности, памяти и надеждах.

Научный руководитель: доцент кафедры графического дизайна в арт-пространстве, Тихонова Ю. С.

Scientific supervisor: associate Professor of the Department of Graphic Design in the Art Space, Tikhonova Yu.S.

Список литературы:

1. Стоунквист Э. В. Маргинальный человек: исследование личности и культурного конфликта: автореферат диссертации с примечаниями 1961 г. / Э. В. Стоунквист ; предисл. и пер. с англ. В. Г. Николаева // Личность. Культура. Общество. – 2006. – Т. 8, № 1. с. 9–36
2. Каталог выставки "Пуаре – король моды" / Федеральное гос. учреждение культуры «Гос. историко-культур. музей-заповедник “Моск. Кремль”». – М: ООО «АзБука», 2011. с. 308
3. Шарль-Ру Э. Время Шанель. М.: Слово, 2006. С.384
4. Зелинг Ш. Мода. Век модельеров. 1900–1999. Кёльн: Кёнеманн, 2000. с. 572
5. Пигулевский В. О. Дизайн и культура / В. Пигулевский. Х.: Изд-во «Гуманитарный центр», 2014. с. 316
6. Нгшоколо, Л. О традиции, символике и южноафриканскости в дизайне одежды: беседа с Ладумой Нгшоколо. Africa Today. – 2023. – Т. 69, № 1/2. с. 255–263.
7. Ural Folk People [Электронный ресурс] / Основатель бренда: М. А. Лапина // ufashion.ru. – URL: https://ufashion.ru/brands/ural-folk-people.html (дата обращения: 01.04.2026)
8. Скафиди, С. Кому принадлежит культура? Присвоение и аутентичность в американском праве. Нью-Брансуик, Нью-Джерси : Издательство Ратгерского университета, 2005. – XIV, с. 203
9. Губанова К. В., Галстян А. М., Шапошникова А. А., Роот Д. Д. Анализ стратегии устойчивого развития компании Ralph Lauren Corporation // Исследования молодых ученых : материалы CVIII Междунар. науч. конф. (г. Казань, сент. 2025 г.). Казань : Молодой ученый, 2025. — URL: https://moluch.ru/conf/stud/archive/547/20374/ (дата обращения: 06.04.2026).

References:

1. Stonquist E. V. Marginal man: a study of personality and cultural conflict: abstract of a dissertation with notes in 1961 / E. V. Stonquist ; preface. and translated from English by V. G. Nikolaev // Personality. Culture. Society. – 2006. – Vol. 8, No. 1. pp. 9-36
2. Catalog of the exhibition "Poiret – the King of fashion" / Federal State Cultural Institution "State Historical and Cultural Center. Museum-reserve “Moscow. The Kremlin"". Moscow: AzBuka LLC, 2011. p. 308
3. Charles-Roux E. Chanel's Time. Moscow: Slovo, 2006. p.384
4. Zeling S. Fashion. The age of fashion designers. 1900–1999. Cologne: Könemann, 2000. p. 572
5. Pigulevsky, V. O. Design and Culture / V. Pigulevsky. Kh.: Publishing House "Humanitarian Center", 2014. p. 316
6. Ngshokolo, L. On Tradition, Symbolism, and South African Identity in Fashion Design: A Conversation with Laduma Ngshokolo. Africa Today. – 2023. – Vol. 69, No. 1/2. pp. 255–263.
7. Ural Folk People [Electronic resource] / Brand founder: M. A. Lapina // ufashion.ru. – URL: https://ufashion.ru/brands/ural-folk-people.html (accessed: 01.04.2026)
8. Skafidi, S. Who Owns Culture? Appropriation and Authenticity in American Law. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2005. – XIV, p. 203
9. Gubanova K. V., Galstyan A. M., Shaposhnikova A. A., and Roote D. D. Analysis of the Sustainable Development Strategy of Ralph Lauren Corporation // Research by Young Scientists: Proceedings of the CVIII International Scientific Conference (Kazan, September 2025). Kazan: Young Scientist, 2025. URL: https://moluch.ru/conf/stud/archive/547/20374/ (accessed: 06.04.2026).

УДК 7.04:659.125.64

В.В. Сафонова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИСТОРИЯ И ЭВОЛЮЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ В РЕКЛАМНЫХ КАМПАНИЯХ

© В.В. Сафонова 2026

В статье рассматривается история и основные этапы развития использования 3D-моделирования в рекламных кампаниях. Анализируется становление компьютерной графики в рекламе — от первых экспериментов с цифровыми эффектами до широкого внедрения фотореалистичных трёхмерных изображений в современных медиа. Особое внимание уделяется технологическим изменениям, которые повлияли на визуальный язык рекламы и расширили возможности креативного выражения. Рассматриваются ключевые тенденции применения 3D-моделирования в различных форматах рекламной коммуникации, включая видеоролики, цифровую рекламу и визуализацию продуктов. Отмечается роль 3D-графики в повышении зрелищности, информативности и конкурентоспособности рекламных материалов. В результате делается вывод о том, что 3D-моделирование стало важным инструментом современного рекламного дизайна и продолжает активно развиваться в условиях цифровой медиасреды.

Ключевые слова: рекламная кампания, реклама, 3D-моделирование, 3D-графика, 3D-эффекты, рекламный ролик, CGI, анимация, основные этапы, логотипы, айдентика.

V.V. Safonova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

HISTORY AND EVOLUTION OF THE USE OF 3D-MODELING IN ADVERTISING CAMPAIGNS

This article examines the history and key stages of 3D modeling in advertising campaigns. It analyzes the development of computer graphics in advertising, from the first experiments with digital effects to the widespread adoption of photorealistic 3D images in modern media. Particular attention is paid to the technological changes that have influenced the visual language of advertising and expanded the possibilities of creative expression. Key trends in the application of 3D modeling in various advertising communication formats, including video, digital advertising, and product visualization, are discussed. The role of 3D graphics in enhancing the visual appeal, information content, and competitiveness of advertising materials is highlighted. The conclusion is that 3D modeling has become an important tool in modern advertising design and continues to thrive in the digital media environment.

Keywords: advertising campaign, advertising, 3D-modeling, 3D-graphics, 3D-effects, commercial, CGI, animation, milestones, logos, identity.

Джозеф Вейдон Огилви, один из величайших специалистов в области рекламы, считал, что «реклама — это мощный инструмент для привлечения внимания и убеждения покупателя в важности продукта или услуги» [1]. Он определял сущность рекламы как «убедительный обмен», то есть процесс, который помогает донести ценность товара или услуги до потенциального клиента таким образом, чтобы он захотел его приобрести. Реклама может быть разных форматов: от текстовых объявлений в интернете до плакатов на улице. Сегодня многие компании используют сразу несколько типов рекламы, чтобы охватить широкую аудиторию. Например, продвигаются на ТВ, в онлайн-медиа и у блогеров.

Реклама является отраслью, вбирающей в себя все технологические новинки и инновации текущего времени. Любое новшество, способное привлечь внимание зрителей и привнести свою изюминку в маркетинговую среду, становится желанным объектом. Так в середине XX века одной из передовых новинок становится появление 3D-моделирования.

3D-моделирование — это революционная технология, позволяющая создавать трёхмерные объекты в цифровом пространстве. Этот вид искусства объединяет науку, математику и творчество, позволяя создавать сложные модели, используемые в различных отраслях [2].

Значимость 3D-моделирования заключается в его универсальности и инновационном потенциале. Оно позволяет архитекторам проектировать здания с невероятной точностью, аниматорам — создавать захватывающие миры, а медицинским работникам — улучшать результаты лечения пациентов с помощью напечатанных на 3D-принтере протезов. По мере развития технологий 3D-моделирование продолжает революционизировать отрасли, открывая возможности, которые раньше казались немыслимыми.

Первые успехи в истории 3D-моделирования были достигнуты, когда в 1960-х годах начали появляться первые коммерчески доступные САПР или системы автоматизированного проектирования. Самый большой прорыв совершил Айвен Сазерленд, который в 1963 году представил Sketchpad, также известный как «Робот-чертежник», с его революционным интерфейсом. Компания Sketchpad доказала, что компьютеры могут использоваться дизайнерами и, возможно, художниками не только для проектирования или повторяющегося черчения, но и в интерактивном режиме. В том же году партнерство General Motors и IBM создало DAC-1, дизайн которого был дополнен компьютером, публично представленным в 1964 году и использовавшимся General Motors до конца десятилетия для ускорения процесса производства автомобилей. Это продемонстрировало возможность компьютерной визуализации сокращать рабочие нагрузки. В то время как такие компании, как MAGI, внедрившие твердотельное 3D-моделирование, создавали новый спрос на САПР, университеты усердно работали над развитием истории 3D-моделирования и открытием новых и более эффективных технологий 3D-визуализации. Гуро и Фонг открыли методы растушевки в Университете штата Юта, которые ускорили обработку за счет упрощения первоначальных алгоритмов рендеринга.

Особый интерес с точки зрения развития 3D-моделирования представляет модель чайника из Юты. Он вошел в историю как символ компьютерной 3D-графики после того, как был использован Мартином Ньюэллом для проверки своих графических разработок. Он нашел 3D-модель чайника идеальной для тестирования из-за ее структуры, разнообразия поверхностей, которыми она обладает, и способности предмета отбрасывать тени на себя. Ньюэлл поделился подробностями со своими коллегами-исследователями, которые сразу же начали использовать чайник.

Несмотря на то, что развитие 3D-моделирования началось практически с начала второй половины XX века, до индустрии рекламы оно добралось лишь к 1970-ым годам. Подобная неспешка с использованием 3D в рекламных видеороликах связана сразу с несколькими причинами. Во-первых, большую роль сыграла настороженность, с которой общество отнеслось к появлению новых технологий. Подобное новшество было встречено людьми двояко: с одной стороны находились те, кто восхищался 3D-моделированием и считал его появление невероятным прогрессом в компьютерной индустрии, с другой же стороны часть общества испытывала скепсис и недоверие к новой разработке, считая, что компьютерная графика никогда не сможет заменить реальные объекты и сцены.

Второй причиной «промедления» считается недостаточный уровень технологий и автоматизации. В первые годы своего возникновения 3D-редакторы и рендеры были крайне сложными в использовании, а также не обладали должным качеством для запуска в массы. Для того, чтобы новая технология стабилизировалась и стала более проработанной и успешной, требовалось время.

В-третьих, использование 3D-моделирования было связано с большими затратами. Создание качественной 3D-графики требовало дорогого специализированного оборудования, программного обеспечения и наличия квалифицированных специалистов. Эти расходы были значительными и не всегда оправдывали себя в коммерческом использовании.

Первой рекламой, в которой использовалась 3D-графика, стал видеоролик «Bubbles» известного американского продукта 7up, выполненный рекламным агентством Robert Abel & Associates (рис. 1). В видеоряде новая технология использовалась сразу в нескольких сценах. С помощью 3D-моделирования были созданы пузыри воды, а также название «Uncola», сквозь объёмные буквы которого пролетала камера. Также данная технология заметна в финальной сцене, где за светящимися и блестящими буквами «7up» движется цветной шлейф.

Рис. 1. Фрагмент из рекламного ролика «BUBBLES» для «7UP». RA&A. 1974 год

Агентство Robert Abel & Associates (RA&A) являлось самой новаторской рекламной CGI-студией 70-х годов, которой было выполнено множество видеороликов с использованием 3D-моделирования. Компания была основана в 1971 году Бобом Абелем вместе со своим другом и коллегой Коном Педерсоном. Агентство стало известным благодаря своим революционным телероликам и спецэффектам для кино, оно также разрабатывало сложные алгоритмы (трассировку лучей) для создания фотореалистичных 3D-поверхностей. Также данная студия приняла непосредственное участие в создании эффектов и окружения для культового фильма «Трон» (1982).

Компанией в разные годы было создано несколько рекламных роликов для продукта «7up». Один из таких был выполнен в 1982 году и имел название «Sun Beats Down» («Палящее солнце»). Элементы 3D используются в видео не единожды. Сперва с помощью компьютерной графики отрисовывается теннисный мяч, который при отбитии ракеткой превращается в надпись, а в другой сцене появляются 3D-модели питьевых трубочек.

Одним из роликов, в котором 3D-моделирование занимает основополагающую роль, является ролик агентства, созданный для индийской компании красок «Berger Paint» в 1976 году. Видео начинается с показа 3D-модели банки краски, над которой пролетает камера и устремляется к объёмной трехступенчатой надписи «Berger magicote vinyl silk». В оставшейся части рекламного ролика с помощью разнообразных 3D-эффектов происходят интересные и необычные изменения текста и пространства.

Неоценимый вклад в развитие 3D-моделирования в рекламе внесла компания «MAGI» (Mathematical Applications Group, Inc.), основанная в 1966 году Филиппом Миттельманом для оценки воздействия ядерного излучения. Данной компанией была разработана система моделирования под названием «Synthavision», в которой модели создавались путем комбинирования 25 геометрических фигур, имевшихся в библиотеке программы. Из простых объектов вроде пирамиды, сферы или цилиндра создавались сложные фигуры, которые впоследствии становились основной для итоговой 3D-модели.

Именно с помощью программы «Synthavision» компания «MAGI» подарила жизнь многим своим рекламным роликам, большая часть которых была выполнена в течение 1980-ых годов. В качестве одного из примеров можно привести небольшой рекламный ролик, выполненный студией для сети американских кинотеатров — «Showcase Cinemas». Для создания видео используются 3D-модели английский букв «s», которые поочередно появляются на экране, соединяются друг с другом, делают несколько оборотов вокруг своей оси, а после занимают середину верхней части монитора.

Другим отличным примером видеоролика, выполненного компанией «MAGI», является реклама корпорации «Ticor Home Protection» — крупной американской компании по страхованию прав собственности. В видео представлена 3D-модель целого дома, которая постепенно разбирается до самого основания. Затем дом «собирается» обратно с дополнительными составляющими, и зрители видят табличку с надписью «sold» («продано») и логотипом рекламируемой компании. Также стоит упомянуть рекламный ролик для продукта под названием «Auto armor», в котором на контрасте с реальной графикой представлена 3D-модель автомобиля. Она повторяет основные линии корпуса машины, подсвечивается с разных сторон разными цветами и перемещается по экрану под разными ракурсами.

Ещё одной важной студией, деятельность которой базировалась на работе с 3D, являлась «Digital Effects Inc.» — одна из самых ранних и важных студий компьютерной графики в США. Она была основана в 1978 году в Нью-Йорке и стала первой профессиональной CG-студией города, появившейся задолго до того, как CGI стало массовым. Именно «Digital Effects» популяризовали формат «flying logos» — объемных движущихся логотипов, которые стали стандартом телевидения конца 80-х. Также «Digital Effects» участвовали в создании 3D-эффектов для фильма «Трон» (как часть нескольких студий, работавших над эффектами).

Один из рекламных роликов был выполнен агентством для заставки телевизионной спортивной передачи «Professional Bowlers Tour». В нём с помощью 3D-моделирования воссоздается боулинг-дорожка, на которую ставится 10 кеглей. Катящийся навстречу хаусболл сбивает те, отрывается от поверхности и останавливается в центре экрана. На его поверхности изображен фирменный логотип спортивной передачи. В другом коротком рекламном ролике с помощью 3D-моделирования отстраивается бритвенный станок компании «Gillette». Название компании двоится, слова превращаются в лезвия и прикрепляются к пустому станку.

Ещё один проморолик был создан для «Dexatrim» — бренда безрецептурных диетических добавок, предназначенных для помощи в снижении веса, контроле аппетита, сжигании жира и повышении энергии. В видео представлена 3D-модель упаковки таблеток, на одной из сторон которой располагается график под названием «Pick hunger periods» («Ключевые периоды голода»). Открывшаяся капсула движется вперед по шкалам, уравнивая те и символизируя таким образом победу таблеток над чувством голода.

Подводя итог, можно сказать, что период 1970–1980 годов — это не только рождение и становление компьютерной 3D-графики, но и ее первые шаги в рекламе. В начале 1970-х годов 3D ещё не

было массовой технологией: она была дорогой, медленной и находилась на стыке научных лабораторий, кинопроизводства и экспериментальных студий. Большинство изображений были в виде простых каркасных моделей, без текстур и реалистичного света. Только под конец 1970-х годов произошел переход к первым коммерческим экспериментам, появились специализированные CG-студии, которые начинали предлагать свои услуги рекламным агентствам, а в рекламе появились такие 3D-элементы как вращающиеся логотипы, абстрактные формы, простые 3D-объекты и т.д.

Взрыв креативности происходит в начале 1980-х годов. В эти годы производятся первые полностью 3D-анимированные рекламные ролики, в свет выходят культовые работы «Robert Abel & Associates», на экранах появляются «летающие логотипы», ставшие символом эпохи, и первые брендовые ролики с трехмерной анимацией напитков, электроники и технологий. В конце 1970 — начале 1980-х формируются визуальные стандарты 3D-объектов. Зрители могут увидеть на экране металлические и стеклянные материалы, хромированные логотипы, неоновые линии, сеточные поверхности, а также синтез движения. Именно в сфере рекламы 3D как продукт коммерческого производства впервые стал массовым зрелищем [3].

Новый виток развития 3D-моделирования в рекламных кампаниях происходит в 1990-ых годах и длится примерно до начала 2000х. В этот период наблюдается взрывной рост CGI: 3D перестает быть экспериментом как в 70–80-е и становится массовым инструментом для рекламных роликов, заставок, бренд-айдентики и ТВ-графики. Такой ощутимый прогресс связан как с понижающимися ценами на компьютеры, так и быстрым развитием программного обеспечения. Появляются такие ПО как «Softimage», «Alias», «3D Studio». Чуть позже к данному списку присоединяется на нынешний момент хорошо известная в сфере 3D-моделирования «Maya».

Десятилетие с 1990 по 2000-ый год можно разделить на формальные этапы, первый из которых охватывает период с 1990 по 1993 год. В этот промежуток времени и начинается ранний расцвет CGI, у графики появляется характерный «вау-эффект». Типичными чертами 3D-моделирования в рекламе становятся низкополигональные модели, яркие отражающие поверхности, простая анимация движения камеры, эффект «компьютерного будущего». 3D в рекламе используется для логотипов и заставок телеканалов (летящие металлические логотипы — «классика 90-х»), для предметной анимации (банки напитков, автомобили, телефоны), для создания футуристичных миров.

Следующий виток развития происходит в период с 1994 по 1997 год. В этот момент наблюдается переход к фотореализму, а характерными чертами 3D-моделирования в рекламе становятся сглаженные модели, более сложные текстуры, мягкие тени. В технологиях наблюдается значительный рывок вперед, появляется «3D Studio MAX» для Windows — теперь не только студии, но и фрилансеры могли делать 3D-ролики. В рекламных кампаниях 3D активно использовалось в автомобильной сфере (3D-машины впервые начали выглядеть правдоподобно), в сфере бытовой техники, в виртуальных «пролетах» вокруг упаковки товара, в «transformations»-роликах (когда один объект превращается в другой). В качестве примеров можно привести рекламные ролики Colgate, Duracell, Energizer. Также именно в данный период начинают активно анимироваться 3D-маскоты. Это время, когда 3D перестало выглядеть «игрушечным» и стало частью стандартной визуальной подачи.

В 1997-1999 годы 3D-моделирование делает упор на реализм, а также становится нормой в рекламной индустрии. В этот период характеристики визуального стиля в рекламе включают в себя реалистичные материалы (металл, стекло, жидкость), симуляцию физики, сложные камеры и многослойный композитинг, появляются первые «почти кинематографичные» рендеры. 3D используют для виртуальных продуктов (шампуни, телефоны, автомобили), жидкостей — одно из любимых направлений 3D-графики 90-х — маскотов-персонажей, появляются «ролики-переходники» — видеоряд, в котором упаковка товара вращается в 3D или частицы объекта собираются в конкретный логотип.

Одной из ключевых студий, сосредоточивших свою деятельность на создании 3D-рекламы, становится «Pacific Data Images» (PDI) — американская студия визуальных эффектов и анимации, основанная в 1980 году. Она стала известна благодаря развитию передовых технологий компьютерной графики и анимации.

Наиболее известные примеры созданной данной студией 3D-рекламы включают в себя рекламу «JR Central», железнодорожной компании в Японии (довольно реалистичная 3D-модель скоростного поезда; рис. 2), рекламу чистящего средства «Dow Bathroom Cleaner» (ожившие предметы ванной комнаты), рекламу автомобилей марки «Mercury» (реалистичная 3D-модель автомобиля), рекламу пива марки «Bud Light» (3D-модели маскотов), рекламу детской зубной пасты «Crest Kids Sparkle Fun» (3D-модели маскотов) и т. д.

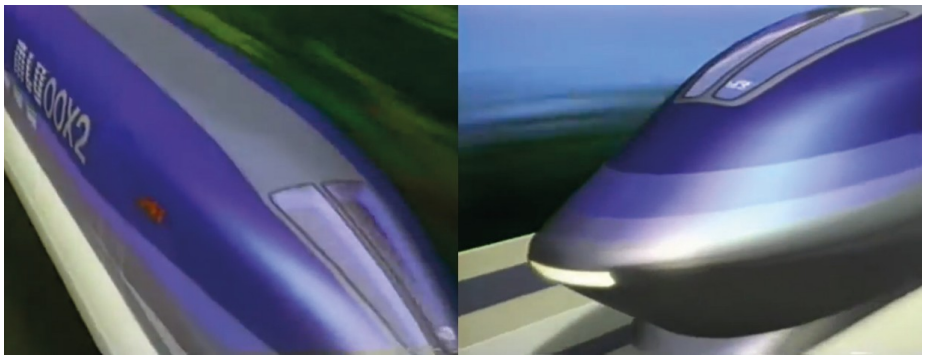


Рис. 2. Фрагменты из рекламного ролика для «JR Central». «PDI». 1990-е годы

Ещё одной студией, оказавшей большое влияние на развитие 3D-моделирования в рекламных кампаниях, стала «Blue Sky Studios» — американская студия визуальных эффектов и компьютерной анимации, действовавшая с 1987 по 2021 год. Расположенная в Гринвиче, штат Коннектикут, она была основана 22 февраля 1987 года Крисом Уэджем, Майклом Ферраро, Карлом Людвигом, Элисон Браун, Дэвидом Брауном и Юджином Трубецким после того, как их работодатель, «Mathematical Applications Group» (MAGI), закрылся.

К числу известных анимаций данной студии в рекламных кампаниях причисляется реклама электрической бритвы «Braun Flex Control» (3D-буквы, которые «съедаются» бритвой, а потом выпадают из неё как имитация срезанных волос; рис.13), молотого кофе «Chock full o'Nuts The Heavenly Original» (анимация говорящих зёрен кофе), печенья компании «Nestle» (3D-маскот), хлопьев фирмы «Berry Berry Kix» (анимация падающих ягод, изменяющиеся 3D-буквы) и многие другие.

Подводя итог, можно сказать, что 3D-реклама 1990-х отличалась простой геометрией, подача которой, тем не менее, была крайне эффектной, видеоряд был насыщен бликами, металликой, неоновыми цветами, логотипы и заставки стали главным жанром (каждый телеканал хотел 3D-логотип, каждая компания — 3D-заставку), большую популярности приобрели абстрактные виртуальные пространства, появились 3D-персонажи и маскоты (например, M&M’s и Duracell Bunny).

Следующий этап развития 3D-моделирования в рекламе начинается с 2000-ых годов и длится примерно до начала 2010-ых. Этот период становится эпохой «зрелости» 3D-графики в рекламе. 2000-е привнесли сложные имитации физики, массовое применение рендера, «двойников» реальных объектов и интеграции CGI и live-action. Ключевыми особенностями данного временного промежутка становятся реализм и фотореализм.

Как и десятилетие с 1990 по 2000-ый год, данный этап можно также «разделить» на неофициальные этапы, первый из которых длится до 2003 года. В этот период масштабное распространение получают такие программы по 3D-моделированию как «Maya», «3ds Max», «LightWave», «Softimage XSI», появляются более мощные в сравнении с предыдущими годами рендеры (Mental Ray, RenderMan, Brazil R/S, V-Ray). В рекламе бренды начали полностью заменять автомобильные съёмки 3D-моделями, логотипы становятся «трёхмерными», а не плоскими, эффекты частиц веществ и флюидов становятся стандартом анимации.

Рождение такого явления как фотореализм в рекламных кампаниях происходит в 2003-2006-ых годах. В рекламе появляются реалистичные жидкости (соки, вода, шоколад), а также первые действительно качественные 3D-персонажи. Особо популярными студиями, деятельность которых включает в себя создание 3D-рекламы, являются «The Mill», «Framestore», «Psyop». Период с 2006-ого года становится эрой «стильного CGI». Параллельно с фотореализмом начинает развиваться оригинальный дизайнерский 3D-стиль, который включал в себя абстрактные формы, анимацию метаболических структур, жидкие трансформации, а также «гибридную» анимацию (2D+3D).

Одной из наиболее интересных рекламных кампаний с использованием 3D-моделирования является рекламный ролик, созданный для французской марки автомобилей «Citroën» — «Transformer Car» (2005). В нём автомобиль преобразовывается в своеобразный трансформер, который начинает танцевать под музыку. Движения 3D-модели очень пластичны и живы, и, если бы не внешний механизированный вид, их вполне себе мог бы выполнять человек. Камера рассматривает робота с разных ракурсов, тем самым позволяя увидеть даже самые маленькие детали, которые еще раз демонстрируют качество и прогресс CGI-графики того времени.

Также отдельного внимания заслуживает видеоролик под названием «Happiness Factory» (2006), выполненный студией «Psyop» для компании «Coca Cola» (рис. 3). Видеоряд длится полторы минуты, из которых более чем 60 секунд выполнены с помощью технологии 3D, начиная с модельки катящейся с горы металлической монеты и заканчивая огромными и впечатляющими локациями тайного мира. 3D-

моделирование в данном случае охватывает практически все новинки эпохи: анимацию жидкости, маскотов, окружения.

Рис. 3. Фрагмент из рекламного ролика «Happiness Factory» для «Coca Cola». «Psyop». 2006 год

Другие примеры рекламных кампаний с использованием 3D-моделирования также демонстрируют широкий спектр креативных и технологических решений, позволяющих брендам привлекать внимание аудитории и формировать запоминающийся визуальный образ.

Так, видеоролик «Honda – Cog» (2003) представляет собой один из наиболее известных примеров сочетания инженерной точности и визуального искусства. В нем показана сложная цепная реакция, где различные детали автомобиля взаимодействуют друг с другом, последовательно приводя в движение всю конструкцию. Несмотря на то что основа ролика выполнена с использованием технологии stop-motion, элементы 3D-моделирования и компьютерной графики применялись для усиления визуальной целостности, сглаживания переходов и создания идеализированной механической среды.

Не менее ярким примером является рекламный ролик «Cadbury Gorilla» (2007), который стал культовым благодаря своей необычной концепции и эмоциональному воздействию. В центре сюжета — горилла, исполняющая партию на барабанах под известную музыкальную композицию. Для создания персонажа использовались как практические эффекты (костюм и актерская игра), так и элементы 3D-графики, позволяющие детализировать мимику, движения и текстуру шерсти. 3D-моделирование в данном случае выступает инструментом усиления реалистичности и выразительности образа, делая его более убедительным и визуально насыщенным.

Следующий и пока что последний этап развития 3D-моделирования в рекламе начался после 2010-ого года и длится по сей день. Сегодня 3D уже не просто один из возможных инструментов для создания рекламы, это её неотъемлемая часть, без которой сложно воспринимать нынешнюю реальность [4]. Благодаря тому, что сегодня CGI-графика переживает пик своих технологических возможностей, доступных на данный момент, причины её использования практически очевидны. Во-первых, с её помощью стали возможны реалистичные демонстрации продуктов. Во-вторых, благодаря использованию 3D-графики компании могут заметно сократить свои расходы. Если ещё 10-15 лет назад технология 3D-моделирования была довольно дорогой роскошью, сегодня она становится более экономным вариантом создания рекламы нежели использование натуральных условий и объектов. В-третьих, благодаря быстрому темпу развития CGI-графики её использование связано и с другими факторами, такими как реалистичность изображения и комфорт применения подобной технологии в работе.

Тенденции развития 3D-моделирования в рекламе в настоящее время включает в себя такие пункты, как:

1. Рост качества визуализации (можно идеально контролировать свет, атмосферу, цвета; можно легко адаптировать визуал для разных рынков).

2. Интеграция искусственного интеллекта. AI начинает всё активнее использоваться в 3D-производстве, и это значительно влияет на рынок, появляются новые тренды, включающие в себя генерацию моделей на основе текстового описания, автоматическую анимацию персонажей, генерацию текстур и материалов, а также быстрое создание окружений (ландшафты, города, интерьеры). Более того, AI значительно снижает стоимость 3D-рекламы, делая её доступной даже малому бизнесу [5].

3. AR/VR и интерактивная реклама. 3D-контент становится основой для AR-примерок (косметика, одежда, мебель), виртуальных шоурумов, интерактивных баннеров и 3D-постов в соцсетях (Instagram, TikTok, VK). Пользователь теперь может взаимодействовать с рекламируемым продуктом, а не просто смотреть на него [6].

Одними из самых потрясающих и ослепительных рекламных роликов на данный момент, созданных с помощью CGI, можно считать короткометражные фильмы с объектами, которые невозможно или очень сложно реализовать в реальном мире. Один из таких действительно потрясающих роликов можно считать рекламу Coca Cola «Masterpiece» (2023), в котором ожившие шедевры изобразительного искусства обмениваются друг с другом бутылкой вышеупомянутого бренда или рекламу, воплощенную на специальных цифровых рекламных щитах 3D, которые можно встретить на улицах многих мегаполисов.

Такие объемные «баннеры» используют трехмерную технологию для достижения реалистичного эффекта. Эти рекламные щиты отображают два разных изображения, записанных с двух разных точек зрения, в виде одного кадра. При их восприятии человеческим глазом достигается иллюзия глубины [7]. К примерам брендов, которые пользуются подобными площадками для продвижения, можно отнести Balenciaga, Netflix, Nike, Vivo X80, Versace, Nintendo World и многие другие.

В качестве примеров профессиональной и запоминающейся 3D-графики в рекламных кампаниях можно привести ролики таких брендов как Nike («The Last Game» (2014), Apple («Welcome Home» (2018), Mercedes-Benz («Gladliator» (2016) и многие другие.

Выводы

Таким образом, 3D-моделирование в рекламных кампаниях прошло путь долгого становления и эволюции. Зародившись как нечто экспериментальное, дорогостоящее и обладающее крайне сжатым набором функций, сегодня эта технология стала неотъемлемой частью всей маркетинговой среды. Прогресс в области CGI-графики поражает и вдохновляет, заставляет многих задуматься над тем, каким будет мир 3D в будущем и на что он будет способен. Будущее 3D моделирования обещает быть захватывающим, тем более с новыми технологиями, которые размывают границы между виртуальным и физическим мирами. Тренды, уже заметные сегодня, дают представление о том, как будет развиваться эта область в ближайшие годы и десятилетия. Будущее 3D моделирования — это не просто создание визуальных образов, а формирование новой среды взаимодействия человека с информацией, где виртуальное и реальное существуют в постоянном симбиозе.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории и теории искусства, доктор искусствоведения Лаптев В.В.

Scientific supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of the Department of History and Theory of Art, Doctor of Art History Laptev V.V.

Список литературы:

1. *Огилви, Д.* Откровения рекламного агента / Дэвид Огилви ; пер. с англ. Натальи Яцюк. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2012. — 240 с.

2. *Зимина Л.В.* Трехмерное моделирование: сферы применения, подходы к описанию 3D-моделей, методы компьютерной 3D-анимации / Л.В. Зимина (проф., д. фил. наук). — Текст : электронный // Образование и наука без границ: фундаментальные и прикладные исследования. — 2020. — № 12. — С. 63-71. — URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_44473477_76789681.pdf (дата обращения: 02.12.2025).

3. *Zhang J*. Analysis on Film and Television Advertising Design and Cultural Communication / J. Zhang // Advances in Social Science, Education and Humanities Research: 3rd International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2019). — 2019, Vol. 368. — PP. 426-429.

4. *Секаева А.С.* 3D-дизайн — технология или тренд в современной рекламе / А.С. Секаева, О.В. Буцерова (доц., член Союза Дизайнеров России) // Дизайн и искусство — стратегия проектной культуры XXI века : сборник материалов всероссийской научно-практической конференции. Часть 3. — М.: ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина», 2018. — С. 215-218.

5. *Yung K.C.* Navigating the digital media evolution in advertising / K.C. Yung, J.H. Song // The Review of Marketing Communications: International Journal of Advertising. — 2022, Vol. 43. — PP. 775-776. — URL: https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02650487.2024.2343204#d1e112 (дата обращения: 05.11.2025).

6. *Wu D.Y.* Watching VR advertising together: How 3D animated agents influence audience responses and enjoyment to VR advertising / D.Y. Wu, J.T. Lin, N. Bowman // Computers in Human Behavior. — 2022, Vol. 133. — URL: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563222000772 (дата обращения: 04.11.2025).

7. *Макаренко, В.Ф.* Интерактивная реклама / В.Ф. Макаренко, Л.Е. Шведова (доц., к.т.н.). — Текст : электронный // Проблемы информационной безопасности социально-экономических систем : сборник материалов VII Всероссийской с международным участием научно-практической конференции. — 2021 — С. 81-82. — URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_44817425_14943520.pdf (дата обращения: 14.11.2025).

References:

1. Ogilvy D. *Otkroveniya reklamnogo agenta* [Confessions of an Advertising Man] / D. Ogilvy; translated fron English by Natalia Yatsyuk. — Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2012. — 240 p.

2. Zimina L.V. *Trekhmernoe modelirovanie: sfery primeneniya, podhody k opisaniyu 3D-modelei, metody komp'yuternoy 3D-animatsii* [Three-dimensional modeling: areas of application, approaches to describing 3D models, methods of computer 3D animation]. Obrazovanie i nauka bez granits: fundamental'nye i prikladnye issledovaniya [Education and Science Without Borders: Fundamental and Applied Research]. — 2020. — No. 12. — P. 63-71.

3. Zhang J. *Analysis on Film and Television Advertising Design and Cultural Communication* / J. Zhang // Advances in Social Science, Education and Humanities Research: 3rd International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2019). — 2019, Vol. 368. — PP. 426-429.

4. Sekaeva A.S. *3D-dizayn — tekhnologiya ili trend v sovremennoy reklame* [Technology or Trend in Modern Advertising]/ A.S. Sekaeva, O.V // Dizayn i iskusstvo — strategiya proektnoy kultury XXI veka : sbornik materialov vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii [Design and Art — Strategy of Project Culture of the 21st Century: Collection of Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference]. — Moscow: FGBOU VO "RGU named after A.N. Kosygin", 2018. — pp. 215-218.

5. Yung K.C. *Navigating the digital media evolution in advertising* / K.C. Yung, J.H. Song // The Review of Marketing Communications: International Journal of Advertising. — 2022, Vol. 43. — PP. 775-776.

6. Wu D.Y. *Watching VR advertising together: How 3D animated agents influence audience responses and enjoyment to VR advertising* / D.Y. Wu, J.T. Lin, N. Bowman // Computers in Human Behavior. — 2022, Vol. 133.

7. Makarenko V.F. *Interaktivnaya reklama* [Interactive Advertising] / V.F. Makarenko, L.E. Shvedova // Problemy informatsionnoy bezopasnosti sotsialno-ekonomicheskikh sistem: sbornik materialov VII Vserossiyskoy s mezhdunarodnym uchastiem nauchno-prakticheskoy konferentsii [Problems of Information Security in Socio-Economic Systems: Collection of Materials of the VII All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation]. — 2021 — pp. 81-82.

УДК 76.1

Д.Е. Седова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КОНЕЦ ТИШИНЫ: КАК МАКСИМАЛИЗМ ВЕРНУЛ ЭМОЦИИ В ДИЗАЙН

В статье рассматривается феномен максимализма в графическом дизайне как одного из актуальных направлений современной визуальной культуры. Анализируются исторические предпосылки формирования максималистской эстетики, прослеживается её связь с художественными традициями барокко, рококо и постмодернизма. Исследуются основные принципы максимализма в графическом дизайне. Также анализируется влияние максималистской эстетики на современный брендинг, культурные проекты, рекламные кампании и цифровые медиа. Рассматривается роль максимализма как средства усиления визуальной выразительности, формирования эмоционального отклика аудитории и отражения современных культурных тенденций, связанных с разнообразием, индивидуализацией и стремлением к самовыражению.
Ключевые слова: максимализм, графический дизайн, визуальная культура, композиция, типографика, декоративность, брендинг, постмодернизм, визуальная коммуникация, современный дизайн

D.E.Sedova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE END OF SILENCE: HOW MAXIMALISM BROUGHT EMOTION BACK TO DESIGN

The article examines the phenomenon of maximalism in graphic design as one of the current trends in modern visual culture. The historical prerequisites for the formation of maximalist aesthetics are analyzed, its connection with the artistic traditions of Baroque, Rococo and postmodernism is traced. The basic principles of maximalism in graphic design are investigated. The influence of maximalist aesthetics on modern branding, cultural projects, advertising campaigns and digital media is also analyzed. The article examines the role of maximalism as a means of enhancing visual expressiveness, creating an emotional response from the audience, and reflecting contemporary cultural trends related to diversity, individualization, and the desire for self-expression.
Keywords: maximalism, graphic design, visual culture, composition, typography, decorativeness, branding, postmodernism, visual communication, modern design

Исследование максимализма предполагает обращение к историческим предпосылкам его формирования и к тем культурным процессам, которые способствовали появлению данного явления в визуальной культуре. Максимализм не возник спонтанно и не может рассматриваться исключительно как кратковременная тенденция современного дизайна. Его развитие связано с длительной исторической динамикой художественных стилей, в которой периоды декоративной насыщенности сменялись этапами строгой визуальной сдержанности. Подобные колебания между изобилием и аскетичностью характерны для всей истории искусства и дизайна. Максимализм в данном контексте представляет собой закономерную стадию художественного развития, возникающую в моменты культурной усталости от чрезмерной рациональности и ограничения выразительных средств.

Исторические корни максималистской эстетики можно обнаружить в художественных традициях прошлых эпох. Одним из наиболее ярких источников является декоративная культура барокко и рококо. Барокко сформировалось в Италии в конце XVI века и достигло наибольшего расцвета в XVII–XVIII веках. Это направление возникло в контексте Контрреформации и стало частью культурной политики католической церкви, стремившейся противопоставить эмоциональную выразительность и зрелищность искусства умеренности и рационализму протестантской эстетики. Для барокко были характерны сложные композиционные решения, драматическая выразительность форм, насыщенные орнаменты и стремление к визуальному эффекту. Рококо, развившееся позднее, усилило декоративную сторону художественного языка, добавив утонченность, изящество и орнаментальное богатство. Подобные художественные

практики демонстрировали стремление к визуальному изобилию и эмоциональной насыщенности, что во многом перекликается с принципами современного максимализма.

В XX веке идеи визуального насыщения получили новое развитие в рамках постмодернистской культуры. Художественные практики второй половины столетия активно переосмысляли эстетические нормы модернизма, который на протяжении длительного времени ориентировался на функциональность, рациональность и визуальную строгость. Поп-арт, психоделическое искусство и графика музыкальных афиш 1960-х годов демонстрировали явный интерес к яркой цветовой палитре, насыщенным узорам и визуальному перенасыщению. Плакаты музыкальных фестивалей, экспериментальная типографика и графические композиции этого периода нередко строились на сложных орнаментальных структурах и активной цветовой динамике. Уже в этих художественных практиках прослеживались характерные черты будущего максимализма: отказ от нейтральности, стремление к визуальной экспрессии и активная работа с цветом и декоративными элементами [1].

Особое значение в развитии эстетики визуального изобилия приобрёл постмодернизм 1970–1980-х годов. Постмодернистская культура отвергала идею существования единственно правильного художественного стиля и активно поощряла смешение различных эстетических направлений. В этот период усиливается интерес к цитированию исторических форм, к игре со стилистическими кодами и к объединению элементов разных культурных эпох в рамках одной композиции. Показательным примером подобного подхода стала деятельность итальянской дизайнерской группы Memphis Group, основанной архитектором и дизайнером Этторе Соттсассом. Memphis представляла собой объединение дизайнеров, работавших в Милане и создававших предметы интерьера под собственным брендом в период с 1981 по 1988 год. Проекты этой группы отличались яркой цветовой палитрой, геометрической экспрессией форм, использованием декоративных поверхностей и намеренным отказом от строгих модернистских принципов. Предметы мебели и интерьера Memphis выглядели необычно, иногда даже провокационно, демонстрируя свободу художественного мышления и отказ от ограничений функционалистской эстетики. Деятельность группы стала одним из наиболее ярких проявлений постмодернизма в дизайне и оказала значительное влияние на дальнейшее развитие визуальной культуры. Даже в современном контексте проекты Memphis продолжают восприниматься как смелые и нестандартные художественные эксперименты, напоминающие о том, что творческое выражение не имеет жёстких границ [2].

Несмотря на влияние постмодернистских идей, в графическом дизайне конца XX и начала XXI века сформировалась противоположная тенденция. В этот период доминирующим направлением стал минимализм, который постепенно закрепился в качестве универсального языка визуальной коммуникации. Минималистская эстетика активно применялась в брендинге, рекламе, веб-дизайне и интерфейсах цифровых платформ. Простота форм, ограниченная цветовая гамма, аккуратные композиционные сетки и активное использование негативного пространства стали основными характеристиками визуальной среды. Лаконичность ассоциировалась с профессионализмом, технологичностью и современностью. Компании стремились к нейтральной айдентике, а логотипы упрощались до максимально лаконичных знаков, обеспечивающих универсальность использования в различных цифровых форматах.

Одновременно с этим происходили изменения в городской визуальной среде. В 1990-е годы и в начале 2000-х годов улицы крупных городов отличались высокой степенью визуальной насыщенности. Пространство активно заполнялось рекламными баннерами, яркими афишами, многоцветными вывесками и нестандартными типографическими решениями. Наружная реклама отличалась свободой художественных приёмов и разнообразием композиционных решений. Однако со временем законодательное регулирование рекламной индустрии стало более строгим. Были введены ограничения, касающиеся форматов, размеров и размещения рекламных конструкций. В результате визуальная среда начала постепенно стандартизироваться. Цветовые решения, композиционные приёмы и структура рекламных носителей стали более унифицированными, что привело к снижению разнообразия городской графики. Городские пространства стали выглядеть более аккуратно и структурировано, однако одновременно с этим возникло ощущение визуальной однотипности.

Процессы унификации затронули не только наружную рекламу, но и большинство областей графического дизайна. Корпоративные айдентики, упаковка продукции и интерфейсы цифровых платформ постепенно выстроились вокруг принципов минимализма. Белые или нейтральные фоны,

строгие модульные сетки и простые геометрические формы стали визуальной нормой. Подобная эстетика обеспечивала высокую читаемость и удобство восприятия информации, однако одновременно формировала определённую стандартизацию визуального языка. Со временем возникла потребность в более эмоционально насыщенных формах визуальной коммуникации, способных выходить за рамки строгих функциональных ограничений.

На этом фоне в графическом дизайне начинает формироваться новая стадия развития, связанная с возвращением интереса к декоративности и визуальной сложности. Максимализм постепенно становится альтернативой доминирующему минимализму, предлагая более насыщенный и эмоционально выразительный графический язык. В условиях цифровой культуры, характеризующейся огромным количеством визуальной информации, возникает стремление к созданию образов, способных выделяться и привлекать внимание. Максимализм возвращает в графическое пространство динамику, яркость и индивидуальность, отвечая на потребность современного общества в разнообразии и самовыражении.

В графическом дизайне максимализм проявляется через ряд характерных принципов. Одной из ключевых особенностей является сложная композиционная структура. Максимализм не следует рассматривать как хаотичное нагромождение элементов. Напротив, он предполагает осознанное усложнение визуальной структуры и активное использование выразительных средств. Графические элементы часто накладываются друг на друга, формируя эффект глубины и динамики. Композиция становится многослойной, что побуждает зрителя более внимательно рассматривать изображение, обнаруживая новые детали и смысловые акценты.

Особое значение в максималистской эстетике приобретает типографика. Шрифт перестает выполнять исключительно информативную функцию и превращается в полноценный графический элемент композиции. Допускается свободное сочетание различных шрифтовых гарнитур, включая массивные гротески, выразительные антиквы, декоративные и рукописные формы. Текст может масштабироваться, деформироваться, располагаться под необычными углами и выходить за пределы традиционной композиционной сетки. Подобные решения усиливают визуальную экспрессию и превращают текст в активный элемент художественного высказывания.

Цветовая палитра в максимализме отличается высокой насыщенностью и контрастностью. Часто используются яркие, иногда неоновые оттенки, необычные цветовые сочетания и сложные фоновые решения. Цвет перестает выполнять вспомогательную роль и становится самостоятельным выразительным средством, формирующим общее эмоциональное впечатление от композиции. Отказ от доминирования нейтральных тонов усиливает визуальное воздействие и способствует созданию более динамичного образа.

Другим важным принципом является высокая плотность заполнения пространства. В отличие от минимализма, который активно использует пустоту и негативное пространство как композиционный инструмент, максимализм стремится насыщать поверхность различными элементами. Пространство листа, плаката или цифрового экрана заполняется узорами, текстурами, иллюстрациями, типографикой и декоративными деталями. При этом сохраняется необходимость композиционного баланса, который позволяет избежать полной потери читаемости и структурности изображения.

Значительную роль в максималистской графике играет техника коллажа. Коллаж представляет собой универсальный метод создания визуальных композиций, основанный на объединении различных изображений, текстов и графических элементов в рамках единой структуры. Он может выполняться как в традиционной бумажной технике, так и в цифровой форме. Использование коллажа позволяет соединять фрагменты различных визуальных источников, создавая насыщенные и многослойные изображения. Подобный подход отражает постмодернистскую природу максимализма, поскольку в рамках одной композиции могут сочетаться элементы различных исторических эпох, культурных традиций и художественных стилей. Эклектика в данном случае становится осознанным художественным приёмом, подчеркивающим многоголосие современной визуальной культуры [3].

Влияние максимализма постепенно распространяется на различные сферы креативных индустрий. Современные бренды всё чаще обращаются к этой эстетике как к инструменту формирования яркого и запоминающегося визуального образа. В условиях высокой конкуренции на рынке возрастает значение выразительных средств, способных мгновенно привлекать внимание аудитории. Насыщенные композиции, активная типографика и сложные цветовые решения позволяют создавать айдентику,

обладающую высокой степенью узнаваемости. На фоне большого количества лаконичных минималистичных решений подобные визуальные стратегии заметно выделяются и усиливают коммуникационный эффект.

Максималистская эстетика активно используется в различных областях культуры. Она заметна в оформлении плакатов культурных мероприятий, дизайне музыкальных релизов, фестивальной айдентике, рекламных кампаниях и цифровых медиа. В этих областях графический язык часто строится на принципах многослойности, текстурного богатства и сочетания различных стилевых приёмов. Подобные визуальные решения создают ощущение динамики и энергии, позволяя транслировать образы смелости, эмоциональности и творческой свободы.

Возвращение интереса к максимализму связано с более широкими культурными процессами. Длительное доминирование минималистских подходов сформировало определённую усталость от визуальной строгости и однообразия. На этом фоне усиливается интерес к более насыщенной, декоративной и эмоциональной графике. Визуальная сложность начинает рассматриваться как ресурс, позволяющий передавать многослойные смыслы и формировать более богатый визуальный опыт [4].

Декоративные элементы, ранее воспринимавшиеся как второстепенные или избыточные, получают новое значение в современной визуальной культуре. Они рассматриваются как важный инструмент формирования атмосферы, создания ассоциативных связей и усиления коммуникационного воздействия. Максимализм расширяет возможности графического языка, позволяя дизайну быть более эмоциональным, выразительным и многогранным.

Влияние максимализма прослеживается не только в графическом дизайне, но и в других областях культуры. Его принципы активно проявляются в современном искусстве, моде, архитектуре, дизайне интерьеров и цифровых медиа. Во многих проектах наблюдается стремление к усложнению визуальной структуры, к использованию ярких цветовых сочетаний и декоративных мотивов. Часто присутствуют отсылки к эстетике прошлых эпох, что подчеркивает связь современного дизайна с историческими художественными традициями. Подобные тенденции свидетельствуют о расширении границ эстетического восприятия и о стремлении к более свободному художественному выражению.

Максимализм также тесно связан с идеями персонализации и самовыражения. Разнообразие визуальных элементов и стилевых решений позволяет создавать образы, отражающие уникальные культурные и индивидуальные идентичности. В условиях глобальной цифровой среды подобная эстетика способствует формированию более гибкой и разнообразной визуальной культуры, в которой сосуществуют различные художественные подходы и способы графического выражения.

Научный руководитель: Доцент кафедры дизайна рекламы, Кодатенко А.Д.

Scientific supervisor: Associate Professor of Advertising Design Department, Kodatenko Anastasia Dmitrievna

Список литературы

1. Группа Memphis: постмодернистский бунт в дизайне / [Электронный ресурс] // Skillbox Media : [сайт]. — URL: https://design.tutsplus.com/articles/what-is-the-maximalism-graphic-design-trend--cms-108604 (дата обращения: 22.02.2026).
2. What Is the Maximalism Graphic Design Trend? / [Электронный ресурс] // Envato Tuts+ : [сайт]. — URL: https://design.tutsplus.com/articles/what-is-the-maximalism-graphic-design-trend--cms-108604 (дата обращения: 20.02.2026).
3. Эклектика в интерьере: что это, принципы, особенности, как использовать / [Электронный ресурс] // Skillbox Media : [сайт]. — URL: https://t-j.ru/eclectic-interior/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F (дата обращения: 20.02.2026).
4. Пыльнова Альбина Что такое насмотренность: зачем она нужна, как ее тренировать и развить визуальный вкус / Пыльнова Альбина [Электронный ресурс] // Kokos : [сайт]. — URL: https://kokoc.com/blog/nasmotrennost-v-dizajne/ (дата обращения: 20.02.2026).

5. Discover Maximalism: Exploring the Bold and Diverse Art Movement / [Электронный ресурс] // Adorno Design : [сайт]. — URL: https://adorno.design/editorial/discover-maximalism-exploring-the-bold-and-diverse-art-movement/ (дата обращения: 25.02.2026).
6. Art Movements of 1900s: Maximalism / [Электронный ресурс] // Web Art Academy : [сайт]. — URL: https://webartacademy.com/art-movements-maximalism (дата обращения: 22.02.2026).

References

1. Gruppa Memphis: postmodernistskiy bunt v dizayne / [Elektronnyy resurs] // Skillbox Media : [sayt]. — URL: https://design.tutsplus.com/articles/what-is-the-maximalism-graphic-design-trend--cms-108604 (data obrashcheniya: 22.02.2026).
2. What Is the Maximalism Graphic Design Trend? / [Elektronnyy resurs] // Envato Tuts+ : [sayt]. — URL: https://design.tutsplus.com/articles/what-is-the-maximalism-graphic-design-trend--cms-108604 (data obrashcheniya: 20.02.2026).
3. Eklektika v interyere: chto eto. printsipy. osobennosti. kak ispolzovat / [Elektronnyy resurs] // Skillbox Media : [sayt]. — URL: https://t-j.ru/eclectic-interior/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F (data obrashcheniya: 20.02.2026).
4. Pylnova Albina Chto takoye nasmotrennost: zachem ona nuzhna. kak eye trenirovat i razvit vizualnyy vkus / Pylnova Albina [Elektronnyy resurs] // Kokos : [sayt]. — URL: https://kokoc.com/blog/nasmotrennost-v-dizajne/ (data obrashcheniya: 20.02.2026).
5. Discover Maximalism: Exploring the Bold and Diverse Art Movement / [Elektronnyy resurs] // Adorno Design : [sayt]. — URL: https://adorno.design/editorial/discover-maximalism-exploring-the-bold-and-diverse-art-movement/ (data obrashcheniya: 25.02.2026).
6. Art Movements of 1900s: Maximalism / [Elektronnyy resurs] // Web Art Academy : [sayt]. — URL: https://webartacademy.com/art-movements-maximalism (data obrashcheniya: 22.02.2026).

УДК 712.23(470-25)

Т. Чжао

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

КОНСТРУКЦИЯ ПУСТОТЫ: ОТ ФИЛОСОФСКОЙ КОНЦЕПЦИИ К СТРУКТУРЕ ОДЕЖДЫ. О ТРАНСЛЯЦИИ И ГЕНЕРАЦИИ «ПУСТОТЫ» В СОВРЕМЕННОЙ КИТАЙСКОЙ МОДЕ

© Т. Чжао, 2026

Данный раздел направлен на глубокую деконструкцию того, как «Пустота», ключевая категория восточной философии и эстетики, систематически преобразуется из абстрактной идеи в воплощенный, ощутимый структурный язык в современном китайском дизайне одежды. Мы проследим истоки «Пустоты» в даосизме и чань-буддизме, проанализируем ее визуальное воплощение в традиционной каллиграфии и живописи и, наконец, сосредоточимся на том, как она «конструируется» через крой, материалы, пространство и взаимодействие с телом в современном дизайне, выходя за рамки чисто визуального стиля и становясь глубоким повествованием о современности.
Ключевые слова: пустота, китайская мода, философская транслитерация, структурный дизайн, восточная эстетика.

T. Zhao

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

CONSTRUCTING EMPTINESS: FROM PHILOSOPHICAL CONCEPT TO GARMENT STRUCTURE — ON THE TRANSMUTATION AND GENERATION OF "VOID" IN CONTEMPORARY CHINESE FASHION

This section aims to deconstruct in depth how "Emptiness," a key category in Eastern philosophy and aesthetics, is systematically transformed from an abstract idea into an embodied, tangible structural language in contemporary Chinese fashion design. We will trace the origins of "Emptiness" in Daoism and Chan Buddhism, analyze its visual embodiment in traditional calligraphy and painting, and finally, focus on how it is "constructed" through cutting, materials, space, and the interaction with the body in modern design, transcending a purely visual style to become a profound narrative of modernity.
Keywords: Emptiness, Chinese fashion, philosophical transliteration, structural design, Eastern aesthetics.

В условиях растущей гомогенизации глобальной индустрии моды выбор китайскими дизайнерами «Пустоты» — казалось бы, анти-модной концепции — в качестве краеугольного камня творчества на самом деле представляет собой чрезвычайно мудрую культурную стратегию [1, 2]. За этим выбором кроется глубокое осмысление современной культуры потребления и сознательное наследие духа восточной эстетики. В цифровую эпоху взрыва информации и визуальной перегруженности «Пустота» является не только эстетическим выражением, но и формой духовного сопротивления. Она олицетворяет стремление к тишине и самоуглубленности в беспокойном обществе, возврат к сути и чистоте в эпоху материального изобилия.

С точки зрения культурной идентичности, через конструирование «Пустоты» китайские дизайнеры успешно вышли за рамки ориенталистского, символического самовыражения. Они больше не удовлетворяются поверхностным нагромождением китайских элементов, а углубляются на философский уровень, исследуя возможности современного выражения восточной эстетики из самих ее основ [2]. Этот переход знаменует превращение китайской моды из «Другого, на которого смотрят» в «Субъекта, говорящего самостоятельно», демонстрируя зрелую позицию культурной уверенности.

Целью данной работы является системный анализ процесса трансформации философской категории «Не-бытия» из абстрактного концепта в конкретный структурный язык в современном китайском дизайне одежды, а также выявление культурного и эстетического значения этой трансформации для глобального контекста моды. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: проследить историческую линию визуализации «Пустоты» в традиционном китайском искусстве (живопись, каллиграфия, садово-парковое искусство) и определить их влияние на современное дизайнерское мышление и проанализировать конкретные техники и методы структурирования;

рассмотреть диалог между восточной эстетикой «Пустоты» и западными концепциями (минимализм, деконструктивизм), определив их общие черты и принципиальные различия.

В данной работе термины «Пустота» и «Не-бытие» не являются полностью взаимозаменяемыми. «Не-бытие» (кит. у) восходит к даосской онтологии и подчёркивает функциональную и порождающую роль отсутствия. «Пустота» (кит. кун) шире используется в эстетике чань-буддизма и искусства, обозначая визуальное или пространственное «оставленное место». В контексте дизайна одежды «Не-бытие» становится философской основой, а «Пустота» — её структурным и визуальным проявлением.

В шумном пейзаже современной моды выбор китайскими дизайнерами «Пустоты» в качестве основы их творчества — это не отступление или недостаток, а в высшей степени стратегическое культурное самоосознание и эстетический манифест. «Пустота» бросает вызов логике западной модной традиции, которая часто стремится «наполнить» и «определить» тело через силуэт, декор и символы [3]. Она предлагает альтернативную парадигму: мода — это не о «добавлении», а о «вычитании»; не о «проявлении», а о «сокрытии» и «намеке»; не об ограничивающих тело силуэтах, а о создании свободно текущего «поля» для тела. Понимание этого перевода от «Пустоты» к «структуре» является ключом к расшифровке внутренней сути эстетики современной китайской моды.

«Не-бытие» в философии Лао-цзы и Чжуан-цзы — это не ничто, а фундаментальная основа существования и функционирования всех вещей.

Лао-цзы в 11-й главе «Дао Дэ Цзин» приводит простые примеры: пустота внутри ступицы колеса, внутренняя полость глиняного сосуда, пустое пространство комнаты через окна и двери. Из этого следует ключевой принцип: «наличие» (материя) создаёт форму, но именно «небытие» обеспечивает полезную функцию вещи [3]. В дизайне одежды этот принцип раскрывается следующим образом:

· Ткань, швы и конструкция — это «наличие».

· А пространство между тканью и телом, зазоры между слоями одежды, воздух под проймой и вокруг шеи — это то самое «небытие».

Именно это «небытие» обеспечивает свободу движения, циркуляцию воздуха, игру света и тени. Оно делает одежду не просто оболочкой, а «живой» структурой. Чжуан-цзы развивает эту мысль в сторону внутреннего состояния: «Только Дао собирается в пустоте. Пустота — это очищение сердца» («Чжуан-цзы», «Человеческий мир») [4]. Здесь «пустота» — это не только физическое пространство, но и состояние сознания, свободное от шума и предвзятостей. В контексте дизайна это означает, что одежда не должна заполнять всё внимание и тело. Оставленное пространство даёт человеку возможность быть собой.

Концепция «Не-бытия» в даосской мысли — это многомерная, многоуровневая система. В «Дао Дэ Цзин» Лао-цзы «Не-бытие» является не только отправной точкой возникновения всех вещей, но и законом функционирования вселенной [3, 5]. Глубинная интерпретация: Чжуан-цзы возводит «пустоту» на уровень методологии и состояния сознания. «Пустота» — это место обитания Дао, а также чистое состояние, достигаемое умом после очищения от отвлекающих мыслей [6]. Это привносит духовность и стремление к художественному настроению в выражение «Пустоты» в моде. «Пустое» пространство одежды — не только физическое, но и психическое, эмоциональное. Оно оставляет место для медитации и воображения как для носящего, так и для зрителя, делая одежду «ходящим пиром сердца/очищением сердца».

Чань-буддизм развил «Пустоту» в систему практики и эстетики, направленную прямо на природу ума: «Форма есть пустота, пустота есть форма» («Сутра Сердца»). Глубинная интерпретация: здесь «форма» относится ко всем материальным явлениям, а «пустота» — к их природе, возникающей в зависимости от условий, лишенной собственной сущности. Это не отрицание мира явлений, а разрушение привязанности к фиксированным формам [7]. В дизайне это означает, что дизайнер больше не рассматривает одежду как вечную неизменную целостную форму, а видит ее как временное агрегатное образование, постоянно меняющееся, возникающее и исчезающее в зависимости от условий (движения тела, окружающей среды, времени). Методы дизайна деконструктивизма в восточном контексте могут получить более глубокое прочтение: это не разрушение, а раскрытие изначальной природы «пустоты» одежды, демонстрация различных возможностей ее комбинации и изменения.

Обильные пустоты в чаньской живописи — это не лень, а каналы для течения дыхания вселенной, бесконечное смысловое наполнение «здесь тишина красноречивее звука» [2]. В моде «оставление пустоты» может быть преобразовано в большие площади монохромной обработки ткани, намеренное сокращение декора, а также зоны «передышки» в структуре. Эта «малость» предназначена для того, чтобы вызвать у зрителя большее «множество» — проекцию эмоций и заполнение художественного настроения.

Китайская каллиграфия и живопись предоставили богатый визуальный словарь для современного выражения «Пустоты-Небытия». «Пейзажи углов и краев» художников Южной Сун Ма Юаня и Ся Гуя, с их смелым оставлением пустоты, создают визуальный эффект «пустота значима как наполненность» [2]. Такой способ композиции не только не ослабляет выразительность картины, но, усиливая контраст пустого и наполненного, углубляет безграничность художественного настроения.

Рис.1. Uma Wang Дизайн одежды на тему пустотелой структуры

Например, пальто от Uma Wang, его тяжелая, скульптурная текстура (рис. 1) — это «наполненность», а пропускающие свет поры, образованные способом плетения самой ткани, тени от естественно сложенных складок воротника — это та самая «пустота» [8]. В взаимодействии пустого и наполненного одежда обретает слоистость и дыхание, подобные пейзажу гор и вод.

В искусстве каллиграфии принцип композиции «в пустоте можно скакать на лошади, в густоте не просочится ветер» демонстрирует тонкое понимание древними разделения пространства [2]. Работы каллиграфа династии Мин Дун Цичана (Рис.2), где взаимное соответствие между иероглифами, циркуляция энергетических потоков между строками — все это является живым воплощением «Не-бытия».

Рис.2.Работы каллиграфа династии Мин Дун Цичана

Рис.3.Садовая архитектура Сучжоу (древние постройки) и Сучжоуский музей (современные постройки)

Сады Сучжоу (рис. 3) как вершина китайской пространственной эстетики тесно связаны с концепцией «Пустоты-Небытия» через технику «в малом увидеть великое». С помощью таких методов, как заимствование видов, обрамление видов, противопоставление видов, садовые дизайнеры создавали бесконечное художественное настроение в ограниченном пространстве [6]. «Беседка, с кем сидеть?» в Саду Скромного Чиновника, через крайне малый архитектурный объем, создает обширное настроение «прохладный ветер, яркая луна и я», что является предельным выражением эстетики «Пустоты-Небытия».

Этот способ обработки пространства напрямую повлиял на дизайн силуэтов в современной одежде. Некоторые работы китайского дизайнера Го Пэй в области высокой моды (рис. 4), через наслоение шифона и искусные структурные опоры, создают вокруг тела пространства пустого и наполненного, подобные садовым, делая носителя словно движущимся садом [8].

Это самое прямое и мощное структурное преобразование «Не-бытия». Реализация кроя с негативным пространством требует превосходного технического обеспечения. На примере работ Uma

Wang ее характерный эффект драпировки проистекает из глубокого понимания свойств ткани и точного расчета воздействия гравитации [8].

Конкретно, такой способ кроя включает в себя следующие ключевые технические аспекты: тестирование ткани на гравитацию; технику трехмерного кроя (макетонирование) для создания пространства через защипы и складывание; достижение стабильности дизайна через крой и технику шитья без использования жестких прокладок.

Через многослойное наложение прозрачных или полупрозрачных тканей, таких как шифон, тюль, органза, дизайнеры создают визуальную глубину (рис.5). «Пустота» внешнего слоя и «наполненность» внутреннего взаимно отражаются, формируя туманный, доступный для заглядывания уровень. Это не только наложение физического пространства, но и наложение образов [8]. Оно имитирует визуальный эффект «далекие горы — синие, как лазурит» в живописи гор и вод: близкое — четкое, далекое — размытое, настроение безгранично. Китайские дизайнеры также прорываются в переосмыслении традиционных тканей. Например, комбинирование шёлковой ткани с пропиткой с прозрачным жоржетом сохраняет текстуру традиционного материала и одновременно создает новый визуальный эффект.

Деконструктивизм в восточном контексте обретает уникальную трактовку. В отличие от разрушительности западного деконструктивизма, восточный тип деконструкции больше «реконструкцию» после «разбора», акцентируя целостность в раздробленности, порядок в беспорядке. Работы SAMUEL Gui YANG ярко (Рис.6.) демонстрируют эту особенность. Деконструируя ципао, он не просто разрушает его форму, а через точное разрезание и рекомбинацию раскрывает внутреннюю структурную логику одежды [8]. Эта деконструкция больше похожа на хирургическое вскрытие, цель которого — понять и заново интерпретировать суть традиции. В этом процессе «полное значение» традиционного ципао «опустошается», оставляя «пустую позицию» для смысла, приглашающую зрителя задуматься о природе традиции и современности.

Рис.4. Дизайн платья Го Пэя

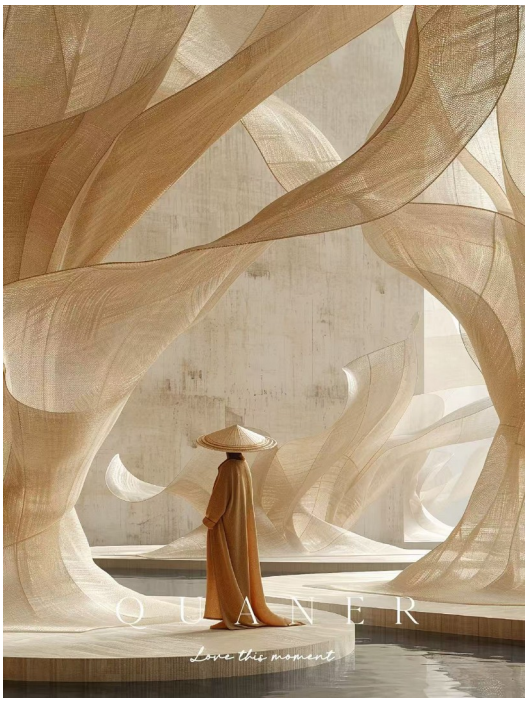


Рис.5.Современный дизайн китайской туши

В работах таких дизайнеров, как Чжан Даили, Ван Чжи, сам свободный силуэт является «пустым» контейнером, подготовленным для тела. Форма одежды не полностью определяется дизайнером, а совместно завершается телом и движением носящего [8]. При ходьбе ветер наполняет рукава и полы, развевающиеся пространства, наполненные ветром, — это мгновенное проявление «Не-бытия»; в состоянии покоя ткань естественно складывается на земле, образуя случайные, скульптурные очертания. Такое динамическое отношение между телом и одеждой делает «Пустоту-Небытие» не статичной, а полным жизненной силы, событийным полем.

Концепция «Пустоты-Небытия» на Востоке и западный минимализм имеют как точки соприкосновения, так и фундаментальные различия. Западный минимализм часто подчеркивает чистоту формы и прямолинейность функции, его философская основа (рис.7.) — рационализм и прагматизм. Тогда

как восточная эстетика «Пустоты-Небытия» проистекает из размышлений о сути вселенной, акцентируя художественное настроение и одухотворенность [3, 7]. Эта разница проявляется в дизайне следующим образом: западный минималистичный дизайн часто обладает четкими геометрическими формами и ясной функциональной направленностью; тогда как восточный дизайн «Пустоты-Небытия» больше ориентирован на текучесть пространства и создание настроения.

Концепция «Пустоты-Небытия» обеспечивает глубокую философскую основу для устойчивой моды. В индустрии моды, страдающей от чрезмерного потребления, принцип «меньше — значит больше», пропагандируемый «Пустотой», имеет важное практическое значение [1, 7]. Конкретно, это влияние проявляется в: дизайнерской концепции, акцентирующей долговечность и многосезонность; модели производства, продвигающей точное изготовление; и в направлении потребительского сознания к внутреннему качеству и духовной ценности одежды.

Рис.6. Работы SAMUEL Gui YANG ярко

Рис.7. Западный минимализм

Выводы

Трансляция «Пустоты-Небытия» в современной китайской моде завершила полный творческий цикл: от философской концепции, через художественное преобразование, к окончательной реализации в виде wearable структуры. Этот процесс не только обогатил языковую систему китайского дизайна, но и предоставил уникальную ценность для глобальной моды. Конструирование «Пустоты» представляет собой смену творческой парадигмы: от аддитивного мышления к субтрактивному, от создания формы к созданию пространства, от материального выражения к духовной передаче. Эта трансформация происходит не только в сфере моды, но и отражает духовный поворот всей эпохи. Этот дизайнерский язык, характеризующийся «Пустотой», является не только маркером культурной идентичности китайских дизайнеров, но и данным ими восточным ответом на общие для человечества проблемы — как сохранять спокойствие в шуме, как искать простоту в сложности, как находить дух в материи.

Кроме того, важно отметить, что данное исследование не претендует на исчерпывающий охват всех аспектов трансляции «Не-бытия» в современную моду. В фокусе работы находились преимущественно философские и структурные измерения «Пустоты», тогда как её социальные, гендерные и психологические аспекты требуют отдельного рассмотрения. Дальнейшие исследования могли бы быть направлены на сравнительный анализ рецепции эстетики «Пустоты» в различных культурных контекстах — например, в Европе, Японии и Корее, где категория «пустоты» также имеет глубокие традиции. Кроме того, перспективным представляется изучение того, как принципы «Пустоты» могут быть систематически интегрированы в цифровые методы проектирования одежды, включая 3D-моделирование и виртуальную примерку. Таким образом, данная работа может рассматриваться как первый шаг к формированию более широкой междисциплинарной исследовательской программы, в которой восточная философия, эстетика и дизайн одежды вступают в плодотворный диалог.

Научный руководитель: профессор кафедры дизайна рекламы, профессор кафедры истории и теории искусства, доктор искусствоведения Лаптев В.В.

Academic Supervisor: Professor of the Department of Advertising Design, Professor of

the Department of Art History and Theory, Doctor of Art History V.V. Laptev

Список литературы

1. Ли Цзэхоу. Путь красоты / пер. с кит. И. С. Лисевича. — М. : Прогресс, 1981. — 350 с.
2. Жюльен, Ф. Великий образ не имеет формы = La Grande Image n’a pas de forme / пер. с фр. А. Г. Погоняйло. — М. : Ad Marginem, 2009. — 320 с.
3. Лао-цзы. Дао Дэ Цзин / пер. с кит. Ян Хиншуна. — М. : Наука, 1994. — 120 с.
4. Чжуан-цзы. Чжуан-цзы / пер. с кит. В. В. Малявина. — М. : Восточная литература, 1995. — 320 с.
5. Ли Сяоцин. Философия пустоты в китайском искусстве / Пер. с кит. А. А. Маслова. — СПб. : Петербургское Востоковедение, 2018. — 200 с.
6. Саито, Я. Эстетика повседневности = Everyday Aesthetics / пер. с англ. Н. Н. Сосны. — Oxford : Oxford University Press, 2007. — 250 с.
7. Цзун Байхуа. Прогулки по эстетике / пер. с кит. Е. В. Завадской. — Шанхай : Шанхайское народное изд-во, 1981. — 280 с.
8. Uma Wang, SAMUEL Gui YANG и др. Конструкция пустоты в современной китайской моде : Анализ показов и интервью // Теория моды. — 2023. — № 4. — С. 45–46.

REFERENCES

1. Li Zehou. The Path of Beauty / translated from Chinese by I. S. Lisevich. — Moscow : Progress, 1981. — 350 p.
2. Jullien, François. The Great Image Has No Form / translated from French by A. G. Pogonyailo. — Moscow : Ad Marginem, 2009. — 320 p.
3. Lao Tzu. Tao Te Ching / translated from Chinese by Yang Hingshun. — Moscow : Nauka, 1994. — 120 p.
4. Zhuangzi. Zhuangzi / translated from Chinese by V. V. Malyavin. — Moscow : Vostochnaya Literatura, 1995. — 320 p.
5. Li Xiaoqing. The Philosophy of Emptiness in Chinese Art / translated from Chinese by A. A. Maslov. — St. Petersburg : Peterburgskoye Vostokovedeniye, 2018. — 200 p.
6. Saito, Yuriko. Everyday Aesthetics / translated from English by N. N. Sosna. — Oxford : Oxford University Press, 2007. — 250 p.
7. Zong Baihua. Walks in Aesthetics / translated from Chinese by E. V. Zavadskaya. — Shanghai : Shanghai People's Publishing House, 1981. — 280 p.
8. Uma Wang, SAMUEL Gui Yang, et al. "Constructing Emptiness in Contemporary Chinese Fashion: Analysis of Shows and Interviews" // Fashion Theory. — 2023. — No. 4. — P. 45–46.

С.С.Кротова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ФОЛЬКЛОРНЫЕ МОТИВЫ В МОНУМЕНТАЛЬНОЙ МОЗАИКЕ СССР 1920-1980Х гг.

© С.С.Кротова, 2026

Статья посвящена истокам русского фольклора и проявлению его форм в мозаике СССР 1920-1980-х гг. На примере анализа конкретных произведений представлена классификация сюжетов мозаичных панно, связанная с воплощением фольклора в сюжетах, связанных с изображением конкретных былинных персонажей, героев народных былин, сказок и преданий, национальных орнаментов и узоров, и, наконец, с поиском синтеза фольклорных образов и актуальной на тот момент советской тематики. На примере анализа произведений, украсивших различные общественные сооружения в РСФСР и других республиках показано, что фольклор окончательно утверждается в искусстве советской мозаики к 1970-м годам и становится важным источником содержательных и пластических мотивов для советских художников-монументалистов.
Ключевые слова: фольклор, советское искусство, монументальная живопись, мозаика, сказка, былина

S.S. Krotova

Saint PetersburgState University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

FOLKLORE MOTIFS IN THE MONUMENTAL MOSAICS OF THE USSR OF THE 1920S-1980S

This article explores the origins of Russian folklore and its manifestations in Soviet mosaic art from the 1920s to the 1980s. Using specific works as examples, it presents a classification of mosaic panel themes related to the embodiment of folklore in subjects depicting specific epic characters, heroes of folk epics, fairy tales and legends, national ornaments and patterns, and, finally, the search for a synthesis of folklore images and contemporary Soviet themes. Using works that adorned various public buildings in the RSFSR and other republics, it is demonstrated that folklore became firmly established in Soviet mosaic art by the 1970s and became an important source of substantive and figurative motifs for Soviet monumental artists.
Keywords: folklore, Soviet art, monumental painting, mosaic, fairy tale, epic

Фольклор является своеобразным национальным кодом, прочно утвердившимся в сознании людей и в их культуре с древнейших времен, и важнейшей частью культурной жизни общества, концентрируя в себе многовековой социально-исторический и эстетический опыт народа. На протяжении многих веков фольклорные мотивы проходят красной нитью через разные виды отечественного изобразительного и декоративно-прикладного искусства. Во многом это связано с отражением русской идентичности через передачу художественных традиций из поколения в поколение, благодаря чему духовные основы собственной культуры определяются и находят конкретное визуальное преломление в выразительном образе произведений станкового и монументального искусства.

Понимание фольклора художниками меняется с каждым новым поколением. По этой причине возникает закономерный вопрос: какие перспективы имеет фольклор в отечественном искусстве, и какие смыслы, заключенные в фольклорном наследии, окажутся востребованными в творчестве отечественных художников-монументалистов? Ответ на этот вопрос невозможен без внимательного изучения разных страниц истории воплощения фольклорных мотивов в искусстве нашей страны, где наследие монументального искусства 1960-1980-х гг. является значительным, однако пока, к сожалению, мало изученным ее этапом.

Первая серьезная попытка обращения к фольклору в русском искусстве приходится на вторую половину XIX в., что было связано с формированием национального самосознания, а также с ростом интереса к российской истории и культуре в целом. В 1870-е гг. стало ясно, что «простонародная русская жизнь обладает сокровищницей столь же богатого материала относительно форм и красок, сколько относительно выражений и звуков» [6, с. 83]. Деятели русской культуры выделяют крестьянского мастера – творца национального художественного наследия и его хранителя. Л. Н. Толстой совершенно справедливо отмечал: «Заметили ли вы в наше время в мире русской поэзии связь

между двумя явлениями, находящимися между собой в обратном отношении: упадок поэтического творчества всякого рода – музыки, живописи, поэзии – и стремлением к изучению русской народной поэзии всякого рода – музыки, живописи и украшения и поэзии. Мне кажется, что это даже не упадок, а смерть с залогом возрождения в народности» [6, с. 120].

В.М. Васнецов во многом предопределил характер интерпретации фольклорных мотивов в монументальном искусстве XX в., так как в его картинах заметна идея величия русской земли и народа, пристальный интерес к синтезу живописи и архитектуры. С точки зрения интерпретации фольклорных мотивов В.М. Васнецову можно противопоставить М.А. Врубеля. Он не иллюстрирует былину, а добивается монументального воплощения эстетического идеала крестьянина, понятого со всей сложностью современных представлений, тем самым показывая обратную, мистическую сторону былинных сюжетов, метафорично раскрывая драматическое повествование о жизни: «миф его также убедителен, как история народа у Сурикова» [6, с. 222].

После Октябрьской революции и до начала 1930-х гг. интерес к фольклору в советском монументальном искусстве в целом угасает. В качестве исключения можно назвать панно К.С. Петрова-Водкина «Микула Селянинович» (1918) для оформления Театральной площади в Петрограде и композицию С.Т. Конёнкова «Степан Разин с ватагою» (1918), где в воплощении образа легендарного мятежного атамана ярко проявилась сказочно-былинная интонация. В то же время в 1920-е гг. на территории Украинской ССР существовала во многом уникальная художественная школа Бойчука (явление «бойчукизм»), сочетавшая мотивы украинского фольклора с принципами византийского и проторенессансного искусством. Возглавив мастерскую монументальной живописи Украинской академии искусств, М.Л. Бойчук создал оригинальную педагогическую систему, направленную на возрождение украинской художественной, первоисточниками которого были византийские образцы. Народное искусство, опирающееся на многовековые традиции, привлекало его учеников конструктивной логикой пластической формы, линейно-ритмической красотой [3, с. 258].

Ученики М.Л.Бойчука, работая над синтезом культурного наследия и обновленной пластической формой, превращали привычные мотивы сельского быта в сакральное действо [1, с. 12]. Монументалисты работали не только с красками, но и с другими материалами – керамикой и гобеленом, что подчеркивает тесную связь их творчества с народными промыслами. Их изображения достигли высшей степени стилизации и декоративности, а также отказа от излишней академичности в передаче анатомических подробностей человеческого тела. Однако в середине 1930-х гг. представителей школы М.Л.Бойчука обвинили в пропаганде буржуазно-кулацкой стихии, национализма и формализма, многие их работы были уничтожены, а большая часть художников подверглась репрессиям.

Вторая, более мощная и продолжительная волна интереса к фольклору в монументальном искусстве СССР приходится на 1960-е гг. В этот период основная просветительская цель у монументального искусства – традиции русского народа. Несмотря на то, что советская идеология продолжала внедрять новые социалистические тенденции, в обществе сохранялись устоявшиеся с давних времен народные традиции. Композиторы Г.Свиридов, Р. Щедрин, В. Гаврилин создавали музыкальные композиции, сочетающие в себе фольклор и современность, песни Б.Окуджавы, В.Высоцкого, А. Галича включали в себя черты народной баллады и языка, уличного романса, городской лирики. Возрождался интерес к традиционным проявлениям фольклора и в изобразительном искусстве, включая монументальную живопись [4].

С конца 1930-х гг. власть поменяла свое отношение к фольклору и увидела в нем необходимый инструмент для сплочения советского общества и объединения его в общую силу, нацеливая художников на популяризацию, прежде всего, героических и эпических образов, которые содействовали формированию патриотических идей, представление о величии русской истории. Учитывая многообразие мозаичных панно и их уникальных художественных решений на территории СССР, При этом сложно выделить конкретные узнаваемые черты и отличительные характеристики воплощения фольклорных мотивов в каждом отдельном городе: «использовать фольклор, не изменяя его, но при этом открывая в нем новую душу – задача непростая. Художник, не проникающий в сложное художественное содержание фольклора, рискует уйти в стилизацию под народное искусство» [6, с. 110].

В послевоенные десятилетия намечается обращение к орнаментальным мотивам, которые вначале появляются в качестве обрамления сюжетных мотивов на станциях метро (например, плафоны-панно на станции «Белорусская-кольцевая», 1952), а также в интерьерах общественных зданий и на автобусных остановках в разных республиках СССР. Так, в городах Узбекской ССР активно используется восточный орнамент в оформлении общественных сооружений. В Казани одно из сооружений было построено в форме традиционного головного убора: тюбетейки, по периметру которой расположен татарский орнамент, а в Грузинской и Абхазской ССР орнаментальные панно являются насыщенными по цвету и наполненными большим количеством выразительных живописных деталей [9].

Анималистика также была широко распространена в рамках фольклорного направления в мозаичном искусстве СССР 1960-1980-х гг. Часто встречаются небольшие мозаики с изображением

животных, ставших персонажами сказок. Так, в технике смальты яркое воплощение получил образ Жар-птицы в Мариуполе (автор - А.А. Горская). Также обращает на себя внимание нестандартное композиционное решение мозаики на фасаде жилого дома во Владимире, где в каждом сегменте панельного дома располагается животное, благодаря чему все элементы композиции собираются в единый самостоятельный орнамент.

Помимо восприятия орнамента в качестве растительного и геометрического узора существовало и оригинальное и нестандартное, в виде ритмически организованных сюжетов, как, например, в мозаике на фасаде краеведческого музея в селе Великий Хутор, где каждая разыгрываемая сцена вплетается в общую узорчатую канву [2, с. 307]. Помимо этого, орнамент интересен и как самостоятельный «участник» сюжетной композиции, и как дополняющий ее элемент, где каждый узор умело режиссируется художником и расставляется в акцентных местах. Например, это может быть деталь костюма главного персонажа, ажурное обрамление действия или декоративный фон.

Советские художники-монументалисты обращались также к открытиям отечественных монументалистов второй половины XIX в., продолжая традиции «васнецовского стиля» (как его определил И.Э.Грабарь) с эпическим изображением героических образов. Фольклорные персонажи в послевоенном советском монументальном искусстве все чаще воплощают в себе типические народные образы, демонстрируя самые общие и важные качества - социальные, физические, нравственные. Так, в монументальных панно появляется один устойчивый по своему характеру персонаж во фронтальном статичном или профильном динамичном ракурсе с минимальном количеством других лиц, что отсылает к старинным былинам, где «богатырь действует в одиночку с силушкой поганой», как в мозаике в Калмыкии, где воин один сражается со змеем. В советской мозаике 1960-1980-х гг. не получила развития национально-романтическая линия, присутствующая у В. М. Васнецова, и раскрываются, скорее, стойкость, мужество, сила характера, героический порыв и устремленность в будущее.

Зритель должен увидеть в монументальном произведении не просто романтического героя с трудной судьбой, но и властную личность. Кроме того, подобное ощущение грандиозности усиливается резкой и острой графикой, как, например, в мозаике Джангар в Калмыкии или у М.Туганова, который создает контраст яркого красного фона и черного силуэта воина. Внутри этого силуэта детализация практически отсутствует, и заметен только намек на кольчугу в виде геометрического узора. Достаточно мягкие силуэты фигур наблюдаются в мозаиках на тематику новгородской жизни и быта с элементами мифологии в композиции «Садко» Валентина Любимова, а также в пластически выразительной интерпретации сказочного сюжета на фасаде детского сада в республике Адыгея.

Примечательно, что сказка практически всегда находится «рядом» с реальностью, а история страны и народа также иногда преподносится в сказочной форме. Например, это панно «Город на семи холмах» (автор - Г. Севрук) в интерьере гостиницы «Турист» в Киеве, на котором изображены основатели города: княгиня Ольга, князь Ярослав Мудрый и его три дочери. Композиция также включает стилизованные изображения архитектуры, природной местности, выполненные в технике, напоминающей древнерусскую мозаику Софии Киевской. Более творческий и индивидуальный подход в отображении сказочной тематики заметен в причудливой рельефной мозаике в Муроме [5]. Ее объемы, по своей форме напоминающие детскую лепку из пластилина, напоминают о детстве и отсылают к народным росписям, промыслам и семейным традициям, не обнаруживая детальной прорисовки. Наоборот, используются образы хорошо знакомых детям и взрослым сказочных персонажей, которые находят предельно обобщенное, гиперболизированное художественное выражение. Невозможно не отметить еще одну необычную, фантастическую интерпретацию уральского фольклора, ярко отраженную в мозаичном фонтане «Каменный цветок» на ВДНХ в Москве по мотивам произведений русского писателя и фольклориста П.П.Бажова.

Довольно редко советские монументалисты выполняли мозаичные панно, связанные с тематикой славянской мифологии, которая является богатейшим пластом народной культуры, сохранившейся в разрозненных элементах народной памяти, в частности, в сказках, легенды, поверья, обряды, песни, частушки. Народная ифология не так глубоко укрепилась в жизни человека и не так хорошо сохранилась, как другие материальные формы фольклора, так как существует только в устной форме. Кроме того, традиционная мифология отвергалась советской идеологией с ее установкой на отражение актуальных проблем, а в славянских языческих персонажах в целом, безусловно, сложно было воплотить собирательный образ героя-созидателя, столь вжаный для советского монументального искусства.

Однако, несмотря на это, некоторые художники, которым удавалось браться за данную тему, подходили к ней творчески, зашифровывая определенные символы и фантастические знаки в мозаичных конфигурациях. С точки зрения компоновки, образующей цикличную фигуру (что характеризует универсальный принцип повторяемости и возвращения в природе, истории и космосе),заслуживает внимания панно «Союз воды, огня и воздуха» на стене строительного техникума в Боровичах.

Нельзя точно сказать, намеренно ли образы персонажей отсылают к славянским божествам: Ярилу (солнце), Дане (вода) и Борею (ветер). Если первые близки своим архаическим первообразам, то

типаж Бореи обретает черты человека двадцатого столетия, воплотившись даже в образе космонавта как ярко выраженного символа устремленности к будущему в системе советского монументального искусства. Еще один яркий пример обращения к мифологии – мозаичное панно «Псевдославянский бог любви Лель» в Новополоцке, Республика Беларусь. Нотка загадочности присутствует в том, что в действительности у славян не было такого божества, как Лель, а представления о его существовании возникли из-за ошибки в переводе старых текстов.Лель часто изображался на национальных узорах до революции, а в советское время его образ трансформировался в мальчика-пастуха, играющего на дудочке.

Помимо сказок и легенд, в советской монументальной мозаике часто встречается традиционный фольклор, в рамках которого отчетливо прослеживается духовная культура того или иного народа и его творческая коллективная деятельность, отражающая определенные обряды и верования. Классическое понимание форм выражается в изображении конкретного действия – вышивания, игры на народных музыкальных инструментах, исполнения танца или пения. Герои мозаик обезличены и не имеют узнаваемых черт, но их внешний вид, одежда, жесты и движение выступают основными инструментами в руках художника-фольклориста.

В СССР прослеживается некоторый общий типаж национального героя за исключением некоторых характерных деталей в одежде: у девушек - длинная коса, венок с развивающимися лентами или кокошник, сарафан до пола с широкой полосой витиеватого орнамента либо рубаха и жилетка с юбкой; у мужчин - объемная рубаха с орнаментом на груди, штаны-шаровары и лапти либо сапоги. Причем встречаются достаточно простые композиции, состоящие из одной или двух фигур в национальном костюме, и художникам совсем необязательно сочинять сложное для узнаваемости народного типажа. Такие мозаики расположены на территории Украины в селах Ровно, Кременчуки, городе Киев, на автобусных остановках между пригородами.

Удивительно, как динамика, легкость, пластичность и в некотором смысле причудливость фигур сочетается с аскетичной монументальностью и сдержанностью – художник может позволить себе выйти за привычные рамки советской образной символики и применить нестандартный подход, но в определенных рамках, не переступая черту условности. Здесь присутствует особая грань взаимовлияния индивидуального монументального творчества на народное, когда «не берут из неисчерпаемой кладовой фольклора, а прибавляют к ней новые богатства» [6, с. 136]. В городе Житомир на фасаде музыкального колледжа расположено произведение З.Д. Мосийчук, которое является ярким примером успешного попадания в тематику фольклора без привлечения лишних «говорящих» деталей. Портрет здесь не имеет четких отличительных черт и собран достаточно упрощенно, лаконично в форме абстракции. Однако зритель узнает в нем украинку, держащую музыкальный инструмент, а крупные орнаментальные цветы и сдержанная цветовая гамма, состоящая из темно-серого и темно-бордового оттенков, намекают на народную культуру.

Всеобщий народный характер сплочения, единения и восхищения республикой отражен в женской фигуре мозаики «Украина цветущая» художников В. И. Зарецкого, Г. А. Зубченко, А. А.Горской, Г. Д. Пришедько в Мариуполе. Распространены «островные» композиционные решения, когда мозаика занимает не всю плоскость стены, а собирается из нестандартных силуэтов в единый узел – символ или зашифрованный культурный код, как мозаика «Ткачество» в Киеве. Монументалисты экспериментируют с трактовкой и материалом в угоду наилучшего решения, которое отражало бы конкретную культуру, поэтому в Молдовской ССР создаются линеарные мозаики, в которых декоративность и плоскостность «собирается» из линий и полос разной толщины, цвета, направления, что подчеркивает связь с древними народными росписями. Помимо этого, в традиционном изображении фольклора монументалисты не боятся выходить за рамки классической академической стилистики. Не случайно здесь встречаются детские, наивные, карикатурные и причудливые персонажи, как, например, в мозаике Г. М. Снесарева и В. Ф. Коробова (Ростов-на-Дону).

Среди классических фольклорных мозаик существуют контрастные, сочетающие в себе прошлое и настоящее, а в некоторых случаях и будущее. Подобный прием контраста прошлого в образе Древней Руси и настоящего в виде советской действительности характерен для основной тенденции монументального искусства – показывать развитие страны и в то же время напоминать об истоках, общем начале. Этот тип панно лучше всех отвечает принципам марксистко-ленинской идеологии и настроениям советской эпохи.

В мозаике СССР 1970-х гг. все чаще наблюдается обращение к метафоре, аллегории, к символам природы, космоса, труда и гостеприимства. Также в это время в монументальном искусстве часто используются пластические приемы «сурового стиля», который активно развивался в советской станковой живописи 1960-х гг. Это, прежде всего, правдивость и эпичность в символических формах и прославление героики труда. Стены досуговых и культурных центров, жилых зданий, павильонов, метро РСФСР пестрят лозунгами, изображают достижения науки техники, воспевают советскую идеологию и

действительность, а герои мозаик воплощают в себе образцового советского гражданина с национальными чертами [5, с. 205].

Таким образом, в 1970-е гг. отчетливо обозначается тенденция воплощать образы эпических героев через современные типажи. Так, в облицовке стен зданий на просторах РСФСР часто можно увидеть рабочих женщин и мужчин в традиционной народной одежде. Одним из ярких примеров отражения данных идеологических принципов является мозаика Г.И.Опрышко на станции метро «Белорусская» и «Киевская» в Москве. Еще пример - мозаика «Трудовой энтузиазм» в Новосибирске, где по зеркальным осям композиции изображены рабочий и русская красавица в сарафане с кокошником. Русская традиция встречать гостей «хлебом и солью» перерастает во всечеловеческий мотив единения людей разных нациоанльностей в мозаике «Встреча гостей» в Бишкеке. Встречаются и не лишенные юмора и гротеска мозаики на историческую тему, как «Петр I и корабельщики» в Нижнем Новгороде в интерьере промышленно-технологического техникума. Одновременно она выражает и обращение к началу кораблестроения в России и основании флота и намекает на будущее, раскрывая тему одной из ведущих отраслей страны [8, 323]. Фигуры героев пластически решены в сказочно-былинном стиле, близком лучбочной линии в русском искусстве.

Помимо классического понимания фольклора с конкретными символами, аллегориями и образами, узнаваемыми с детства, монументалисты применяют творческий подход и ставят себе более сложную задачу передачи народного искусства через абстрактные живописные и тональные пятна. В данных монументальных работах фольклор едва уловим, показан косвенно, понимается на уровне внутреннего чувства, и не всегда включает в себя некую укоренившуюся символику. В абстрактных мотивах еще пронзительнее используются приемы декоративной монументальной графики [9, с. 103]. Монументалисты задаются вопросом, как в простой линии отразить целое разнообразное народное творчество и какими средствами этого добиться.

Ощущение сказочности достигается с помощью радостного и праздничного колорита, плавных и обтекаемых больших форм, внутри которых присутствует дополнительная детальная разработка, по своему характеру напоминающая народные узоры. Пусть монументалисты в основном пользуются выразительными графическими приемами, особое внимание уделяется подбору цветов и мелодичному сочетанию оттенков, так как важно поймать ощущение музыкальности, ритмичности, радости и некоторой живописно-тональной игры, в которую включается и зритель.

В подобных мозаичных абстракциях внезапно проявляются и чисто живописные приемы – касания, проникновение одного цвета или пластического мотива в другой, оптическое смешение, и даже обман зрения в ритмах волнообразного движения,возникающего от многообразия красок в мозаичном наборе. Так, создаются мозаичные панно, переливающиеся разными оттенками, словно калейдоскоп. С точки зрения своей смысловой составляющей они вряд ли могут рассматриваться как серьезный вклад в процесс творческого освоения фольклорных мотивов. Однако главной здесь является все же связь с эстетикой изделий народных мастеров, где важна самостоятельная художественная выразительность орнаментальных мотивов. При этом фольклор в советской мозаике 1960-1980-х гг. – это не всегда мажорные праздничные интонации, яркие и чистые краски. Фольклор в интерпретации советских мозаичистов может быть сдержанным, аскетичным, при этом четко передавая наиболее характерные черты культуры определенного народа, его представления о прекрасном. Также часто возникает ситуация, при которой абстрактные силуэты при длительном рассмотрении превращаются в узнаваемые символы, заставляющие зрителя долго смотреть на изображение, постепенно проникаясь его пластической выразительностью.

Проанализировав развитие монументальной мозаики советской эпохи, можно выделить следующие основные направления, в рамках которых фольклор воплощался в камне или в смальте: мифологическое, сказочно-былинное, орнаментальное (включающее, в том числе, абстрактные мотивы) и современное (синтез фольклорных образов с сюжетами и символами, актуальными для советской эпохи). наконец, воплощение фольклорных мотвов в советском искусстве может обрести как масштабное, так и глубоко личное и камерное измерение, где художник в какой-то мере стремится самостоятельно ответить на вопрос, а что же такое «фольклор» для него самого? Как представляется, роль фольклора в монументальном искусстве будет усиливаться, поскольку оно бережно хранит богатство национального культурного самосознания и вечные нравственные ценности, и часто выступает действенным способом осмысления процессов, имеющих место в современном мире.

Список литературы

1. *Афанасьев В. В.* Вопросы становления украинского изобразительного искусства // Искусство. № 8. 1967. С. 12-21.

2. *Байбурова Р.М.* Памятники русской архитектуры и монументального искусства // Москва: Издательство «Наука». 1983. 507 с.
3. *Земляная Т.Н.* К истории деятельности «Школы М. Бойчука» // Научный журнал «Известия РГПУ им. А.И.Герцена». 2006. С. 258-264.
4.*Иванова Т.Г.* Советские эксперименты с фольклором //URL: https ://vk.com/video-207786357_456239066(дата обращения: 17.12.2025)
5.*Петрова А., Рускевич Е., Хилл Д., Куделина Е.* Монументальная мозаика Москвы: между утопией и пропагандой:1926-1991. Москва: CUBE.MOSCOW. 2021. 319 с.
6. *Плотников В.И.* Фольклор и изобразительное искусство второй половины XIX века // Художник РСФСР. Ленинград. 1987. 250 с.
7. *Федоровский Ф.Ф.* Монументально-декоративное искусство и декоративно-прикладное искусство». Издательство Академии Художеств СССР, Москва, 1951. 204 с.
8. CERAMICADÉCOR. URL: https://ceramicadecor.ru/blog/kraski-sovetskoy-mozaiki/ .(дата обращения: 16.12.2025)

References

1.Afanas'yev V. V.Voprosy stanovleniya ukrainskogo izobrazitel'nogo iskusstva [Afanasyev V. V. Issues of the formation of Ukrainian fine art] // Iskusstvo. № 8. 1967. P.12-21. (in Rus.).

2.Bayburova R.M. Pamyatniki russkoy arkhitektury i monumental'nogo iskusstva [Monuments of Russian architecture and monumental art] // Moscow: Publishing house// Moskva: Izdatel'stvo «Nauka». 1983. 507 pp.(in Rus.).

3.Zemlyanaya T.N. K istorii deyatel'nosti “Shkoly M. Boychuka”[On the history of the activities of the “M. Boychuk School”// Scientific journal “Izvestia of the Herzen State Pedagogical University”]. 2006. P. 258-264 (in Rus.).

4.Ivanova T.G. Sovetskiye eksperimenty s fol'klorom [Soviet experiments with Folk Art]//URL: https ://vk.com/video-207786357_456239066 (date acceded: 17.12.2025)

5.Petrova A., Ruskevič E., Hill D., Kudelina E.Monumental′naâ mozaika Moskvy:meždu utopiej i propagandoj:1926-1991 [Monumental mosaic of Moscow: between utopia and propaganda: 1926-1991]. CUBE. MOSCOW, 2021. 319 pp.(in Rus.)

6.Plotnikov V.I. Fol'klor i izobrazitel'noye iskusstvo vtoroy poloviny XIX veka [Folklore and fine art of the second half of the 19th century]. Leningrad: Khudozhnik RSFSR. 1987. (in Rus.). 250 pp.

7.Fedorovsky F.F. Monumental'no-dekorativnoye iskusstvo i dekorativno-prikladnoye iskusstvo». [Monumental and decorative art and decorative and applied art]. Moscow: Izdatel'stvo Akademii Khudozhestv SSSR, Moskva, 1951. 204 pp.

8. CERAMICADÉCOR. URL: https://ceramicadecor.ru/blog/kraski-sovetskoy-mozaiki/ (date acceeded: 16.12.2025).

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, кандидат искусствоведения Бахтияров Руслан Анатольевич

Scientific supervisor: PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in theSaint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Bakhtiyarov Ruslan Anatolievitch

УДК 7.033.12

С.В. Левшова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭВОЛЮЦИЯ АНИМАЛИСТИЧЕСКИХ ОБРАЗОВ ОТ КАТАКОМБНОГО ИСКУССТВА ДО РУССКОЙ ИКОНЫ 17 ВЕКА

Аннотация: Анималистические образы в христианском искусстве представляют собой сложную систему символов, претерпевшую глубокую трансформацию на протяжении полутора тысяч лет. От лаконичных знаков в римских катакомбах до детально проработанных композиций эпохи русского барокко, изображения животных служили инструментом передачи теологических истин. Звери показывают четкую иерархию «небесного мира», взаимосвязь бога и природы. Животное в пространстве иконы – это не объект фауны, а метафора или свидетель божественного миропорядка. Он превращается в текст, который нужно прочитать и проанализировать. В данной статье мы рассмотрим эволюцию семантики и иконографии животных от раннехристианского до позднемосковского периода. Цель работы — проследить переход от абстрактного символизма к декоративному реализму.

Ключевые слова: иконопись, символизм, анималистика, ихтис, христианство

S.V. Levshova

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

EVOLUTION OF ANIMALISTIC IMAGES FROM CATACOMB ART TO THE RUSSIAN ICON OF THE 17TH CENTURY

Abstract: Animalistic images in Christian art represent a complex system of symbols that has undergone profound transformation over one and a half thousand years. From concise signs in Roman catacombs to elaborately detailed compositions of the Russian Baroque era, depictions of animals served as tools for conveying theological truths. Beasts demonstrate a clear hierarchy of the 'heavenly world' and the interconnection between God and nature. An animal in the space of an icon is not a fauna object, but a metaphor or witness of the divine order. It becomes a text that needs to be read and analyzed. In this article, we examine the evolution of the semantics and iconography of animals from the early Christian to the late Moscow period. The aim of the work is to trace the transition from abstract symbolism to decorative realism.

Keywords: icon painting, symbolism, animalistics, ichthys, Christianity

Христианство возникло в условиях системного кризиса и упадка позднеантичной культуры. Раннехристианское искусство есть результат стремления к изменениям, преображения мира. «Для раннего христианства характерен аллегорически знаковый, то есть иносказательный, язык изображений» [3, с.159].

Выбор толкования образа всегда происходил под влиянием писателей церкви, которые в своих сочинениях развивали семантику в иконографии. Именно они задавали курс интерпретации анималистических изображений. Первые и главные символы упомянуты у писателей 1 и 2 века. Сначала образы описывались в богословах, после чего становились каноном и закреплялись в христианском искусстве. Изображение животных и их интерпретация позволяет воспринимать храм прихожанами как «дом божий», где с помощью зверей показана четкая иерархия «небесного мира», взаимосвязь бога и природы.

В искусстве римских катакомб животные не были объектами реалистического изображения, а выступали в роли криптограмм, формул. В условиях гонений верующие использовали «зоологический код». Отличительной особенностью первохристианского искусства, катакомбного периода, стало то, что животные нередко прочитывались через языческие и мифологические ассоциации. Но, со временем, они стали символизировать святых, служения богу.

Каждый христианин сравнивался с образом животного. Сложился канон, что каждый верующий имеет облик в анималистическом мире, кроме неправедных язычников, которым не было места в церкви: «Ноев ковчег есть образ Церкви, <…> Ной принял в него и ворона, и ястреба, и волка, и собаку, и змею; один язычник не имел в ковчеге своего первообраза, потому что идолопоклонник во всём животном мире не имеет сродного себе образа. Чего не было в ковчеге, не должно быть и в Церкви» [2, с.130]. Наиболее значимым христианским символом, который прошел сквозь многовековую историю, стала рыба.

Ей дано название Ихтис, что расшифровывается как Иисус Христос Божий Сын и Спаситель (акроним имени Иисуса Христа). Образ получил окончательное подтверждение в Евангелие (Мф.4:19, Мк.1:17) с (1 век) и во втором веке уже активно использовалось в других текстах, например, гимне Климента Александрийского.

Символ рыбы был заимствован из языческого искусства. Раньше он имел значение плодовитости. На барельефе Британского музея представлены Амур и Психея на ложе, перед ними стоит стол, на котором лежит рыба. Тем не менее, в христианской традиции она оставалась символом таинства крещения и причастия.

Далее появляются образы агнца, голубя, и павлина. На этом этапе художественная форма была вторична по отношению к смыслу. Изображения были плоскостными, схематичными и лишенными повествовательного контекста, больше походили на знаки. Агнец – кротость и искупительная жертва. Голубь – олицетворение Святого Духа и спасенной души. Павлин – заимствованный из античности, язычества образ, символизировавший бессмертие из-за поверья о нетленности его плоти. Как и феникс, павлин переосмысляется в контексте идеи воскресения. Нередко животные, в последствие ставшие образами и символами Христа, в катакомбном искусстве использовались просто как знак святости, христиан и христианства. Например, два агнца, изображённые на плите, означают часто гробницу супругов. На саркофаге Юния Басса (359 год) мы видим пример множественных значений агнца: вместо священных лиц, – агнцы разного размера занимают их места. Сам народ Иудейский представляется таким же образом, следовательно, символом агнца подразумевали Самого Спасителя, пророков ветхозаветных, апостолов (на саркофагах, на которых у ног каждого апостола стоит овца), христиан и праведников в целом.

На христианских памятниках образ животных, по преимуществу, помещался на самых древних надгробных надписях или стенописях в катакомбах. т. е. относимых ко времени до Константина Великого и ко времени его царствования, так что для римских надписей этот символ исчезает в 4 веке, с изданием «Миланского эдикта о свободе христианской веры», 313г. Христианское искусство больше не должно было быть тайным, люди вышли из катакомб, что провозгласило новую эру в изображении религиозных мотивов.

С легализацией христианства и формированием Византийской эстетики животные интегрируются в строгую иерархию храмового пространства. Важнейшим элементом становится Тетраморф – видение пророка Иезекиля, где лев, телец и орел (вместе с ангелом) закрепляются как символы евангелистов. Средневековое сознание воспринимало природу через призму текстов, таких как «Физиолог», бестиариев. Их появление сформировало общие иконографические каноны. Книги служили зеркалом «божественных истин». Животные наделялись морализаторскими чертами: лев стал символом Божественной силы и бодрствования, а олень – символом души, жаждущей Бога. В этот период формируется византийская традиция изображения коней в сценах триумфа, что позже окажет влияние на русскую иконографию. Как и в катакомбном периоде, животные редко изображались ради натурализма, хоть и имели более естественный вид. Они выступали как аллегории бессмертия, жизни, святости, возрождения, души и т.д.

После запрета Трулльского собора (692 г.) представлять Христа как животное, изображение агнца могло быть лишь сопутствующим. Человек отделяется от образа зверя. Теперь это не простое изображение христиан, а глубокий символизм, существующий параллельно основной композиции и персонажей, дополняющий ее, и, в зависимости от контекста, может символизировать различные качества. Зверь может показывать как верность, подчиненность богу и всему святому, так и неправедность, борьбу с ним, что представляется верующему как урок.

Особо часто встречающимися животными снова выступили павлины, как символ звездного неба, бессмертия, воскресения и вечной жизни. Часто изображается в сценах Рая или на орнаментах византийских алтарных преград. Олени – как душа человека, жаждущая Бога («Как олень стремится к источникам вод...»). Также символ победы над злом. Нередко изображался в античной и византийской мозаике храмов, у купелей. И впервые стал встречаться тетраморф – закрепление образов четырех евангелистов в купольных и алтарных декорациях. Лев и Орел – иконография власти и триумфа христианской империи

Для понимания древнерусского искусства нужно осознавать контекст – долгое время на Руси царило язычество, и лишь с принятием христианства (988г.) культура начинает уходить в православную. На Руси христианская анималистика столкнулась с мощным пластом народного декоративно-прикладного искусства. Белокаменная резьба во Владимире и Суздале демонстрирует уникальный синтез христианских и дохристианских мотивов, где на стенах храмов соседствуют фантастические грифоны, кроткие львы и райские птицы Сирин и Алконост. Животные изображались в декоративно- прикладном искусстве, книжных миниатюрах. Конкретно для русской культуры, они имели важный языческий контекст – звери почитались как тотемные существа. Они были важной частью художественного мышления древней Руси.

Ближе к 17 веку символика животных переросла от простого религиозного искусства к символизму, образы зверей стали частью композиции, дополняя ее скрытым сюжетом, дополнительно подсказывая, какой именно смысл вложил автор в работу. Особенно это видно искусстве Возрождения (14-16в), где центром повествования становится человек. Западноевропейское искусство в этот период проходило активную секуляризацию, категорически меняя подход к анималистическим образам, что также окажет воздействие и

на русскую культуру. На Руси в этот период существовала в основном иконопись, и она переживала переломный момент – с появлением мастеров Оружейной палаты, не без помощи «фряжского» влияния, искусство уходит от строгих традиций к «живоподобию», объему. Животные никогда не были центром композиции, и, в целом, появлялись не часто – основной фокус был на изображении ликов святых.

Меняется психологическое восприятие как образов на полотне, так и самой иконы – «икона становится сама по себе святыней, а не свидетельством возможности общения с миром горним» [4, с.252]

На Руси ключевым остался один из важнейших христианских образов – тетраморф (греч. «четырехвидный»). В христианской православной традиции, эти образы были закреплены за авторами четырех Евангелий. Он изображался в основном на иконографическом типе «Спас в силах» – центральной иконы русского иконостаса. В углах красного ромба (символа небесного огня) всегда изображаются символы евангелистов. Они пишутся золотыми линиями и часто снабжены крыльями и Евангелиями в лапах. Это подчеркивает, что Благая весть распространяется на все четыре стороны света. Распределение символов выглядит так:

Матфей — Ангел (Человек). Евангелие от Матфея начинается с родословия Иисуса Христа. Его образ подчеркивает человеческую природу Спасителя, Его земное воплощение и мессианское предназначение.

Марк — Лев. Символизирует царственное достоинство Христа и Его силу. Евангелие от Марка начинается с проповеди Иоанна Крестителя, чей голос в пустыне сравнивается с рыком льва. Также лев — символ Воскресения (по древним поверьям, львята рождаются мертвыми и оживают через три дня от дыхания отца).

Лука — Телец (Вол). Жертвенное животное. Лука делает акцент на крестной смерти Христа как искупительной жертве. Образ тельца подчеркивает священническое и наставническое служение Спасителя.

Иоанн — Орел. Символ высокого полета богословской мысли. Он «подобно орлу, возносится в горние сферы» [1, с.55]. Образ дан ему за возвышенный полет его веры.

Существует несколько версий, почему существ именно 4. Частыми толкованиями служат: 4 времени года (весна, лето, осень, зима), 4 стороны света, а также то, что лев – символ мира диких животных, ангел – царство земное и небесное, мир людей; орел –мир птиц, телец – олицетворение мира домашних, приручённых животных. Четыре отца церкви, четыре апостола также представляют собой разные периоды жизни Христа: рождение, смерть, воскресение и вознесение. Рождение как символ ангела (человек), смерть Христос принял как жертвенный телец, Воскресение – был львом, а вознесся он как орел, в царствие небесное.

Большой рывок в изображении животных образов сделала Строгановская школа иконописи. Звери снова становятся частью изысканного пейзажа, сюжета. Проработка перьев птиц и шерсти зверей дает развитие живописной части искусства. Каждый представитель флоры и фауны – часть картины несет как декоративную функцию, так и имеет за собой какой-то смысл, сюжеты «Сотворения мира» и «Страшного суда», и многие др. имеют очень большую детализацию флоры и фауны, что связывает земной и инфернальный мир, показывая четкую иерархию: все живое подчиняется богу. На данном этапе, русское искусство только начинает познавать реализм.

Становление русской иконописи как самостоятельного жанра происходило на протяжении всей истории, с момента появления христианства как такового, находясь под влиянием разнообразных художественных традиций. Однако, несмотря на эти внешние факторы, русская иконопись выработала уникальный стиль, характеризующийся глубокой духовностью и выразительностью. Без оказавшихся влияний исторических и культурных обстоятельств возможно, что стиль русской иконописи существенно изменился. На сегодняшний день иконопись является неотъемлемым компонентом русской культуры и наследия, продолжая обогащать художественную традицию.

Эволюция анималистических образов прошла путь от знака-индекса в катакомбах, символа-канона в Византии и, наконец, до иллюстративного образа к началу смутного времени на Руси. Если в раннехристианский период изображение рыбы заменяло собой Христа, то к концу 17 века изображение животного в иконе становится важным элементом повествовательного реализма, отражающим стремление человека познать многообразие божественного творения, при этом, образ животного не замещает образы святых, а лишь иногда дополняет их, служа небольшой деталью в большой картине православного мира. Художественный стиль неразрывно связан с богословским мышлением – к 17 веку человек начинает обращать внимание на окружающие вещи, стремится узнать больше, что отображается в искусстве. Это порог перед эпохой просвещения, когда человек стремится увидеть и изобразить больше вокруг себя.

Ход истории, войны, легализация христианства, миссионерство и последующее превращение религии в мировое учение привело к тому, что не просто анималистические образы, но и все христианское искусство из тайного, символического обозначения Христа и души (рыба, агнец, голубь) пришло к строго каноническим, а затем к детализированным, натуралистичным изображениям. В ранний период животные были простыми знаками спасения, изображения были во имя веры, и не имели ничего общего с

натурализмом, тогда как к началу «нового времени» они приобрели место в сложном повествовании, отражая западное влияние и интерес к эстетике.

Это отображение перехода от строгого регламента, к более реалистичному, натуральному искусству, которое в целом приходит во всю мировую художественную культуру, теряя строгость, искусство приобретает смысл в красоте, и любое направление стремится к большей эмоциональности, все больше обращая внимание на внутреннее состояние души и человека.

Это не просто про эволюцию религии – это про развитие самосознания, мироощущения у обычного человека. Ранние образы — знак; поздние — детализированный образ. В катакомбах животное — центр символа (агнец с крестом); в 17 веке — часть масштабного повествования или декоративный элемент.

Научный руководитель: Доцент кафедры монументального искусства, Мешков М.М.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of Monumental Art, Meshkov M.M.

Список литературы

1. Салтыкова В. А. Символы евангелистов на миниатюрах Евангелия 1571 года из Благовещенского собора Московского Кремля: генезис и особенности иконографии // Вестник ПСТГУ. Серия V: Вопросы истории и теории христианского искусства. 2021. № 44. С. 45–65.
2. Уваров А. С. Христианская символика. Ч. 1: Символика древнехристианского периода. М.: Тип. Г. Лисснера и Д. Собко, 1908. 212 с.
3. Федоров И.А. Христианское искусство и церковная миссия // Христианское чтение. СПб, Изд-во СПбПДА, 2013. С. 157–160.
4. Федотова Р. А. О психологическом аспекте восприятия иконописного образа // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2009. № 110. С. 306–312.

References

1. Saltykova V. A. Simvoly evangelistov na miniatjurah Evangelija 1571 goda iz Blagoveshhenskogo sobora Moskovskogo Kremlja: genezis i osobennosti ikonografii [Symbols of the Evangelists in the 1571 Gospel miniatures from the Annunciation Cathedral of the Moscow Kremlin: Genesis and features of iconography]. Vestnik PSTGU. Serija V: Voprosy istorii i teorii hristianskogo iskusstva [PSTGU Bulletin. Series V: Questions of the History and Theory of Christian Art]. 2021. No. 44. 45–65 pp. (in Rus.).
2. Uvarov A. S. Hristianskaja simvolika. Ch. 1: Simvolika drevnehristianskogo period [Christian Symbolism. Part 1: Symbolism of the Early Christian Period] Moscow: Tip. G. Lissnera i D. Sobko, 1908. 212 pp. (in Rus.).
3. Fedorov I.A. Hristianskoe iskusstvo i cerkovnaja missija [Christian art and church mission]. Hristianskoe chtenie [Christian reading]. Saint-Petersburg, Izd-vo SPbPDA, 2013. 157–160 pp. (in Rus.).
4. Fedotova R. A. O psihologicheskom aspekte vosprijatija ikonopisnogo obraza [On the psychological aspect of perceiving an iconographic image]. Izvestija RGPU im. A. I. Gercena [News of the Herzen State Pedagogical University]. 2009. No. 110. 306–312 pp. (in Rus.).

В. М. Наумова

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РАЗВИТИЕ ЭМАЛИ В ПЕРИОД АР ДЕКО 1920-1930 ГГ.

© В.М. Наумова, 2026

В статье рассматривается развитие эмали в период расцвета стиля ар деко (1920–1930 гг.), ее роль и значение в декоративно-прикладном искусстве этой эпохи. Анализируются причины возникновения повышенного интереса к эмали, технические и художественные новшества, внесённые в этот период, а также причины постепенного спада популярности. В статье представлены примеры использования эмали в ювелирных изделиях, предметах интерьера и декоративных предметах, демонстрирующих богатство и яркость стиля ар деко. Итоги проведенного исследования подчеркивают значимость достижений этого периода для дальнейшего развития декоративного искусства и расширения возможностей художественного применения эмали.

Ключевые слова: эмаль, ар деко, декоративно-прикладное искусство, технические инновации, яркие цвета, художественное самовыражение, дизайн 1920–1930 гг, декоративные изделия, ювелирное искусство, исторические особенности, эстетические изменения.

V. M. Naumova

St. Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

DEVELOPMENT OF ENAMEL IN THE ART DECO PERIOD OF 1920-1930

The article examines the development of enamel during the Art Deco period (1920-1930), its role and significance in the decorative arts of this era. It analyzes the reasons for the increased interest in enamel, the technical and artistic innovations introduced during this period, and the reasons for its gradual decline in popularity. The article provides examples of the use of enamel in jewelry, interior design, and decorative objects, showcasing the richness and vibrancy of the Art Deco style. The results of this investigation highlights the significance of the achievements of this period for the further development of decorative arts and the expansion of the artistic applications of enamel.

Keywords: *enamel, Art Deco, decorative and applied arts, technical innovations, bright colors, artistic expression, 1920-1930 design, decorative items, jewelry art, historical features, and aesthetic changes.*

Период расцвета стиля ар деко, охватывающий 1920-1930-е гг., стал эпохой ярких художественных экспериментов и инноваций в области декоративно-прикладного искусства. Пришедший на смену стилистике модерна, он характеризуется яркостью, геометризмом и богатством декоративных элементов. Как отмечал А. Петухов, «Ар деко – абсолютно уникальное явление в культуре 20 века, обладавшее поразительной способностью к соединению несоединимого практически на всем протяжении своего формирования и развития» [1, с.12]. В этот расцвет стильной эры особое место принадлежало эмали. Этот материал приобрел новую актуальность, став важным инструментом многих зарубежных мастеров, объединяя функциональность и выразительность художественного образа. Эмаль стала неотъемлемой частью дизайна украшений, предметов интерьера и художественного стекла этого периода, усиливая выразительность и роскошь изделий.

Интерес к эмали в эпоху ар деко был обусловлен рядом факторов. Во-первых, технологии нанесения и обжига эмалей достигли новых высот благодаря научным открытиям и техническим экспериментам. Эти инновации позволяли получать яркие, насыщенные цвета, долго сохраняющие свою интенсивность, а также создавать сложные цветовые градиенты и переливы. Во-вторых, эпоха ар деко славилась стремлением к выразительности и роскоши. Эмаль представляла собой универсальный способ воплощения ярких,

стала отличительной чертой украшений, предметов интерьера, часов и другого декоративного искусства. В-третьих, технологические новшества расширили художественные возможности этой техники, позволив создавать сложные узоры, комбинировать эмаль с драгоценными металлами и камнями. Это открывало новые горизонты для самовыражения и воплощения идей в материале.

Основным новшеством в сфере искусства зарубежной эмали эпохи ар-деко стало расширение цветовой палитры. Благодаря развитию технологий, эмаль могла достигать ярких, насыщенных тонов и прозрачных эффектов, которые ранее были недоступны художникам, работавшим в этой технике. Мастера могли создавать эмалированные изображения, которые напоминали миниатюры живописи или витражи. Особое значение приобрело новое сочетание техник и материалов. Ремесленники объединяли эмаль с металлами, делали вставки из драгоценных и полудрагоценных камней, создавая сложные, многослойные композиции. Так возникли изделия с эффектом глубины, переливов и богатого декоративного выражения. Кроме того, эмаль перестала быть лишь декоративным украшением. Она воспринималась как самостоятельное художественное средство, позволяющее мастерам передавать сложные образы, природные мотивы и геометрические узоры. Именно в это время она приобрела статус художественного материала, близкого к живописи.

Рассматривая истоки нового образного языка европейского прикладного искусства эпохи ар деко, Т. Малинина писала: «Открытие гробницы Тутанхамона английским археологом Говардом Картером в 1922 г. стало важным событием культурной жизни Европы» [2, с. 80]. Искусство древних египтян, ацтеков и коренных американцев наполнило украшения в стиле ар-деко историческим международным колоритом. Фирма Cartier была первой, кто открыл линию украшений в египетском стиле. Подвески из пластин нефрита в рубинах и алмазах, скарабей из дымчатого кварца с крыльями из голубого фаянса и черной эмали. Затем эту волну подхватили и другие фирмы, такие как «MARCUS & CO» и «STAHEL ZURICH». В период расцвета ар деко мастера часто обращались к азиатским мотивам. Так, например, все та же фирма Cartier выпустила китайские «магические часы» из красных кораллов, нефрита горного хрусталя и черной эмали, внимание к национальному индийскому стилю (в версии Cartier он называется «тутти-фрутти»). Но и на этом они не остановились. В книге Т. Малининой говорится: «Эволюция ювелирного дизайна шла от изящных красочных изделий начала двадцатых годов к более строгим формам и резким контрастам цвета и материала (черного и белого, оникса и бриллиантов)» [2, с. 92]. Вскоре мастера Дома Картье разработали «белый ар деко», где белая платина и бриллианты сочетались с чёрным ониксом и чёрной эмалью. Эта игра черных и белых пятен создала своеобразный мотив «шкура пантеры». Этот мотив использовали и при оформлении наручных часов. «Белый ар деко», пожалуй, не только обогатил фирму, но и помог становлению нового стиля в целом. Эпоха ар деко и предшествующие ей тридцать лет модерна стали выдающимся периодом развития украшений и предметов быта, выполненных с использованием гильошированной эмали.

Эти изделия приобретали невероятную популярность в России, Европе, Англии и на американском континенте. Они были обязательными атрибутами в туалетных столиках светских дам той эпохи. Основным поставщиком гильошированной эмали для Нового Света стал известный ювелирный дом Tiffany, который выпускал щетки для волос, флаконы духов, украшенные в этой техники. Что же такое гильошированная эмаль, и как она создается? Гильошированная эмаль, которая также называется эмаль гильош или гильоше, происходит от французского слова “guilloche”. Этот термин обозначает вид гравировки на металле, выполненной в виде волнистых или геометричных линий. На такую узорчатую поверхность наносится полупрозрачная эмаль, создавая уникальный, мерцающий и объемный эффект с перламутровым сиянием, который удивительно играет при изменении угла зрения. Самая сложная и трудоёмкая часть процесса изготовления декоративных элементов с гильошированной эмалью заключается в подготовке основы с узором. Эти узоры создаются с помощью специального станка и включают в себя различные классические мотивы, такие как волны, лучи, муар, колоски, полосы, штрихи и шахматная клетка. После нанесения узора и последующей полировки получаем эффект внутреннего свечения, зависящий от угла зрения и преломления света. Этот эффект называется Tour de guilloche, что переводится как «гильоше с поворотом». Далее в работу включается цветная эмаль. Сложность заключается в том, что не только орнамент создает внутреннее сияние изделия, но и сама эмаль, которая наносится в нескольких слоях. Когда речь идет о полупрозрачной эмали, обычно используют верхний ее слой, а если говорить о слоях, их может быть несколько, причем первым зачастую наносится перламутровый слой, придающий изделию сатиновый

эффект и особую глубину. Иногда же используют только несколько слоёв прозрачных эмалей без перламутровой «примеси». Все слои наносят вручную мастера-эмальеры, а после каждого этапа изделия отправляют в специальные печи для запекания при высоких температурах. Поэтому гильошированная эмаль обычно встречается только на благородных металлах с высокой точкой плавления, таких как золото и серебро, реже — на медных или томпаковых основах.

К 1920-м гг. мастеров, владеющих искусством эмальирования, было достаточно много. Традиционная техника получила «второе дыхание» ещё в конце XIX в. и развивалась весьма активно. Одним из самых выдающихся специалистов в области эмали в стиле ар деко был Камиль Форе. После долгих лет изучения превращения стекловидного порошка в разноцветные эмали он основал свою мастерскую в Лиможе, где пол века занимался любимым делом и радовал поклонников своим мастерством. Редкое мастерство лиможских эмальеров было известно своими эмалями в технике шамплеве. Французская классификация горячих эмалей считается наиболее тщательно проработанной, и её системы часто используют и сегодня. Русский эквивалент французского термина «шамплеве» — «выемчатая эмаль».

Существует несколько способов работы с этим типом эмали: в первом случае углубления в поверхности делают заранее, перед отливкой модели; во втором — вырезают их штихелем или зубилом; в третьем — создают углубления методом чеканки, предназначенные для заполнения эмалью. Для эмалирования на поверхности изделия формируются специальные углубления — выемки. Глубина таких выемок влияет на насыщенность цвета: чем глубже, тем ярче и насыщеннее оттенок. Дно углубления тщательно зачищается и служит отражателем, что особенно важно при использовании прозрачных и полупрозрачных эмалей.

В результате простого процесса плавления компонент, таких как кварцевый песок, сода и борная кислота, получается яркая и переливающаяся поверхность. Цвет эмали определяется содержанием в ней различных металлов-окислителей. Например, окись железа дает красный цвет, а при добавлении кобальта — синий или голубой. Медь создает зеленые и бирюзовые оттенки, а смесь с магнием или иридием — черную. Платина придает серый цвет, а борная кислота способствует получению белой эмали. Камиль Форе создавал великолепные вазы в технике шамплеве. Он делал ставку не на оригинальность формы — его вазы имели довольно простые, классические очертания — а на выразительность поверхности, достигаемую благодаря особой технологии эмалирования и динамичным орнаментам ар деко. Жерар Сандоз также создал несколько оригинальных ваз. Их количество - большой вопрос для историков и коллекционеров, на сегодняшний день известно 15 разных по дизайну ваз, созданных в 1923-1924 гг. Вазы выполнены из меди и покрыты горячей эмалью в технике шамплеве. Помимо этого он создавал различные украшения с горячей эмалью. Жорж Фуке и его сын Жан Фуке, следуя ритмам «ревущих 1920-х», создавали украшения в духе нового времени, в стиле ар деко. Жан Фуке разрабатывал стиль, принципиально отличный от ранее известных направлений. Он стал первым ювелиром, который внедрил в украшения кубистические мотивы. В своих авангардных работах он использовал разнообразные материалы: горячую эмаль, серебро, белое золото, хромированную сталь, эбеновое дерево, а также драгоценные и полудрагоценные камни.

В этот период многие ювелиры экспериментировали с формами, сочетая драгоценные металлы с индустриальными материалами, применяя нестандартную обработку и необычную огранку камней — все стремились найти свой уникальный стиль и удивить Париж, который, как могло показаться, видел уже всё. Жан Фуке сделал акцент на геометрии, отказавшись от изящества и детальной проработки элементов ар-нуво, заменив их комбинациями круга, квадрата и треугольника, которые стали основой его художественного языка. В 1925 г. его украшения были удостоены высокой награды — Гран-при на Международной выставке декоративного искусства и современной промышленности. В течение последующих трёх с половиной лет он вместе с отцом регулярно представлял свои ювелирные изделия на Салонах художников-декораторов. В работах Раймона Тамплие также использовалась горячая эмаль. Он создавал невероятные шедевры из драгоценных металлов, камней, с японским лаком и эмалью. Одна из самых известных его работ в стиле ар деко - это бриллиантово-платиновые серьги в виде небоскребов. Ювелир черпал вдохновение в современной индустриальной эпохе, в промышленных формах и ритме жизни, отдавая предпочтение строгим геометрическим линиям. Композиции украшений Тамплие, построенные из простых, казалось бы, квадратов, треугольников и кругов, не только впечатляют своей структурированностью, но и удивляют мастерством сочетания этих элементарных форм и их гармоничным

спокойных форм с яркими цветными эмалями, золотом и бриллиантами» [2, с. 92]. Пьер Легран создавал прекрасные книжные переплеты. Орнаментальный язык, основанный на простых, казалось бы, формах — кругах, квадратах и треугольниках — соединённых или разделённых ломаными линиями. Эти элементы могли быть связаны сложными ритмами, создающими насыщенную композицию. В своём творчестве он использовал удивительное разнообразие материалов — от пергамента, перламутра, шагрени, металлов (золота, серебра, никеля, меди, алюминия, платины) до различных пород дерева, яичной скорлупы, слоновой кости, черепахового панциря, шкур рептилий, горячих эмалей и драгоценных камней.

К сожалению, за последующие годы популярность эмалированного искусства заметно снизилась. Основная причина — экономический кризис и спад спроса на дорогие украшения и предметы, вызванные Великой депрессией после 1929 г. Люди начали экономить, и производство высокохудожественных изделий с использованием эмалей стало менее прибыльным. Кроме финансовых причин, сыграли роль и изменения эстетических предпочтений. После пика популярности стиля ар деко, большинство модных направлений склонялись к более сдержанным и минималистичным формам. Эмаль с её яркостью и вызывающими цветами отходила на задний план, уступая место лаконичности и простоте. Также, трудоемкость технологии и деликатность изделий с эмалью повлияли на их снижение массовости. Эмаль — материал капризный и требующий повышенного ухода, что способствовало снижению спроса в условиях массового потребления.

Таким образом, период 1920–1930 гг. стал золотым веком развития эмали как художественного материала в стиле ар деко. Технологические инновации, геометрические формы и яркость палитры сделали эмаль символом эпохи роскоши и выразительности. Хотя уже с середины 1930-х гг. популярность эмалевых изделий снизилась, достижения этого времени оказали значительное влияние на развитие декоративно-прикладного искусства, расширив границы возможностей использования эмали как художественного средства.

Список литературы

1. Гильошированная эмаль от ампира до модерна: [сайт]. – URL: https://dzen.ru/a/ZqvQNDlMHhjJe6dd (дата обращения: 10.12.2025).

2. «Горячая штучка»: эмали ар деко. Техника шамплеве/Champlevé: [сайт]. – URL: https://dzen.ru/a/Xu-0pyk2ZiCPSgi0 (дата обращения: 10.12.2025).

3. Декораторы ар деко: Пьер Легран или как превратить переплёт книги в драгоценную реликвию: [сайт]. – URL: https://dzen.ru/a/X5C_3ywaaTOO_Ca8?ysclid=miz54me1oq856246233 (дата обращения: 10.12.2025).

4. *Малинина Т. Г.* Формула стиля. Ар Деко: истоки, региональные варианты, особенности эволюции. Москва: Пинакотека, 2005. 304 с.

5. *Петухов А. В.* Ар деко и искусство Франции первой четверти XX века. Москва: БуксМарт, 2016. 312 с.

6. Почувствуй настоящий Art-Deco: [сайт]. // URL: https://re-home.su/interer/pochuvstvuj-nastoyashhij-art-deco.html#юи (дата обращения: 10.12.2025).

7. Ювелирное искусство ар деко. Раймон Тамплие: рыцарский подход: [сайт] // URL: https://dzen.ru/a/Xz-hd3PPkTsl7TP3?ysclid=miyx51itw3149423240 (дата обращения: 10.12.2025).

8. Ювелирное искусство ар деко: утончённая геометрия Жана Фуке: [сайт]. // URL: https://dzen.ru/a/Xv7Q7vaAlzuLMq0i (дата обращения: 10.12.2025).

References

1.Guilloche enamel from Empire to Art Nouveau: URL: https://dzen.ru/a/ZqvQNDlMHhjJe6dd (дата обращения: 10.12.2025).

2.“Hot Stuff": Art Deco enamels. Champlevé technique/– URL: https://dzen.ru/a/Xu-0pyk2ZiCPSgi0 (date acceeded: 10.12.2025).

Feel the real Art Deco:URL: https://dzen.ru/a/X5C_3ywaaTOO_Ca8?ysclid=miz54me1oq856246233 (дата обращения: 10.12.2025).

4. Malinina T. G. Formula stilya. Ar Deko: istoki, regional'nyye varianty, osobennosti evolyutsii [The Formula of Style. Art Deco: Origins, Regional Variants, and Evolution Features]. Moscow, Pinak2005. 304 p.

5. Petukhov, A. V. Petukhov A. V. Ar deko i iskusstvo Frantsii pervoy chetverti 20 veka [Art Deco and the Art of France in the First Quarter of the 20th Century]. Moskva: BuksMart, 2016. 2016. 312 p.

6. Feel Real Art Deco: [website] // URL: https://re-home.su/interer/pochuvstvuj-nastoyashhij-art-deco.html#·· (date acceeded: 10.12.2025).

7. Art Deco Jewelry. Raymond Templier: A Knightly Approach: [website] // URL: https://dzen.ru/a/Xz-hd3PPkTsl7TP3?ysclid=miyx51itw3149423240(date acceeded: 10.12.2025).

8. Art Deco Jewelry. Gerard Sandoz: The Elegance of Simplicity: [website]// URL: https://dzen.ru/a/Xv7Q7vaAlzuLMq0i .(date acceeded: 10.12.2025).

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, кандидат искусствоведения Бахтияров Руслан Анатольевич
Scientific supervisor: PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in theSaint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Bakhtiyarov Ruslan Anatolievitch

эУДК 7.033.12

С.А.Орлёнок

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ПАРСУНА 17 ВЕКА: РАСТЕРЯННОСТЬ МЕЖДУ ИКОНОЙ И ПОРТРЕТОМ

Аннотация: Парсуна представляет самостоятельный художественный феномен, который отражает культурные и религиозные изменения в России 17 века. Необходимо пересмотреть устоявшийся в 19-20 веках взгляд на парсуну, как на «примитивную» или «неумелую» стадию развития русского портрета. Именно изучение возникновения парсуны, её отличительных черт и новшеств, которые она привносит в русское искусство позволяет понять механизмы взаимодействия средневековой иконописной традиции с новыми европейскими веяниями. В данной статье мы рассмотрим историю появления парсуны: при каких исторических событиях она возникла, также её отличительные черты, и дальнейшую судьбу этого жанра. Цель работы - рассмотреть парсуну в качестве уникального способа выражения «растерянности» русской культуры на переломе эпох, при помощи проведения анализа конкретных памятников, для выявления черт принадлежащих как портрету, так и иконе.

Ключевые слова: парсуна, русское искусство XVII века, иконопись, портрет, переходный период, светское искусство, сакральное и мирское, пограничное состояние, визуальный диссонанс, симфония властей, лик и лицо, Оружейная палата, фряжское письмо, иконографический канон, рецепция авангарда, неопримитивизм, Наталия Гончарова, Кузьма Петров-Водкин, сферическая перспектива.

S.A. Orlyonok

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

PARSUNA OF THE 17TH CENTURY: CONFUSION BETWEEN ICON AND PORTRAIT

Abstract: Parsuna represents an independent artistic phenomenon that reflects cultural and religious changes in 17th century Russia. It is necessary to reconsider the view of the parsuna as a "primitive" or "inept" stage of the development of Russian portraiture, which was established in the 19th and 20th centuries. It is the study of the emergence of the parsuna, its distinctive features, and the innovations it brings to Russian art that allows us to understand the mechanisms of interaction between the medieval iconographic tradition and the new European trends. In this article, we will explore the history of the parsuna, including the historical events that led to its emergence, its distinctive features, and the subsequent fate of this genre. The purpose of this work is to examine parsuna as a unique way of expressing the "confusion" of Russian culture at the turn of the century.

Keywords: parsuna, Russian art of the 17th century, icon painting, portrait, transitional period, secular art, sacred and worldly, border state, visual dissonance, symphony of powers, face and appearance, Armory Chamber, Frangian writing, iconographic canon, reception of avant-garde, neo-primitivism, Natalia Goncharova, Kuzma Petrov-Vodkin, spherical perspective.

В русском искусстве парсуна зарождается только в 17 веке, этот период знаменуется началом изменений в подходе к изображению портрета, что делает это время исключительным и очень важным этапом для развития изобразительного искусства в России. В этот период старая традиция вступает в диалог с новшествами, приходящими из Западной Европы и связанными с кризисами средневекового мировоззрения в жизни людей и восприятия ими мира, власти и церкви. Зарождение портрета сопровождается «открытием личности человека и окружающего его мира» [1, с. 3]. Именно появление такого жанра, как парсуна является наиболее ярким отражением совокупности всех изменений в жизни людей в 17 веке.

Парсуна является важной художественной ценностью, которая может рассказать современному миру о том, как события истории влияли на деятелей искусства. Также она выделяется своей культурной обособленностью, которая показывает переход от изображения икон к привычному Западно-Европейскому портрету. Вследствие ошибочно считать произведения, относящиеся к этому жанру неумелым портретом или переходной и примитивной стадией, которые проходят русские мастера, чтобы освоить технику живописи.

Исследовательница Е.С. Овчинникова подчеркивает, что парсуна – самостоятельное художественное явление, «искусство порога», где сталкиваются средневековое мироощущение и ренессансный гуманизм [1, с.7].Термин парсуна происходит от латинского слова “persona”, который переводится, как «личность» или «особа», и впервые его выделяет И.М.Снегирёв в середине 19 века, назвав этот жанр переходом от типической иконописи к портретной живописи. [2, с.115].

Для начала, чтобы лучше понять условия возникновения парсуны стоит обратиться к религиозно-историческому фону. Формирование этого жанра обусловлено несколькими факторами в культурной и духовной ситуации, происходящими в России 17 века, во время глубоких потрясений, затронувших все сферы жизни.

Во-первых, наиболее значимое событие это Церковный раскол 1666-1667 годов, вызванный реформами патриарха Никона, которые были спровоцированы разногласиями церковной и царской властью в стране. Эти реформы были ориентированы на внесение изменений в богослужебные книги и обряды, что и стало началом разрушения привычной картины мира у людей в России и последующими оппозиционными настроениями в народе. Историк Русской церкви митрополит Макарий Булгаков, что проповедники раскола нашли в период междупатриаршества сильное покровительство, что в последующем усилило русский раскол между властью и церковью [3, с.234-235].

Во-вторых, немаловажным фактором стало усиление контактов с Западной Европой, Белоруссией и Украиной, которые входили в состав Речи Посполитой. Именно через Польшу и Киев в Москву проникает фряжское письмо - древнерусское наименование отклонений иконописной практики от условных, канонических приемов изображения в сторону большей внешней правдивости. Термин часто указывает на изучение европейских образцов («фряжский» значит «иноземный») и обычно употребляется в связи с живописью второй половины 17 века [4, с.179]. Также иностранные художники, работающие в Оружейной палате, которая и была Академией Художеств в то время, позволили русским иконописцам увидеть другое искусство [5, с.44-45] . Русские мастера видели привозные портреты и пытались подражать им в рамках владения тысячелетней традицией иконописи, однако без знания основ работы с натурой. При всём этом в это время начинает меняться само восприятие искусства, живописью начинает украшаться интерьер домов: декор стен, потолков, мебели, отдельные интерьерные элементы.

В-третьих, происходит мощная трансформация представлений о царской власти: Царь Алексей Михайлович привычно воспринимался народом, как помазанник Божий, наместник Христа на земле и носитель сакральной власти. Однако сам в то же время он стремится к европеизации быта и хочет видеть себя в более человечном облике. Именно поэтому у русских мастеров возникает противоречие: Как сохранить статус священной фигуры и вместе с тем изобразить живого, конкретного человека? Наконец, в ответ на все эти изменения появляется парсуна, которая является попыткой визуализировать теократическую идею новыми реалистическими средствами. Б.А.Успенский отмечает, что в России 17 века сохранялась византийская модель симфонии властей, которая вступала в противоречие с новыми веяниями [6, с.234] .

При анализе парсуны видно, что она соединяет в себе черты портрета и иконы, чтобы наглядно показать это рассмотрим известные памятники: портрет царя Алексея Михайловича (конец 17 века, Государственный Русский Музей), парсуну князя Скопина-Шуйского (начало 17 века, Государственная Третьяковская галерея) и портрет стольника Г.П. Годунова (конец 17 века, Государственный Русский музей) [1].

Иконные (сакральные) черты проявляются в парсуне в нескольких аспектах.

Во-первых, плоскостность и отсутствие прямой перспективы. В портрете Алексея Михайловича и стольника Г.П. Годунова фон хоть и имитирует ткань, всё равно остаётся плоским и лишённым глубины, складки написаны узорно и орнаментально, а фигура как бы наложена на фон. В парсуне князя Скопина-Шуйского фон остаётся полностью нейтральным золотисто-охристым.

Во-вторых, на всех произведениях мы видим фронтальную композицию и статичные позы, всё герои развёрнуты анфас или в незначительном трёхчетверном повороте, жесты застыли и движение отсутствует.

В-третьих, явный или подразумеваемый нимб. В портрете Алексея Михайловича и стольника Годунова нимб физически отсутствует, однако именно ощущение сияния лика создаёт эффект свечения. В парсуне Скопина-Шуйского напротив присутствует нимб, который подразумевается сплошным золотым фоном. Как пишет в своём знаменитом трактате «Иконостас» священник Павел Флоренский, икона требует особой, «стенной» поверхности, которая создаёт ощущение незыблемости, а лик пишется не как портрет, а как «умное видение» [7]

Портретные (мирские) черты выражаются также в нескольких факторах.

Во-первых, попытка индивидуализации лица. В портрете царя Алексея Михайловича Годунова мы видим выписанные мягкие черты лица: припухшие веки, борода, округлый овал лица и внимательный, но усталый взгляд. Видно, что автор пытался передать внешние признаки, возраст и даже характер. В парсуне князя Скопина-Шуйского, мы также можем наблюдать отличительные детали лица:

большой нос, тонкие брови, округлый овал лица. В портрете стольника Г.П. Годунова, видно необычную форму усов, прическу, в которой передана даже структура волос. Все три изображенные исторические личности не похожи друг на друга, и у каждого сохранена индивидуальная внешность и передан характер, при помощи внимания к овалу лица и взгляду [1].

Во-вторых, изображение деталей одежды. На всех 3-х портретах заметны конкретные детали одежды, различные декоративные элементы, заклёпки, вышивки на одежде, украшенные воротники. На портрете Алексея Михайловича выписаны с особым вниманием парча, бармы, меха и царские регалии: держава и скипетр. В одежде появляется материальность.

В-третьих, появление светотени, можно заметить, что нос стал светлее щек. Художники моделируют объём при помощи затемнений объектов, несмотря на то что не понимают законов светотени. Именно это создаёт визуальный эффект, что лицо как бы светится изнутри, хотя единого источника света ещё нет[1].

Именно поэтому возникает диссонанс визуального восприятия: объемная фигура помещена в плоскостное окружение, где нет перспективы и отсутствует глубина пространства, что и создает ощущение аппликации, где фигура не взаимодействует с фоном и не живёт в этом окружении, она словно вырезана и наклеена на фон. Это и говорит о том, что мастера изображают не просто личность человека и его внутренний мир, а показывают сакрализованный образ, наделённый внешними чертами конкретного человека. Такие разные и несовместимые художественные приемы и позволяют вынести парсуну, как отдельный жанр и самостоятельное явление, а не оставить её как стадию или переходный этап.

Философско-религиозный смысл раскрывается через явное противопоставление понятий «лик» и «лицо». Цель, которую преследует мастер во время написания иконы - изобразить не просто человека, а лик – проявление божественной сущности, образ очищенный от всего ненужного и случайного. Как писал П.А. Флоренский, икона — это «умное видение», прозревание духовной реальности [7]. Иконописец работает не с натурой, а с прообразом. Он четко следует канонам иконописи.

В технике изображения портрета всё совсем иначе: самым важным становится передача индивидуальных внешних и психологических черт изображаемого. В портрете раскрывается внутренний мир модели, её настроение, а также утверждается самоценность человека, вне зависимости от святости иди греховности.

Именно парсуна становится переходом от изображения лика к изображению лица, когда мастера начинают задумываться о том чтобы изображать не только отражение Бога в человеке, но и его самого с личной историей. Это не просто формальные изменения живописных приемов, это полная метаморфоза способа видеть и понимать натуру, то есть изображать не уже спасённую и преображенную душу, над которой не властны ни время, ни настроение, а видеть личность в настоящем времени, изображать морщины, взгляд и возраст, фиксировать настроение и состояние. Именно в парсуне впервые происходит такое раздвоение изображаемого: с одной стороны, человек всё ещё остается носителем бога, его отражением, а с другой он уже начинает проявлять себя как нечто телесное, имеющее своё смертное тело.

Несмотря, что парсуна в роли самостоятельного художественного явление существовала до петровских реформ, то есть не очень большой период времени. Поскольку с появлением тенденции отправки русских мастеров за границу (Иван Никитин – в Италию, Андрей Матвеев – в Голландию) и приглашением иностранных художников, которые привозят академические техники масляной живописи и законы перспективного и анатомического изображения, начинается уже новая эпоха в изобразительном искусств[8, с.165]. Тем не менее приёмы, применяющиеся в парсуне можно отметить не только в известных ранних петровских портретах «Преображенский цикл», где также сохраняется плоскостность и орнаментальность, но и в работах более современных художников 20 века, чьё творчество является более близким и понятным для нынешнего общества.

Наиболее интересно заметить привычные приёмы парсуны в русском авангарде. Художники объединения «Ослиный хвост» (Наталья Гончарова и Михаил Ларионов) и Кузьма Петров-Водкин обращаются к техникам, которые использовались в изображении человека в парсуне, и применяют их в своих работах, в поисках альтернативы привычному западному изображению натуры и попытках обратиться к национальным истокам, выраженных в парсунах и иконах[9].

Обратимся к Крестьянскому циклу (1909-1911) Гончаровой, который отражает одно из ключевых направлений творчества художницы, связанное с изображением труда и быта простых рабочих и крестьян. В работах «Мытьё холста» (1910) и «Крестьяне, собирающие яблоки» (1911) пропорции фигур искажены, а цвета более упрощенные, что также отсылает к чертам, прослеживающихся в парсунах. В тетраптихе «Четыре Евангелиста» (1911) изображена религиозная тематика, а фигуры имеют искаженные пропорции, изображены статично и фронтально, цвета упрощены[10].

Кузьма Петров-Водкин же стремится создать свои изобразительные приёмы на основе парсунных, например теория «сферической перспективы», которой он пользуется для передачи чувства «земли как планеты», создаваемое при помощи изображения натуры в верхнем и боковом ракурсе,

помогает ощутить, что фигура становится включенной в общее круговое движение в картине. Рассмотрим картину «Полдень» (1917), в которой горизонт изображается не привычной горизонтальной линией, а диагонально, вместе с этим основное движение героев в картине тоже идёт по диагонали, но уже противоположной, что и создаёт эффект закручивания. Также немаловажным приёмом, разработанным Петровым-Водкиным становится система трёхцветия, которая несёт в себе принцип опоры на трёх цветах: красный, синий и желтый. Именно от этих цветов создаётся весь колорит работы, путём смешивания. За счёт отказа от сложных цветов, художник стремится сделать свои работы более ясными и простыми в своей визуализации, что приближает их к иконам за счёт простоты и формы и красок. Применение этой системы ясно прослеживается в картине «Купание красного коня» (1912), где использование локальных и простых цветов усиливают друг друга[11].

Использование парсунной традиции в авангарде 20 века свидетельствует о том, что художники стремятся найти или создать новые подходы в изобразительном искусстве, найти новые формы выражения, сохранив при этом национальную идентичность.

Подводя итог, понятно, что парсуна это важное культурное явление, которое является не только отражением иконописных традиций и средневекового кризиса в России 17 века, но и вдохновением для создания нового творчества. Именно поэтому парсуну нельзя назвать переходной стадией между искусством эпох или неумелым портретом. Появление этого жанра не только отражение исторических событий, но и изменения мышления русских мастеров в изображении человека. Когда изображается не только святой лик, но и сама личность человека. Главные признаки парсуны – совмещение иконописных традиций: единая плоскости, фронтальности и нимба, с традициями западно-европейской живописи: появление светотени, попытки индивидуализации и передача характера. Совмещение этих приёмов находит актуальность и для искусства 20 века, они применяются и переосмысляются художниками-авангардистами Натальей Гончаровой и Петровым-Водкиным, что говорит о стремлении творцов возвращаться к русской национальной идентичности, которая неразрывно связана с изображением святых.

Научный руководитель: Доцент кафедры монументального искусства, Мешков М.М.
Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of Monumental Art, Meshkov M.M.

Список литературы

1. Овчинникова Е.С. Портрет в русском искусстве XVII века. – М.: Искусство, 1955. – С. 3, 7.
2. Снегирёв И.М. Древности Российского государства. Отд. IV. Русская портретная живопись. – М.: Тип. Бахметева, 1851. – 23 с.
3. Макарий (Булгаков), митр. История Русской Церкви: в 7 кн. – М.: Изд-во Спасо-Преображенского Валаамского монастыря, 1996. – Кн. 6. – С. 234–235.
4. Фряжское письмо // Краткий словарь терминов изобразительного искусства / Под общ. ред. Г.Г. Обухова. – М.: Советский художник, 1961. – С. 179.
5. Комашко Н.И. Живописец Богдан Салтанов в контексте художественной жизни Москвы второй половины XVII века // Древняя Русь. Вопросы медиевистики. – 2003. – № 2 (12). – С. 44.
6. Успенский Б.А. Царь и патриарх: харизма власти в России (Византийская модель и её русское переосмысление). – М.: Языки русской культуры, 1998. – С. 234.
7. Флоренский П.А. Иконостас // Флоренский П.А. Сочинения: в 4 т. – М.: Мысль, 1995. – Т. 2. – 526 с.
8. Лебедева Т.А. Иван Никитин. – М.: Искусство, 1975. – 165 с.
9. ОСЛИНЫЙ ХВОСТ // Большая российская энциклопедия : электронная версия. – URL: https://old.bigenc.ru/fine_art/text/2680435 (дата обращения: 15.04.2026).
10. Гончарова Н.С. Евангелисты. Тетраптих. 1911 // Виртуальный Русский музей. – URL: https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/painting/19_20/zh-8183-8186/index.php (дата обращения: 15.04.2026).
11. Петров-Водкин Кузьма Сергеевич // Театральные музеи и архивы России и Русского зарубежья. – URL: https://theatre-museum.ru/srv/object/57773 (дата обращения: 15.04.2026).

References

1. Ovchinnikova E.S. Portrait in Russian art of the 17th century. Moscow: Iskusstvo, 1955. pp. 3, 7.
2. Snegirev I.M. Antiquities of the Russian state. Ed. IV. Russian portrait painting. Moscow: Tip. Bakhmeteva, 1851. – 23 p.
3. Makariy (Bulgakov), mitr. The History of the Russian Church: in 7 books, Moscow: Publishing House of the Transfiguration of the Valaam Monastery, 1996, Book 6, pp. 234-235.
4. Fryazhskoe letter // Short Dictionary of Fine Art Terms / Under the general editorship of G.G. Obukhov, Moscow: Soviet Artist, 1961, p. 179.
5. Komashko N.I. The painter Bogdan Saltanov in the context of Moscow's artistic life in the second half of the 17th century // Ancient Russia. Issues of medieval studies. – 2003. – № 2 (12). – P. 44.

6. Uspensky B.A. Tsar and Patriarch: Charisma of power in Russia (The Byzantine model and its Russian reinterpretation). Moscow: Languages of Russian Culture, 1998. p. 234.
7. Florensky P.A. Iconostasis // Florensky P.A. Essays: in 4 volumes. Moscow: Mysl, 1995. Vol. 2. 526 p.
8. Lebedeva T.A. Ivan Nikitin, Moscow: Iskusstvo Publ., 1975, 165 p.
9. DONKEY'S TAIL // Great Russian Encyclopedia : electronic version. – URL: https://old.bigenc.ru/fine_art/text/2680435 (date of reference: 04/15/2026).
10. Goncharova N.S. Evangelists. The tetraptych. 1911 // Virtual Russian Museum. – URL: https://rusmuseumvrm.ru/data/collections/painting/19_20/zh-8183-8186/index.php (date of reference: 04/15/2026).
11. Petrov-Vodkin Kuzma Sergeevich // Theater Museums and Archives of Russia and Russian abroad. – URL: https://theatre-museum.ru/srv/object/57773 (date of request: 04/15/2026).

Снегирева Д. К.
Санкт-Петербург
Санкт-Петербургский Государственный университет
промышленных технологий и дизайна

191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

© Д.К. Снегирева, 2026

ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВА СТРАН ДАЛЬНЕГО ВОСТОКА И ИНДИИ НА ФОРМИРОВАНИЕ СТИЛИСТИЧЕСКОГО РЕШЕНИЯ РАБОТ ПОЗДНЕГО ЭТАПА ТВОРЧЕСТВА Н. К. РЕРИХА

Статья посвящена анализу влияния художественных традиций стран Дальнего Востока и Индии на формирование стилистической манеры живописи Н. К. Рериха на заключительном этапе его творчества. На основе изучения биографии Н.К. Рериха выявлены два ключевых источника его живописной системы 1930-1940-х гг. – мировоззрение народов Дальнего Востока и их религиозные воззрения, связанные с эстетикой дзен-буддизма и чань-буддизма. В статье показано, как синтез духовного и культурного наследия стран Дальнего Востока, Индии и европейского художественного опыта привел к усилению декоративного начала поздних произведений Н.К.Рериха, где пейзажные образы раскрывают особую философию мироздания, найденную Н.К.Рерихом в дальневосточной культурной традиции.
Ключевые слова: Николай Рерих, восточное искусство, Дальний Восток, Индия, гималайский цикл, символизм, буддийские мотивы, индуистская традиция, художественный синтез, философия Востока, живопись XX века.

Snegireva D.K.
St. Petersburg
St. Petersburg State University
of Industrial Technologies and Design

THE INFLUENCE OF FAR EAST AND INDIAN ART ON THE FORMATION OF THE STYLISTIC WORKS OF ROERICH'S LATE PERIOD

This article analyzes the influence of the artistic traditions of the Far East and India on the development of Nicholas Roerich's stylistic style in the final stages of his career. Based on a study of Nicholas Roerich's biography, two key sources for his artistic system of the 1930s and 1940s are identified: the worldview of the peoples of the Far East and their religious beliefs, associated with the aesthetics of Zen and Chan Buddhism. The article demonstrates how the synthesis of the spiritual and cultural heritage of the Far East, India, and European artistic experience led to a strengthening of the decorative element in Nicholas Roerich's later works, where landscape images reveal a unique philosophy of the universe discovered by Nicholas Roerich in the Far Eastern cultural tradition.
Keywords: Nicholas Roerich, Eastern art, Far East, India, Himalayan cycle, symbolism, Buddhist motifs, Hindu tradition, artistic synthesis, Eastern philosophy, 20th-century painting.

Как в отечественной, так и в мировой художественной культуре XX в. творчество Николая Константиновича Рериха занимает значимое место, что и определяет актуальность темы. Поздний этап творчества художника особенно привлекает интерес исследователей. Этот этап пришелся на период длительных путешествий художника по странам Востока, жизни в Индии и Тибете. Здесь и сформировался узнаваемый стиль Рериха, где сплелись традиции и европейской школы, и символизм начала века, и богатое духовное наследие народов востока. Особенно это важно сейчас, когда растет внимание к межкультурным процессам, в том числе к художественному синтезу. И. Кузнецова писала, что «поздний период творчества Рериха представляет собой гармоничный синтез европейской художественной школы и духовно-эстетической традиции Востока» [2].

Это влияние Востока на творчество художника позволяет не только проследить изменение его художественного языка, но и выявить глубину мировоззренческого основания, которое определило семантику его поздних работ. Сопоставление традиций Дальнего Востока с творческими поисками художника дает понимание и тому, каким образом идеи, образы и формы, возникшие в другой культурной среде, были переосмыслены художником и трансформированы в его авторский стиль, особенно в эпоху глобальных контактов. Осмысление же визуальных источников дает понимание эстетического и идейного содержания работ позднего этапа творчества Н. К. Рериха, помогает раскрыть полноту вклада художника в развитие русско-восточного культурного синтеза.

Историческую базу составляют как работы художника, так и искусствоведческие статьи исследователей и книги за авторством самого художника.

Особенности эстетики и образной системы стран Дальнего Востока. Как известно, искусство стран Дальнего Востока обладает собственной уникальной системой принципов, которая вырабатывалась на протяжении столетий. В основе лежит стремление к гармонии между человеком и природой, что составляет понимание целостности мира как живого организма. Художник выступает посредником между видимым миром и миром духовным, а стремление передать внутреннюю сущность через материальную форму предмета выходит на передний план.

Один из ключевых принципов является минимализм выразительных средств. Первостепенное значение принимают цвет, линия и пятно, а композиция произведения строится на основе паузы и семантически значимого центра. В. Костенко писал об этом так: «Пустота в восточной живописи – не отсутствие, а присутствие смысла» [1]. Отсутствие детализации даже не воспринимается недостатком, а, наоборот, подчеркивает созерцательную значимость произведения, побуждая зрителя к самостоятельному восполнению смыслов.

Для восточной традиции характерно символическое восприятие природного ландшафта. Горы, извилистые тропы, вода являются не только реальными природными объектами, но становятся символами: метафорой пути, духовного восхождения, духовного преображения и др. Произведение воспринимается как медитативное созерцание, что соответствует философским учениям даосизма и буддизма, где пустота, тишина, внутреннее равновесие являются основанием.

Не менее важна и цветовая гамма произведений. Приглушенные тона, монохромные переходы, гармония оттенков – все это и создает то состояние покоя и уравновешенности, которое характерно для восточного миропонимания. В сочетании с ритмикой акцентов и пауз искусство стран Востока и сформировало ту узнаваемую атмосферу спокойного, почти отстраненного созерцания.

Таким образом, становится понятно, что эстетическая система художественного образа, характерная для стран Дальнего Востока, строится на принципах лаконизма, символов и философской глубины. Именно форма здесь подчиняется смыслу. Эти особенности становятся ключом к пониманию того, как именно Н. К. Рерих переосмыслил дальневосточную художественную традицию в своем позднем творчестве.

Отражение дальневосточных влияний в поздних произведениях Н.К. Рериха. Обращение художника к эстетике и философии Дальнего Востока началось в период его жизни и путешествий в Азии: знаменитая серия гималайских пейзажей, а также работы, посвященные духовным сюжетам Востока. Художник не стремился к копированию восточных образцов, а творчески их переосмыслял, использовал для выражения собственных философских взглядов. В результате и возник синтез, в котором принципы дальневосточного искусства получили новое воплощение.

В поздних работах художника важно отметить обобщенность формы и отказ от натуралистической точности, что и характерно для искусства Востока. Горы, небо зачастую представляются крупными плоскостями цвета, создавая ощущение монументальности и медитативной статичности, духовного спокойствия перед величием мира. «В Гималаях я нашел не только красоту, но и тишину духа» -- писал художник в своих сочинениях [5]. Вместо описания окружающего мира художник передает эмоционально-символический образ природы. Этот подход отсылает к китайской пейзажной традиции «шань-шуй», где пейзаж становится не фоном, а главным семантическим центром произведения. «Основой китайской живописи является не изображение формы, а выражение духа предмета» [6]. Это довольно точно описывает характер наиболее известных произведений художника позднего периода его творчества.

Принцип работы с пространством обретает в позднем творчестве художника черты восточного восприятия. Здесь отсутствует ярко выраженная работа с перспективой, которая так характерна для европейских школ. Пространство здесь раскрывается не с помощью строгой перспективной схемы, а за счет плановости и тональных переходов, что и создает на работах художника ощущение глубины без иллюзорности.

Примеры таких черт можно наблюдать в произведениях из серии Гималайских пейзажей – «Путь в Ладакх» или «Владычица синих гор». Огромные массивы гор представляются живыми силами тишины, а человек и архитектура часто уменьшены, подчеркивая превосходство природы. В этих работах проявляется дальневосточное понимание мира как пространства созерцания, в котором зритель становится мысленным путником.

Таким образом влияние Дальнего Востока на творчество художника выражается не прямым заимствованием, а глубоким проникновением художника в философию и эстетику восточного искусства. Н. К. Рерих не просто принял эти принципы, но преобразовал их, создав уникальный художественный язык, который и стал отличительной чертой его зрелой манеры.

Иконография и мифологические образы Индии. Поездка Н. К. Рериха в Индию состоялась в 1920-х годах. Это стало не только крутым географическим, но и духовным поворотом в его жизни и творчестве. Индийская культура открыла перед художником новый мир символов, мифологических сюжетов, религиозных и философских концепций, которые оказали ключевое влияние на образную систему его поздних произведений. Обращение именно к Индии и ее традициям не было случайным. «Индия – древняя учительница. Ее храмы и скалы хранят память о великом пути духа» -- из Листов дневника художника [4]. Художник активно изучал литературу индуизма и буддизма, общался с выдающимися восточными мыслителями, участвовал в экспедициях по Гималаям, где и столкнулся с живым проявлением религиозной

Иконография Индии включает образы божеств, легендарных царств и священных пространств. Это один из многочисленных источников сюжетного наполнения работ Н. К. Рериха. На его полотнах появляются сюжеты, связанные с Кришной, Буддой, мотивы Шамбалы и связанных с ней мифических представлений. Но мифологический сюжет не является здесь некой иллюстрацией. Он служит выражением мысли самого художника о внутреннем восхождении, о стремлении к просветлению и обретению истинного знания.

Конечно, особое место занимает мотив гор. Гималаи в индийской традиции воспринимаются обителью богов, центром мира, местом встречи земного и небесного. В рериховском прочтении горы являются не только природным явлением местности, но и некоторым метафизическим пространством. Это символ пути, который проходит душа, восходя к свету и истине. Это соответствует основным идеям философии Индии и ее школ, где освобождение достигается посредством духовного усилия. В. Левицкий говорил, что «гималайские серии Рериха – это не пейзаж в строгом смысле слова, а метафизическая картина мира» [3].

Индуистские и буддийские мотивы находят отражения и в цветовой, и в композиционной организации работ художника. Использование золотых, шафранных, глубоких синих и красных оттенков перекликается с традиционной гаммой храмовых росписей и миниатюр. Красный цвет часто символизирует энергию и трансформацию, синий цвет символизирует духовное пространство и чистоту сознания. В произведениях художника такие цвета и их сочетания усиливают эмоционально-философское значение образа, его мистическое звучание.

Таким образом, обращение к индийской мифологии, к философии индуизма и буддизма становится для Н. К. Рериха не просто источником сюжетного цикла, но и основой концептуального переосмысления художественного языка. Именно Индия привнесла в позднее творчество художника ту религиозную и духовную глубину, без которой невозможно воспринимать его работы. Именно Индия расширила границы изображаемого художником мира и направила зрителя к внутренней реальности.

Проявление индийского влияния в стилистике и сюжетах поздних работ Н. К. Рериха. Влияние индийской культуры на творчество художника выражается не только разнообразием сюжетных и мифологических сцен, к которым обращался автор. На уровне живописного языка и цветовой структуры прочитывается то же проникновение восточной традиции. В это период художник создает множество работ, где пейзаж, образ священной горы и фигуры мудрецов становятся центральными мотивами, соединяющими земное и трансцендентное.

В работах индийского периода усиливается декоративность формы. Контуры предметов на произведениях обретают четкость, композиция становится статичной и упорядоченной, насыщается символами. Меняется и цветовая палитра: появляются звенящие яркие краски, светящиеся изнутри. Именно такая гамма характерна для индийской живописи, как миниатюрной, так и храмовой. Насыщенные красные, лазурные, глубокие фиолетовые и золотистые оттенки создают эффект внутреннего сияния, что усиливает сакральность и мистичность его работ. Свет будто бы не имеет источника, а исходит из самого пространства.

Наиболее подходящими примерами служат произведения, посвященные Шамбале и Майтрейе, где фигуры мыслителей отнюдь не воспринимаются портретными персонажами, а являются носителями духовной энергии. В картинах «Знамя Мира», «Гора пяти сокровищ», «Твердыня небесная», «Майтрейя Победитель» прослеживается стремление передать внутреннее состояние озарения. Композиция построена таким образом, что взгляд зрителя устремляется вверх, к вершинам. Это символ пути к совершенству.

Индуистские и буддийские мотивы проявляются и в использовании символических образов: сияющие ореолы, ступы и монастыри. Все эти элементы становятся полноценными носителями смысла, они создают код картины.

Индия оставила отпечаток и на эмоциональном строе работ Н.К.Рериха. Практически все работы позднего периода его творчества наполнены состоянием тишины, покоя и внутренней сосредоточенности. Даже динамичные композицию обладают осью равновесия. Это и роднит их с глубокой и духовной живописью Востока. Пейзаж здесь выступает не просто фоном, а полноценным участником, сущностью, связывающей человека с космическим порядком.

Можно сказать, индийская традиция определила не только тематическое и сюжетное, но и художественно-эмоциональное направление позднего творчества Н. К. Рериха. Через обращение к сакральным образам художник сформировал собственный выразительный язык, где мир воспринимался и передавался им как пространство духовного возрождения.

Заключение. Подводя итог, можно сказать, что творчество Н. К. Рериха представляет собой уникальный феномен культурного синтеза, где традиции Дальнего Востока и Индии стали неотъемлемой частью его художественного миропонимания. Обращение к традициям Востока, к тем эстетическим и духовным идеалам не ограничивалось поверхностным цитированием. Художник проделал огромную работу для понимания философии и символики образного строя. Это и оказало ключевое воздействие на формирование новой художественной парадигмы в поздний период его творчества.

Влияние искусства стран Дальнего Востока отразилось на стремлении художника к лаконизму выразительных средств, обобщению форм, медитативному восприятию пространства и минимализму композиции. Эти принципы ярко прослеживаются в сериях работ, посвященных Гималаям, где природа становится некой духовной субстанцией.

Индийская культура привнесла глубину мифологического и философского понимания мира. Работы художника обрели глубокое религиозное и семантическое содержание. Через обращение к иконографии индуизма и буддизма, использование символов Шамбалы, через сакральные цвета и орнаментальные формы Н. К. Рерих создавал живописный мир, где земное и трансцендентное сосуществуют, раскрывая путь внутреннего совершенствования.

Таким образом становится ясно, что поздний стиль Н. Р. Рериха сформировался в результате творческого осмысления восточного мира. Именно Дальний Восток дал импульс к переосмыслению образной и семантической структуры работ художника, повлиял на их композиционный и цветовой строй, придал им определенное узнаваемое настроение. Слияние этих влияний привело к рождению узнаваемого во всем мире художественного языка в XX веке.

Дальнейшее изучение данной темы, анализ произведений м сравнение их с первоисточниками восточных традиций, исследование роли научных экспедиций в формировании стилистики и мировоззрения художника остаются актуальными и сегодня. Работа в этом направлении способствует более глубокому понимаю механизмов межкультурных взаимодействий и места Н. К. Рериха в истории искусства.

Литература

1. *Костенков В.* Японская живопись и эстетика дзен. Москва: Прогресс, 2001. 68 с.
2. *Кузнецова И.* Творческое наследие Рериха и восточные традиции. Москва: Наука, 2010. 147 с.
3. *Левицкий В.* Николай Рерих. Жизнь и творчество. Санкт-Петербург: Азбука-классика, 2003. 83 с.
4. *Рерих Н. К.* Листы дневника. Москва: Международный центр Рерихов, 1994. 58 с.
5. *Рерих Н. К.* Алтай – Гималаи. Рига: Виеда, 1992. 120 с.
6. *Sullivan M.* The Arts of China. University of California Press, 2008. 256 с.

References

1.Kostenkov V. Kostenkov, V. Yaponskaya zhivopis' i estetika dzen [Japanese painting and Zen aesthetics]. Moscow: Progress, 2001. 68 pp. (in Rus).
2.Kuznetsova I. Roerich’s Creative Heritage and Eastern Traditions. [Tvorcheskoye naslediye Rerikha i vostochnyye traditsii]. Moscow: Nauka, 2010. 147 pp. (in Rus).
3. Levitsky V. Nicholas Roerich. Life and Work [Nikolay Rerikh. Zhizn' i tvorchestvo]. Sankt-Peterburg: Azbuka-klassika, 2003. 83 pp. (in Rus).
4. Roerich N.K. Listy dnevnika [Diary pages]. Moscow: International Center of the Roerichs, 1994. 58 p. (in Rus).
5. Roerich N.K. Altay – Gimalai. [Altai – Himalayas]. Riga: Viyeda, 120 pp. (in Rus).
6. Sullivan M. The Arts of China. University of California Press, 2008. 256 pp.

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна, кандидат искусствоведения Бахтияров Руслан Анатольевич

Scientific supervisor: PhD in Theory and History of Art, senior lecturer in theSaint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design Bakhtiyarov Ruslan Anatolievitch

УДК 7.04 (470.57)

Ахметова К. Л., Шмидт И. О.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЗНАЧЕНИЕ МОЗАИЧНЫХ ПАННО СОВЕТСКОГО ПЕРИОДА В ФОРМИРОВАНИИ ОБЛИКА БАШКОРТОСТАНА

Статья посвящена рассмотрению мозаичных панно 1960-1980-х годов, которые являются неотъемлемой частью региональной идентичности городов республики Башкортостан. Изучается исторический контекст, функции, тематика, сюжеты, технические особенности мозаик. Отмечается, что современный интерес к советскому монументальному наследию стимулирует переосмысление мозаик Башкортостана как идеологического артефакта и ценного художественного и исторического слоя городской среды.
Ключевые слова – мозаика, советский модернизм, городская среда, Башкортостан, культурное наследие.

Akhmetova K. L., Shmidt I. O.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE IMPORTANCE OF MOSAIC PANELS OF THE SOVIET PERIOD IN SHAPING THE IMAGE OF BASHKORTOSTAN

The article is devoted to the consideration of mosaic panels from the 1960s to the 1980s, which are an integral part of the regional identity of the cities of the Republic of Bashkortostan. The historical context, functions, themes, plots, and technical features of mosaics are studied. It is noted that the modern interest in the Soviet monumental heritage stimulates a rethinking of the mosaics of Bashkortostan as an ideological artifact and a valuable artistic and historical layer of the urban environment.
Keywords – mosaic, Soviet modernism, urban environment, Bashkortostan, cultural heritage.

Мозаичное панно как форма советского монументального искусства в 1960-1980-х годах утвердилась в качестве одного из главных визуальных символов эпохи. Массовое строительство породило запрос на оформление урбанизированных территорий. Чтобы нивелировать однообразие, монотонность и обезличенность городской застройки, архитекторы прибегали к помощи художников-монументалистов. За три десятилетия мозаичные произведения, размещённые на фасадах домов культуры, заводских помещений, автовокзалов, учебных и административных зданий стали средством формирования облика национальных республик СССР.

Актуальность исследования заключается в том, что советское мозаичное искусство республики Башкортостан остаётся малоизученным. Подлинность большей часть работ не определена, сведения об авторстве и времени создания произведений отсутствуют. Реконструкция фасадов зданий и появление рекламных систем в постсоветский период способствовали возникновению угрозы уничтожения мозаик. Также этому содействовало естественное старение материала, который подвергался утрате без должного ухода и реставрации. В XXI веке интерес к советскому монументальному наследию возрастает.

Цель исследования – изучить значение мозаичных панно советского периода в формировании региональной идентичности городов республики Башкортостан; провести анализ художественных особенностей и идеологических функций советских мозаичных панно.

Во второй половине XX века мозаика Башкортостана являлась неотъемлемой частью городской среды: формировала узнаваемый образ республики, выступала связующим звеном между архитектурой, советской идеологией и локальной самобытностью, являлась инструментом визуальной пропаганды [1, с. 8]. Мозаика транслировала официально-признанные ценности того времени, такие как индустриализация, научно-технический прогресс, героизм, через масштабные композиции, превращая их в культурные ориентиры [2, с. 59]. Центральное место занимали образы рабочих, инженеров, учёных, космонавтов и колхозников, которые являлись архетипами советского человека. Сюжетные композиции, изображающие дружбу народов и совместный труд, отражали межнациональное согласие - основной аспект идентичности республики Башкортостан, в состав которой входили башкиры, татары, чуваши, марийцы и русские. По

сравнению с временными агитационными формами (плакатами, транспарантами), мозаика стала единым целым с архитектурой и сопровождала человека в повседневной жизни.

Мозаичные панно создавались по сложным технологиям из смальты, керамической плитки или природного камня. Набор элементов зачастую осуществлялся в римской технике прямым набором тессер на заранее подготовленной поверхности на фасаде здания. Данный способ позволял учитывать рельеф и архитектурные особенности объекта. Для крупных композиций применялась техника обратного набора. В мастерских мозаичные фрагменты выкладывались на бумаге или сетке лицевой стороной вниз, заливались связующим раствором на основе цемента, транспортировались и монтировались на стену блоками с последующей затиркой швов для защиты от внешних воздействий. Описанные технологические приёмы гарантировали устойчивость к погодным условиям и гармоничное взаимодействие с городской средой.

Художественный язык монументального искусства советского периода представляет собой синтез стилизованного реализма, локального цвета и национального орнамента (завитки «кускар», геометрические и стилизованные растительные мотивы). Изобразительные средства башкирских мозаик основаны на приёмах советского модернизма, которые включают в себя обобщённые фигуры, ритмическое чередование цветовых плоскостей, использование символических цветов – красного, синего, жёлтого, чёрного и белого. Применение плоскостно-декоративных решений с целью исключения натурализма в изображении, совмещение разных масштабов, внимание к ритму, тектонике и структурированию архитектурных объёмов позволило достичь выразительности образов, хорошо воспринимаемых с большого расстояния, и организовать пространство для отражения локального единства.

Примером соединения общесоюзной советской символики с национальными мотивами – орнаментальными элементами, фольклорными образами и пейзажами Урала – является диптих, выполненный художником монументалистом П. А. Храмовым и размещённый на фасаде здания детского сада «Витаминка» (г. Уфа, ул. Кирова, 37) со стороны внутреннего двора *(рис. 1)*. Сюжет мозаичного панно повествует о мирном счастливом детстве. Работа выложена тессерами в технике римской мозаики. Материалом для создания фона, состоящего из растительных, зооморфных и индустриальных мотивов, послужила керамическая плитка нежно-голубых и зелёных оттенков. Главные фигуры маленького ребёнка и поддерживающего, наставляющего родителя, выложены тёплыми оттенками смальты. В гармоничном переплетении этих образов – от нежных стеблей и волнистых линий рек до символов труда и роста – мозаика украшает стену и раскрывает тему преемственности поколений.

Рис. 1. Мозаичное панно, повествующее о мирном счастливом детстве. Диптих, выполненное П. А. Храмовым, 1970-е гг. Керамическая плитка; 300х400 см. Россия, г. Уфа, ул. Кирова, 37 [3]

В мозаичных сюжетах также отразились ключевые направления развития региона: нефтяная промышленность, машиностроение, энергетика, строительство, наука и образование. Изображения буровых вышек, заводских цехов, рабочих, студентов и учёных фиксировали представление о Башкортостане как о развивающемся индустриальном и научном центре *(рис. 2,3)*. Мозаичные панно стали памятником советской эпохи, активным элементом культурной политики и региональной визуальной традиции, фактором формирования нарратива о современности и будущем республики. Наглядным примером также может служить панно на здании Академии наук, созданное художниками-мозаичистами А. Пантелеевым и А. Юдиным в 1973 году (г. Уфа, ул. Кирова, 15) *(рис. 4)*. Для создания мозаики в римской технике была использована смальта, привезённая из Москвы и Киева, а также мрамор и яшма с Урала. Центральную часть композиции занимают фигуры учёных – химиков и инженеров, олицетворяющих героику трудовых будней людей. Героизм персонифицируется в образе человека или группы людей, выполняющего трудовые подвиги ради своей страны, организации, сообщества или семьи. Фоном служат яркие символы индустриализации и светлого будущего, которые, складываясь в буквы, образовывают слово «мир», поддерживая общую тематику произведения [4, с. 147].

Рис. 2. Мозаичное панно на здании бывшей чайной фабрики, 1970-ые г. Смальта; 600х1200 см. Россия, г. Уфа, ул. Менделеева 177 [3]

Рис. 3. Декоративное панно в холле ГКЗ Башкортостан, 1970-ые г. Яшма, лазурит, чароит и другие поделочные камни; 600х1200 см. Россия, г.Уфа, ул. Ленина 50 (ГКЗ Башкортостан) [3]

Рис. 4. Мозаичное панно на здании Академии наук, выполненное А. Панделеевым и А. Юдиным, 1973 г. Смальта; 1300х2400 см. Россия, г. Уфа, ул. Кирова, 15 [3]

Тема развития транспортного строительства отражена в монохроматичном мозаичном диптихе, расположенном на фасаде Уфимского автотранспортного колледжа (г. Уфа, ул. им. Города Галле, 9) *(рис. 5)*. Использование смальты ограниченной контрастирующей цветовой палитры придаёт мозаичным работам лаконизм, живописность и выразительность.

Рис. 5. Диптих на фасаде Уфимского автотранспортного колледжа, 1960-е гг. Смальта, 600х1200 см. Россия, г. Уфа, ул. им. Города Галле, 9 [3]

С распадом СССР в 1990-е годы мозаики Башкортостана утратили мировоззренческую функцию. Их уничтожали во время капитальных ремонтов и коммерческих реконструкций фасадов зданий, закрывали рекламными баннерами, не реставрировали [5, с. 2]. Большое количество мозаичных работ осталось не атрибутированным. Ситуация осложнилась отсутствием институции, которая могла бы регулировать часть проблемы: собирать и фиксировать информацию об авторстве и периоде создания произведений, их принадлежности к мастерской, названия мозаик, использованные при создании произведений техники и материалы. Утрата биографических данных об авторах стала следствием ликвидации Союза художников СССР в 1992 году и распада единой системы «Союз художников СССР – Художественный фонд СССР», через которую производились и выполнялись заказы, оформлялась документация [6, с. 193].

В XXI веке мозаика становится объектом переосмысления: от бытовой агитации к самостоятельным произведениям искусства, отражающим сложную историю региона. Деятельность исследователей, урбанистов, художников и горожан направлена на возвращение советской мозаике художественной ценности. Фотограф и экскурсовод Динар Бурангулов (автор интернет-блога «Kızıl Paşa» и лекций по монументальному искусству республики) проводит экскурсии, фотофиксацию и создаёт визуальные публикации. Горожане участвуют в волонтёрских инициативах – например, «Том Сойер Фест» в Уфе под кураторством Кристины Абрамичевой, где восстанавливают историческую среду. В сквере Ильича на перекрёстке улиц Первомайская и Александра Невского, перед парком Нефтехимиков располагается мозаичный фонтан, который построили в 1970-х годах. Он был не активен из-за разрушенного внешнего вида с 2010-х годов. В 2025 году по общегородской инициативе его реконструировали и он вновь работает.

Мозаики Башкортостана выступают не только идеологическим артефактом, но и значимым элементом культурного наследия региона, требующим инвентаризации, включения в охранные списки и цифрового каталогирования для предотвращения утраты при ремонтах. Сохранение советских мозаик – это профессиональная задача, стоящая перед искусствоведами, реставраторами и городскими сообществами. Без ее решения будет утрачен значительный пласт визуальной культуры, определяющий своеобразие городов республики.

Список литературы

1. *Токарев А.Г.* Советская мозаика 1960-1980-х в проблематике синтеза искусств, среды и самоценности. Изд.: Кучково поле Музеон. 2024. 392 с.

2. *Иванов М.А.* Историко-художественные предпосылки в советском монументальном мозаичном искусстве // Журнал института наследия. 2021. №2 (25). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/istoriko-hudozhestvennye-predposylki-v-sovetskom-monumentalnom-mozaichnom-iskusstve (дата обращения: 30.03.2026)

3. Остатки более развитой цивилизации в Уфе: советские мозаики, сграффито и барельефы URL: https://dzen.ru/a/YB57XvKlbw6qh0Cz (дата обращения: 24.03.2026)

4. *Сидорова Г.П.* Советская хозяйственная повседневность в массовом искусстве 1960–1980-х: архетипическая основа образов-кодов // Культура и искусство. 2015. № 2. С. 145-156. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=66071 (дата обращения: 30.03.2026)

5. *Свице Я.С.* Уфимские мозаики // Газета «Истоки». Уфа. № 37. 14 сентября 2016. С. 13.

6. *Терехович М.Л.* Судьба произведений монументально-декоративного искусства советского периода: Актуальные проблемы сохранения и изучения // Искусство Евразии. 2019. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sudba-proizvedeniy-monumentalno-dekorativnogo-iskusstva-sovetskogo-perioda-aktualnye-problemy-sohraneniya-i-izucheniya/viewer (дата обращения: 30.03.2026)

References

1. Tokarev A.G. *Sovetskaya mozaika 1960-1980-kh v problematike sinteza iskusstv, sredy i samotsennosti. Izd.: Kuchkovo pole Muzeon.* 2024. 392 pp. (in Rus)

2. Ivanov M.A. *Istoriko-khudozhestvennye predposylki v sovetskom monumental'nom mozaichnom iskusstve* // Zhurnal instituta naslediya. 2021. №2 (25). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/istoriko-hudozhestvennye-predposylki-v-sovetskom-monumentalnom-mozaichnom-iskusstve (date accessed: 30.03.2026)

3. *Ostatki bolee razvitoi tsivilizatsii v Ufe: sovetskie mozaiki, sgraffito i barel'efy* URL: https://dzen.ru/a/YB57XvKlbw6qh0Cz (date accessed: 24.03.2026)

4. Sidorova G.P. *Sovetskaya khozyaistvennaya povsednevnost' v massovom iskusstve 1960–1980-kh: arkhetipicheskaya osnova obrazov-kodov* // Kul'tura i iskusstvo. 2015. № 2. S. 145-156. URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=66071 (date accessed: 30.03.2026)

5. Svitse YA.S. *Ufimskie mozaiki* // Gazeta «Istoki». Ufa. № 37. September 14, 2016. p. 13. (in Rus)

6. Terekhovich M.L. *Sud'ba proizvedenii monumental'no-dekorativnogo iskusstva sovetskogo perioda: Aktual'nye problemy sokhraneniya i izucheniya* // Iskusstvo Evrazii. 2019. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sudba-proizvedeniy-monumentalno-dekorativnogo-iskusstva-sovetskogo-perioda-aktualnye-problemy-sohraneniya-i-izucheniya/viewer (date accessed: 30.03.2026)

УДК — 7.046.3

ШУВАЛОВА А.А.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ИССЛЕДОВАНИЕ ИКОНОГРАФИИ НАТЕЛЬНЫХ КРЕСТОВ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОЛЛЕКЦИИ КЕРАМИЧЕСКИХ И ФАРФОРОВЫХ КРЕСТОВ ДЛЯ БРЕНДА ПРАВОСЛАВНЫХ УКРАШЕНИЙ EULOGIA. ПРАКТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

© Шувалова А.А., 2026

В статье прослеживается трансформация иконографии нательного креста в мировой и русской культуре. Анализируются особенности визуальных образов креста в христианских памятниках мелкой пластики и проблемы художественного переосмысления их в процессе создания коллекции керамических и фарфоровых крестов для бренда православных украшений EULOGIA.

Ключевые слова: иконография, нательный крест, украшение, керамика, художественный мотив, визуальный образ.

A.A. Shuvalova

St.Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

191186, St.Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

© **A.A. Shuvalova**

RESEARCH ON THE ICONOGRAPHY OF PECTORAL CROSSES TO CREATE A COLLECTION OF CERAMIC AND PORCELAIN CROSSES FOR THE «EULOGIA» BRAND OF ORTHODOX JEWELRY. PRACTICAL ASPECT

The article traces the transformation of the iconography of the pectoral cross in world and Russian culture. It analyzes the features of the visual images of the cross in Christian monuments of small plastic art and the problems of their artistic reinterpretation in the process of creating a collection of ceramic and porcelain crosses for the EULOGIA brand of Orthodox jewelry.

Keywords: iconography, cross, ornament, ceramics, artistic motif, visual image.

Иконографический анализ художественных произведений – одна из важнейших компетенций, необходимых для успешной реализации творческих проектов как духовного, так и светского характера. В современной России мы можем отметить тенденцию роста количества брендов, конструирование которых опирается на традиции Русской Православной церкви. Например, сообщество АНТІПА (при храме священномученика Антипы Пергамского на Колымажном переулке в Москве), объединяет художников, дизайнеров, творческие мастерские и бренды для того, чтобы наладить диалог между мирянами и современным церковным искусством. Православные бренды завоевывают внимание и профессионального светского дизайнерского сообщества. Например проект «Первый Православный мерч» от студии «ИСТИНА» стал победителем номинации «Лучший культурный мерч» на «Мерч.Премии» 2025 года, проводившейся арт-кластером Таврида.Арт в Москве.

Настоящее исследование опирается на опыт автора в сфере создания и продвижения бренда православных украшений Eulogia. Результаты практической работы воплотились в изготовлении и успешной реализации коллекции керамических и фарфоровых крестиков «Eulogia» и были апробированы

автором в ходе учебного курса «Управление проектами» в Санкт-Петербургском государственном университете промышленных технологий и дизайна.

Eulogia – бренд, вдохновленный древними образцами христианского искусства, призван создать уникальный ассортимент изделий ручной работы, воплощающих духовные ценности и эстетическое наследие христианства. Греческое слово «εὐλογία» (Эвологи́я) происходит от корневых слов «eu-» («добро») и «logos» («слово») и переводится как «доброе слово» или «благословение». В XIX веке евлогиями стали называть сувениры для паломников Святой Горы. Eulogia – это авторский проект, который непрерывно изучает и переосмысливает древние традиции христианского искусства и делает их частью повседневной жизни современного человека.

Бренд стремится объединить традиционное искусство и современные технологии производства, создавая уникальные украшения, наполненные глубокими символическим значением и способствующие укреплению веры и развитию духовной культуры. При работе над созданием коллекции фарфоровых и керамических крестиков Eulogia было важно обратиться к ставрографии (ставрос по-гречески – «крест») – науке о кресте: его истории, иконографии, семантике, религиозной, обрядовой и коммуникативной функции.

Объектом данного исследования стали нательные кресты, бытовавшие в православных государствах с момента принятия христианства. Предметом изучения является формы и стилистические особенности крестов, а также символическое содержание их декора.

Хронологические рамки исследования охватывают практически весь период от возникновения христианства до наших дней. Именно их широта и позволяет автору выстроить типологию христианских нательных крестов, которая положена в основу создания коллекции православных украшений Eulogia.

Актуальность изучения иконографии христианских нательных крестов заключается в том, что оно позволяет понять механизмы влияния культурных и религиозных контекстов на те, или иные художественные решения и проследить влияние различных факторов на формирование художественных образов в декорировании этих предметов личного благочестия различные исторические периоды.

Важно отметить, что данное исследование опирается не только на изучение источников и литературы, но и на непосредственное знакомство автора с памятниками христианского искусства в коллекциях российских музеев. Очень полезным оказался и опыт общения с музейными специалистами и археологами.

Крест является главным символом в христианской культуре, отражающим как образ самого Христа, так и того крестного пути, который он прошел и заповедал своим последователям: «Если кто хочет идти за Мною, отвергни себя, и возьми крест свой, и следуй за Мною» [8, с.1].

Крест символизировал соединение человека с христианской церковью и служил защитой от всяких невзгод [1, с.88]. В ставрографической типологии нательные кресты, отличающиеся небольшим размером и относительной простотой иконографии, имели особое значение как предметы личного благочестия [7, с.2]. Нательный͡ крест носился под одеждой («на теле») и сопровождал христианина фактически в течение всей жизни от крещения до погребения [6, с.6]. Однако, интересно отметить, что во многих русских деревнях до конца XIX столетия крест носился и поверх одежды [2, с.15].

Нательный крест трактуется, прежде всего, как символический дар, поэтому для лучшего понимания его истинного значения необходимо проследить историю формирования креста как христианского символа с первых веков христианства и учесть все факторы, влиявшие на символизм его формы и отдельных элементов в тот или иной исторический период [8, с.1]. Так, в первые века христианства, когда стал зарождаться символический язык христиан, отличавшийся скромностью выразительных средств, иконография нательных крестов отличалась особой лаконичностью [8, с.7].

При создании коллекции фарфоровых и керамических нательных крестов для бренда «Eulogia» важно было придерживаться междисциплинарного подхода, в котором органично сочетались бы знания о богословских, искусствоведческих, культурных функциях креста как материального предмета, обладающего рядом художественно-образных свойств. Необходимо было так же изучить символику и особенности функционирования знака креста в различных христианских культурных традициях. Значительное место в процессе разработки дизайна нательных крестов принадлежит знанию иконографии. В изобразительном искусстве под этим термином понимают строго установленную систему изображения персонажей͡ или сюжетных сцен, а в науке - описание и систематизацию типологических признаков и схем, принятых при их тех или иных сюжетов [2, с.6].

Приведем несколько примеров обращения к иконографии нательных крестов в процессе работы над созданием коллекции керамических и фарфоровых нательных крестов «Eulogia».

Пример 1. Крест «Красный» с распятием выполнен в стиле русских нагрудных крестов XVII века. Его четырехконечная форма отличается геометрической строгостью. Как и большинство крестов этого периода, он символизирует праздничный торжественный характер, который отражен в подборе пасхально-красного цвета для изделия. На лицевой стороне в технике подглазурной росписи выполнено распятие. Подглазурная роспись — это техника декорирования керамических изделий, при которой рисунок

наносится на поверхность до покрытия глазурью. Этот процесс требует особенной осторожности и высокого мастерства, так как изделие до обжига является очень хрупким. После росписи изделие покрывают прозрачной глазурью и подвергают высокотемпературному обжигу. Такая техника отличается долговечностью, так как слой глазури надежно защищает рисунок. Характерной иконографической особенностью православного распятия, которую учитывал мастер, является положение рук Спасителя. На православном кресте руки Христа расположены вдоль горизонтальной перекладины креста. Спаситель как бы простирает свои руки в объятиях, обнимая весь мир, всех людей своей любовью. Эта деталь имеет важное богословское значение: православный крест символизирует торжество Спасителя над смертью и выражение его безграничной любви. На оборотной стороне креста изображена первая часть монограммы «IC XC» (Иисус Христос) и символическое изображение «Ихтис» (от греч. Ἰχθύς — «рыба») — древний акроним (монограмма) имени Иисуса Христа. Состоит из начальных букв слов: Ἰησοῦς Χριστός, Θεοῦ Υἱός, Σωτήρ («Иисус Христос Божий Сын Спаситель». Эта монограмма возникла в раннехристианском искусстве, когда изображения Христа были недопустимым сюжетом из-за гонений.

Рис. 1. Шувалова А.А. Крест «Красный» с распятием. Английский фарфор, подглазурная роспись. 2025 г.

Пример 2. Крест крестильный «Эммануил». Небольшой нательный крест с прямоугольными балками простой четырехконечной формы, близкий к греческим пропорциям. Такие кресты были широко распространены на Руси в XIV-XVI вв., особенно в Тверских землях. Особенностью иконографии этого изделия является изображение в средокрестии на лицевой стороне креста Образа Спасителя Эммануила, заменяющего фигуру Распятого. Это иконографический образ Иисуса Христа, представляющий его в возрасте отрока, отмеченного печатью владычества, совершенства и духовной зрелости. Крестик может называться крестильным, не только за счет своего размера, но потому что наполнен сложными символическим смыслом о сущности Христа. Имя «Эммануил» происходит от еврейского выражения, которое переводится как «с нами Бог». Это название связано с пророчеством Исаии о грядущем Боговоплощении: «Се, Дева во чреве приимет и родит Сына, и нарекут имя Ему: Еммануил» (Ис. 7:14). Цвет подглазурной росписи - красный. Образок вписан в орнаментальную композицию с растительными элементами. Крепление выполнено из фехталевой проволоки, которая выдерживает температуру обжига.

Рис. 2. Шувалова А.А. Крест «Эммануил». Английский фарфор, подглазурная роспись. 2025 г.

Пример 3. Нательный крест «Лазарь» по форме сходен с большой группой крестов-энколпионов, широко бытовавших в IX-XII вв. в Византий и ее провинциях, а также в Киевской Руси. Определяющим признаком этой группы крестов является простая четырехконечная форма, немного вытянутая по вертикали, с широкими балками, расширяющимися от центра к краю. Крест без дополнительного изображения покрыт эффектарной глазурью синего цвета. «Крест всякой формы есть истинный крест» – эти слова преподобного Феодора Студита выражают отношение Церкви к существующему многообразию форм креста и в том числе свидетельствуют о допустимости существования и ношения крестов, на которых не изображено распятие. Свое название «Лазарь» это изделие получило из-за цветового сходства с хитоном Христа на византийской иконе «Воскрешение Лазаря» написанной на рубеже XIV-XV веков. Сейчас эта икона представлена в постоянной экспозиции Государственного русского музея. Глазурь по-разному может ложиться на плоскость изделия, поэтому одна сторона немного отличается от другой, что делает каждый крест уникальным.

Рис. 3. Шувалова А.А. Крест «Лазарь». Английский фарфор, подглазурная роспись. 2025 г.

Пример 4. Нательный крест «Страстная пятница» по форме относится к небольшой группе крестов-энколпионов, бытовавших в Византии и ее провинциях в IX-XI вв.. Их характерной особенностью является то, что форма образуется пятью окружностями, то есть основной и единственной формообразующей фигурой является круг. Круг и крест – два главнейших архетипических символа, имеющие множество значений. Их различные сочетания лежат в основе композиций большинства произведений христианского искусства. На кресте необычной формы образовался кракелюровый узор, напоминающий терновый венец и сквозь него пробивается слово NIKA, которое исполнено в технике сграффито. Сграффито (итал. sgraffito, от graffiare — «царапать», «выскребать») — техника декоративной отделки, которая заключается в нанесении на основу (поверхность керамического изделия) двух и более различных по цвету слоёв кроющего материала (ангоба) с последующим частичным процарапыванием по заданному рисунку. В результате получается рельефный рисунок с эффектом многослойной глубины и натурального колористического сочетания. Название крест получил за счет графичного узора и лаконичного цветового решения.

Рис.4 . Шувалова А.А. Крест «Страстная пятница». Английский фарфор, подглазурная роспись. 2025 г.

Пример 5. Крест «Вавилонские отроки» имеет четырехконечную форму с выступами на вертикальной балке, имитирующими восьмиконечный крест. Такая форма крестов была широко распространена на Руси с XIV по XVII вв. Она напоминает древнейшие большие каменные или деревянные кресты, а также русские резные поклонные кресты. Свое название «Вавилонские отроки» крест получил, потому что эффектарная глазурь «лава» частично выгорела в керамической печи. Это отсылает нас к преданию о трех Вавилонских отроках в «пещи огненной» - сюжету третьей главы «Книги пророка Даниила» (VI век до н. э.).

Рис.5 . Шувалова А.А. Крест «Вавилонские отроки». Английский фарфор, подглазурная роспись. 2025 г.

Пример 6. Нательный четырехконечный крест «Медь» с округлыми концами и скругленными углами средокрестия. Такая форма характерна для широкой группы русских крестов XIV-XVI вв. с разнообразными иконографическими сюжетами. В данном случае изображено распятие в технике контррельефа. Контррельеф — это разновидность рельефа, при которой изображение углублено в плоскость фона, а не выступает над ней. Такой рельеф часто называют «негативным», так как он работает против привычной логики объёмного восприятия. Свое название крест получил из-за оттенка эффектарной глазури «Риф», которая создала эффект состарившегося металла.

Рис.6. Шувалова А.А. Крест «Медь». Английский фарфор, подглазурная роспись. 2025 г.

Все приведенные примеры нательных крестов из коллекции «Eulogia» свидетельствуют о том, что в художественном процессе, обращение к иконографической традиции становится важнейшим импульсом для создания предметов декоративно-прикладного искусства, наполняет форму смыслами и служит связующим звеном между традицией и современным творчеством.

Список литературы

1.Антипина Д.О. Кресты: атрибуция и датировка//Антиквариат. Предметы искусства и коллекционирования. 2004. Октябрь. С. 88-93.
2.Антипина Д.О. Принципы типологизации русских православных крестов. Автореферат на соик. ученой степени канд. искусствоведения. - СПб., 2006. - 24 с.
3.*Барсов Н.И.* Крест Иисуса Христа и его изображения //Христианство. Энциклопедический словарь. Т.1, М.,1993. С.833-837.
4.Генон Р. Символика креста. - М.: Прогресс, 2004. - 704 с.
5.Гнутова С.В. Крест святой, надежда искупления моего...: Русские нательные кресты// Творчество.1990. №12. С. 24-27.
6.Гнутова С.В., Зотова Е. Я. Кресты, иконы, складни. М.: Интербук - бизнес, 2000. - 134 с.
7.Станюкович А.К., Осипов И.Н., Соловьев Н.М. Тысячелетие креста. Произведения русской христианской металлопластики X-XX веков из частных собраний. М.: Гриф и К, 2003. - 56 с.
8.Федоров Ю. А. Образ креста. История и символика православных нагрудных крестов. СПб.: ОАО Иван Федоров, 2000. - 112 с.

References

1.Antipina D.O. *Crosses: attribution and dating*// Antiques. Art and collectibles. 2004. October. pp. 88-93.

2. Antipina D.O. *Principles of typologization of Russian Orthodox crosses.* Abstract on the soic. academic degree of the candidate. art history. - St. Petersburg, 2006. - 24 p.
3. Genon R. The *Symbolism of the Cross.* - M.: Progress, 2004. - 704 p.
4. Gnutova S.V. *The Holy Cross, the Hope of My Redemption...: Russian Neck Crosses* // Creativity.1990. No. 12. Pp. 24-27.
5.Gnutova S.V., Zotova E. Ya. *Crosses, Icons, Folding Icons.* M.: Interbuk - business, 2000. - 134 p.
6. Stanyukovich A.K., Osipov I.N., Solovyov N.M. *Millennium of the Cross. Works of Russian Christian metal-plastic art of the 10th-20th centuries from private collections.* M.: Gryf and K, 2003. - 56 p.
7. Fedorov Yu. A. *The Image of the Cross. History and Symbolism of Orthodox Breast Crosses*. St. Petersburg: OAO Ivan Fedorov, 2000. - 112 p.

Научный руководитель: доцент кафедры монументального искусства, Мешков Михаил Марксович
Scientific supervisor: Docent of the Department of Monumental Art, Meshkov Mikhail Marxovich

УДК 7.041.5

Белослудцева А.А., Шмидт И. О.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ЭВОЛЮЦИЯ ЖЕНСКОГО ОБРАЗА В МОЗАИКЕ: ОТ АНТИЧНОСТИ ДО XX ВЕКА

В статье рассматривается трансформация женского образа в мозаичном искусстве – от напольных мозаик античности до монументальных панно советского периода. Отмечается влияние социального-экономического положения женщины в обществе на формирование особенностей изображения женского образа в произведениях искусства на разных исторических этапах. Формируется вывод о том, что несмотря на эволюцию, образ женщины в мозаике оставался подвержен влиянию патриархальных структур и господствующих андроцентричных идеологий.
Ключевые слова – женский образ, мозаика, идеология, мифологический образ, Богоматерь, портрет, труженица.

Belosludtseva A.A., Shmidt I. O.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE EVOLUTION OF THE FEMALE IMAGE IN MOSAIC ART: FROM ANTIQUITY TO THE XX CENTURY

The article explores the evolution of the female image in mosaic art from Antiquity to the twentieth century. Key mosaic works from different historical periods are analyzed, and the shared characteristics of female representation are identified. Particular attention is given to the relationship between these representations and the socio-economic status of women in society. The study demonstrates that, despite significant stylistic and technical transformations in mosaic art, the image of woman—up until the second half of the twentieth century—remains shaped by patriarchal structures and dominant androcentric ideologies.
Keywords – female image, female subjectivity, ideology in art, mythological image, Theotokos, evolution of representation, mosaic art.

Вопросы переосмысления роли женщины в истории являются актуальными, позволяют понять социокультурные процессы, оказавшие влияние на формирование представления о развитии общества. Мозаика, как вид монументального искусства, на протяжении веков отображала значимые социальные смыслы и фиксировала образ женщины, который был нужен конкретной эпохе, а не реальное мировоззрение и мироощущение женщин. Целью исследования является выявление характера трансформации женского образа в мозаичном искусстве от античности до XX века и определение связи изменений визуального образа с господствующей идеологией каждого исторического периода.

Каноны классической мозаики были сформированы в эпоху Древнего мира (около IV тысячелетия до н.э.). С развитием технологий, материалов, культурных и религиозных устоев разных эпох мозаика эволюционировала от простых орнаментальных покрытий к сложным сюжетным композициям, и заняла важное место в архитектурном оформлении жилых и общественных сооружений.

Первый этап формирования мозаики пришелся на архаический период Древней Греции (VIII–VI вв. до н. э.). В это время зародилось искусство напольной мозаики, набираемой из морской или речной гальки и натуральных камней трех цветов: красного (сланец), белого (кварцит) и серо-голубого (камни вулканического происхождения) [1]. Композиции мозаичных покрытий представляли собой комбинации из геометрических орнаментов. К VI вв. до н. э. распространение получили мозаичные полы в технике «opus barbaricum» с использованием свинцовых или терракотовых разделительных пластин. Античные мозаики изображали преимущественно мужские фигуры – императоров, героев, философов. Тем не менее, женские образы проявились в мифологических сценах и аллегориях. Особенностью античного женского образа являлось отсутствие психологической идентичности и каноничность. Женщина в мозаиках изображалась не как индивидуальная личность, а как отражение мужских представлений о ней. Она выражала баланс между жизнью и хаосом, предупреждала об опасности женских пороков. Примером античного мозаичного искусства может служить мозаика «Похищение Персефоны» (конец VI в. до н.э.). Согласно легенде, Персефона была похищена Аидом – богом царства мертвых, и стала его женой. Полгода ей было разрешено проводить на Олимпе, другие шесть месяцев — в подземном царстве. На мозаике женский образ представлен в момент перелома судьбы: с одной стороны, Персефона – богиня, с другой - юная девушка, вырванная из привычного мира. Судьба вершится без ее согласия. Выражение лица отражает тревогу, поза девушки полна драматизма, что подчеркивает общее настроение композиции. Этот и другие мифологические сюжеты античных мозаик

пропитаны патриархальными догмами и смыслами, ограничивающими женскую свободу и препятствующими ее реализации, кроме супружеской и материнской.

В эллинистическую эпоху (IV — I вв. до н. э.) зародились техники мозаики, предполагающие использование камня, дробленого на тессеры, и позволившие усилить детализацию изображений. Техника «opus tesselatum» предполагала создание изображения из тессер природных камней (гранита, мрамора, порфира, известняка) с хорошо отшлифованными гранями. Техника «opus vermiculatum» заключалась в наборе изображения из каменных элементов (малахита, лазурита, агата, обсидиана, опала, яшмы) разных форм и размеров. Техника «opus sectile» предполагала набор из тонких полированных пластин натурального камня (мрамора, перламутра) крупного размера [1, с. 17-24].

В период господства Римской империи (II в. до н. э. – V вв. н. э.) мозаика распространилась по территории Средиземноморья – в Италии, Северной Африке, Галлии, Испании. Перед мозаикой стояла задача украшения общественных зданий, доступных для широких слоев населения, благодаря чему стало возможным развитие ее технического и живописного мастерства. В этот период мозаичные композиции эволюционировали от геометрических орнаментов до жанровых и батальных сцен, изображений охоты и пейзажа. Композиции римских мозаик структурированы, часто основаны на изображении медальона в центре композиции. Живописные возможности художников-мозаичистов расширились. Цветовая гамма стала богаче благодаря применению крупных и мелких тессер различных пород цветных камней и введению в набор полудрагоценных камней и синего фриттового стекла различных оттенков.

На территории Кипра были обнаружены мозаичные комплексы, датирующиеся II-V вв. н. э. В мозаиках археологического парка Пафоса изображались мифологические сюжеты, главными героинями которых являлись женщины. Их образы – богини, нимфы, матери, жены или дочери царей, женщины-служанки, женщин-чудовища выражали природный баланс жизни и хаоса, актуальные социальные идеалы, предупреждения об опасной разрушительности женских пороков – страсти, ревности, нарушения общепринятых патриархальных догм. В центре мозаичной композиции Дома Аиона «Суд о красоте Кассиопеи» - Эон, представляющий юную красавицу Кассиопею, победительницу конкурса красоты. Морские нимфы нереиды, дочери короля Нерея — Галатея, Дорида и Фетида, недовольны своим проигрышем. Зевс и Афина приветствуют победительницу, грустный Эрос сидит на быке и наблюдает за происходящим. В отместку царь Нерей, бог моря и покровитель моряков, насылает на Эфиопию наводнение и чудовище. Смертная Кассиопея, осмелившаяся соперничать с морскими нимфами, наказана. Мозаичный сюжет показывает, что красота является главным оружием женщины и ее главным грехом, а женская гордыня наказуема. В мозаике с изображением нимфы Фетиды на гиппокампе из «Дома мозаик» в Эретрии (Греция) представлен образ женщины – владычицы морской стихии *(рис. 1)*. Монументальность композиции, величие и спокойствие подчеркнуты декоративным оформлением пространства.

Рис. 1. Мозаика с изображением Фетиды на гиппокампе, IV век до н. э. Речная галька.
«Дом мозаик» в Эретрии, остров Эвбея, Греция

На мозаике «Омовение Ахилла» из Виллы Тесея нимфа Фетида изображена в образе матери. По сюжету, светловолосая кормилица держит малыша на коленях и собирается опустить его в круглый бассейн, его мать Фетида отдыхает на лежанке, отец, царь Пелей, сидит в кресле и держит в руках жезл.

Широкое распространение в эпоху Римской империи получили мозаичные полы с изображением головы Медузы Горгоны, маска которой считалась символом защиты. Примером является напольная мозаика II века н. э. из Пирея (Греция), в центре которой изображена Медуза Горгона в образе женщины, монструозную сущность которой выдают извивающиеся змеи вместо волос. Её лицо симметрично, взгляд прямой и напряжённый. В данном образе женская красота сочетается с устрашающей силой.

Женский образ в античной мозаике формировался на пересечении мифологических сюжетов и социально-политических норм. Через мозаичное искусство транслировались представления о красоте, опасности и подчинении. Земной и божественный идеалы женщины в античной мозаике находились между восхищением женской телесностью, красотой и контролем за их свободными проявлением. Красота женщины выступала высшей ценностью, сопровождаемой жесткой системой ограничений. Божественные героини обладали силой и мощью, обусловленной не социальной реальностью, а мифологической принадлежностью.

С распространением христианства в Европе мозаика приобрела идеологическое значение. Центром мозаичного искусства стала Византийская империя. Для изготовления мозаик использовали цветное непрозрачное глушеное стекло – смальту. Женский образ в византийских мозаиках сводился к двум проявлениям: высшее духовное – Богородица и образец покорности и служения – святые жены-мироносицы. Немногочисленные фигуры на стенах храмов отличались крупным размером и аскетичностью. Одним из примеров являются мозаики базилики Сант Аполлинаре Нуово, датируемые концом V – началом VI вв. *(рис. 2).* Женственность образов очищена от земного, превращена в символ непорочности и небесного достоинства. Женские фигуры представлены в строгом ритме, лица святых типизированы. Индивидуальность растворяется в коллективном образе святости. Ценность образа средневековой женщины заключается в верности вере и готовности к жертве, отражении идеала покорности как религиозной добродетели.

Рис. 2. Мозаика «Богоматерь с Младенцем», конец V – начало VI в. Цветная и золотая смальта. Базилика Сант Аполлинаре Нуово в Равенне

В храмовых мозаиках средневизантийского периода (IX – XI вв.) важное место занимает изображение Богоматери в апсиде [2, с. 207-209]. Образ женщины в этот период не видоизменяется. В апсиде собора Святой Софии в Константинополе размещена мозаика «Богородица с Младенцем Христом» *(рис. 3).* Образ Богоматери, сидящей на троне с Младенцем на руках, выражает материнство как абсолютную ценность. Характер мозаики отличается монументальностью, закрепляет средневековое представление о женщине как посреднице между небом и землёй. Женская телесность почти исчезает. Золотой фон и мерцание смальты усиливают ощущение внепространственного света, в котором женский образ лишается бытовых черт и приобретает вечный характер. Таким образом, византийская мозаика сформировала двойственный образ женщины: она возвышена до небесного идеала, но ее социально-политическая роль остается ограниченной.

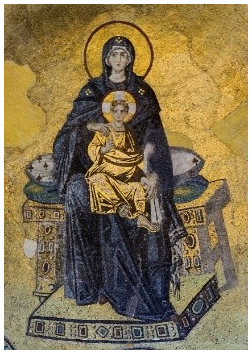


Рис. 3. Мозаика «Богородица с Младенцем Христом», IX в. Цветная и золотая смальта. Собор Святой Софии, Константинополь (Стамбул)

В храмовых мозаиках XI века была выработана устойчивая иерархичная модель женского образа, сформированная под влиянием христианского богословия, доминирующих патриархальных догм и социально-политической структуры средневекового общества, усилился мотив заступничества. Примером может служить образ Богоматери-Оранты в Софийском соборе в Киеве. Фигура с воздетыми руками занимает апсидное пространство, доминируя над интерьером. Безвольная фигура Богоматери, ценность которой определяется служением, покорностью, кроткостью и принадлежностью к сакральному порядку, представлена как защитница города и народа. Ее образ, наделенный духовной силой, не связан с социальной активностью, женская телесность обобщена, движения сдержаны, во взгляде читается глубокое чувство. Через молитвенное посредничество в мозаике закреплена господствующая модель, согласно которой женщина может быть могущественной, если её сила обращена к служению и покровительству.

В эпоху Возрождения (XV-XVI вв.) мозаика Италии пережила упадок, уступив место фрескам и станковой живописи. Однако, там, где мозаика сохранилась, женский образ стал более телесным, приобрел объем, анатомически правильные пропорции и земную красоту. В мозаичных изображениях продолжала прослеживаться христианская основа сюжетов, а женщина оставалась святой или аллегорией – безвольной, лишенной свободы действия.

В 1588 году Великий герцог Тосканский Фердинандо I Медичи организовал во Флоренции мастерскую по обработке твёрдых камней. Мануфактура получила название «Pietre Dure» [3]. Позднее этим термином стали обозначать технику мозаики, в которой выполняли столешницы, декоративные вставки, дверцы для мебели, шкатулки. Сюжетами мозаик являлись жанровые, бытовые, мифологические и религиозные сцены, портреты знатных дам и господ, дополненные геометрическими и изобразительными мотивами. В XVII – XVIII веках жанровые изображения в технике «Pietre Dure» создавались по живописным моделям. Большое количество флорентийских мозаик создано по моделям итальянского художника Джузеппе Зоччи. Другим примером могут являться мозаичные произведения на мифологические темы в кабинете по дизайну Леонарда ван дер Вина, датируемые второй половиной XVII века: «Похищение Дианиры», «Похищение Европы», «Гибель Пирама и Фисбы» и миф о Аталанте и Гиппоменее –мозаичные сюжеты, отражающие античный образ женщины, как фигуры безвольной и трагичной.

В XVIII веке появляются первые признаки индивидуальности в мозаике. Под предводительством М.В. Ломоносова была открыта мозаичная мастерская, которая стала отправной точкой возрождения мозаичного искусства в России. В мае 1753 года в деревне Усть-Рудица была заложена фабрика, при которой работали мастера-смальтовары и художники-мозаичисты, деятельность которых была направлена на создание произведений светского и религиозного содержания [4]. В мозаичной технике были созданы портреты императриц Елизаветы Петровны и Екатерины II в образе властных женщин-правительниц. Мозаичный портрет Елизаветы Петровны отличается полихромией, детально переданной фактурой предметов и мягкостью тканей *(рис. 5).* Муаровая лента ордена святого Андрея Первозванного набрана из тщательно подобранных голубых, лазоревых, синих смальт [5, с. 155-160]. Женский образ Императрицы – представительницы легитимной власти, продолжательницы династии, в данной мозаике являлся незыблемой эмблемой государства, сакральным символом монархии, при этом образ не был лишен красоты, утонченности и грации. Так, в ломоносовских мозаиках женщина впервые была показана как символ государственной власти, но только на троне. За его пределами патриархальная структура общества не изменялась.

Рис. 5. Портрет императрицы Елизаветы Петровны, 1758–1760 гг. М.В. Ломоносова. Смальта; 130 х 120 см. Государственный Эрмитаж, Санкт-Петербург, Россия.

В XIX веке возрастает интерес к предметным формам, развитие получает мозаика как вид декоративно-прикладного искусства. Для украшения предметов частной жизни, сувенирной продукции использовалась микромозаика. В ювелирном искусстве женские образы – бытовые или пасторальные – размещались на изделиях эпохи бидермейера [6, с. 37]. В миниатюрных мозаиках женщина была показана в приватном идиллическом пространстве. Женский образ, лишённый исторической и мифологической дистанции, был приближен к реальности, ограниченной рамками салонной культуры. В результате, сформировался образ «ангела дома» — женщины, ценность которой определяется способностью украшать повседневность. Помимо вставок ювелирных украшений, в мозаичной технике изготавливали панно и столешницы. Классическим примером является монументальная столешница работы Джоаккино Барбери по композиции итальянского живописца Гвидо Рени «Колесница Аполлона и Авроры», датируемая 1822 годом *(рис. 6).* Образ Авроры — богини зари — воплощает идеал лёгкости, юности, небесной красоты. Её фигура изящна, невесома, окружена сиянием утреннего света. Но женская роль в композиции вторична по отношению к солнечному богу. Женщина ассоциируется с природным циклом, пробуждением, но не с активной властью. Это поддерживает устойчивую модель мира XIX века: женская фигура символизирует красоту и вдохновение, а центр действия принадлежит мужскому персонажу.

Рис. 6. Мозаичная столешница «Колесница Аполлона и Аврора», 1822 г. Джоаккино Барбери (по композиции Гвидо Рени). Микромозаика, смальта; диаметр стола 94 см. Рим, Италия.

Образ женщины в микромозаике XIX века противоречив: интерес к индивидуальности возрос, жёсткая система гендерных ролей, где женщина ассоциировалась с красотой, материнством и декоративной функцией сохранялась. Двойственность между эстетической свободой и социальным ограничением отражала специфику женского образа.

Значимым явлением в мозаике XX века стала советская монументальная мозаика, которая являлась действенным инструментом идеологической пропаганды. Образ женщины в ней представлен разнообразно: женщина престает как мать, и ответственная гражданка, труженица, способная работать наравне с мужчиной, спортсменка, герой. Наиболее ярким воплощением женского образа в советском монументальном искусстве стал образ женщины как символа Родины и свободы – «Родина-Мать».

Первая советская мозаика – гербы РСФСР и УССР – была выложена мастером В. Фроловым в 1925 году на фасаде Киевского вокзала в Москве. Вслед за этим мозаика перестала ассоциироваться исключительно с храмовым оформлением и начала использоваться в оформлении станций метро, дворцов культуры, театров и стадионов [7, с. 6-7]. Основными темами монументального искусства являлись прославление труда, спорта, науки и социализма. После победы в Великой Отечественной войне в мозаичном искусстве появились героические образы солдат и тружеников тыла, после запуска первого человека в космос космические сюжеты. В этих тенденциях женский образ впервые стал активным участником социально-политической жизни страны. Он был разнообразен, но при этом сохранял отпечаток патриархальных взглядов и установок.

Анализ мозаичных панно советского периода позволил выделить шесть ключевых женских образов:

– Образ матери, представленный в двух ипостасях: мать с младенцем на руках – аналог Мадонны и мать-воспитательница. Примером является панно «Родина-мать» («Красноярская Мадонна») на фасаде Дома дружбы народов Красноярского края, где мать торжественно поднимает ребенка к солнцу, символизируя защиту и благословение нового поколения *(рис. 7)*;

– Образ труженицы, где женщина впервые показана как видимый участник экономики и герой советского труда. На панно «Мирные стройки», выполненном по эскизу А.А. Дейнеки, женщины трудятся наравне с мужчинами;

– Образ покровительницы космоса, когда женщина представлена как космонавтка (наряду с Ю. Гагариным изображалась В. Терешкова) или ученая. Тема космоса в мозаичных произведениях символизировала научно-технический прогресс СССР, а включение женщины в этот ряд образов первооткрывателей космоса и символов космической мощи сделало видимыми ее достижения;

– Женщина в науке – впервые в истории мозаике появились образы женщин-ученых;

– Женщина-спортсменка, изображенная на мозаиках как сильная, быстрая, соревнующаяся как мужчины и одержавшая победу. Примером является панно «Эстафета», выполненное К. А. Тутеволь – единственной женщиной-профессором монументального искусства МГХИ им. Сурикова, на котором бегущие девушки символизируют стремление к прогрессу. Так как главной задачей страны являлось воспитание спортивной нации;

– Родина-мать – образ, популярный в период Великой Отечественной войны, символ материнской заботы, любви и защиты. Примером является мозаичное панно П.Д. Корина «Мир во всем мире» на станции московского метрополитена «Новослободская»: женщина с ребенком на руках ступает по цветущему зеленому полю как защитница мира [8].

Таким образом, женщина в советской мозаике – не красивая статуя, а активная целеустремленная фигура, ставшая символом страны и эпохи.

Рис. 7. Мозаичное панно «Родина-мать», 1965 г. Художник Е. С. Кобытев. Смальта; 790х2130 см. Красноярск, СССР

Художественная практика рассматриваемого периода одновременно разрушает и воспроизводит традиционные патриархальные каноны женского образа. Советская мозаика, формировшаяся в рамках государственной идеологии, использовала образ человека как инструмент воспитания и пропаганды. Женская фигура в этом контексте перестаёт быть исключительно объектом созерцания и приобретает статус активного участника исторического процесса. Однако, новая модель женского образа остаётся идеологически обусловленной: женская активность допускается и поощряется при условии служения коллективным целям государства.

Так, женский образ в мозаике проходит долгий путь эволюции – от мифологического и религиозного, до светского и государственного идеала женственности. От античности до XX века на женскую свободу и репрезентацию в искусстве продолжает влиять патриархальное устройство общества, при котором мужское мнение и идея остаются доминирующими даже в изображении женщины. При этом технические и стилистические приемы изображения женщины меняются от эпохи к эпохе: мозаичное искусство, несмотря на периоды упадка, постепенно совершенствуется, а мастера осваивают более сложные технологии и материалы.

Список литературы

1. *Виннер А.В.* Материалы и техника мозаичной живописи М.: Книга, 1953. 366 с.
2. *Попова О.С.* Пути византийского искусства М.: Книга, 2013. 460 с.
3. *Прыгов, В. И., Беляков А. Ю.* Истоки, развитие и расцвет флорентийской мозаики в Западной Европе // Природа. 2019. № 12(1252). С. 32-40.
4. *Антипин Л. Н.* М. В. Ломоносов – художник: Мозаики. Идеи живописных картин из русской истории М.: Книга 2016. 125 с.
5. *Макаров В.К.* Художественное наследие М. В. Ломоносова. Мозаики М.: Книга, 1950. 312с.
6. *Zech H.* Micromosaics. Masterpieces from the Rosalinde and Arthur Gilbert collection: Книга, 2018. 144 с.
7. *Котов А.* Монументальное искусство СССР М.: Книга, 2023. 208с.
8. Фонд советской мозаики. URL: https://sovietmosaicfund.com/ (дата обращения: 10.04.2026)

References

1. Vinner A.V. *Materialy i tekhnika mozaichnoy zhivopisi*. Moscow: Kniga, 1953. 366 p. (in Rus.).
2. Popova O.S. *Puti vizantiyskogo iskusstva*. Moscow: Kniga, 2013. 460 pp. (in Rus.).
3. Prygov V.I., Belyakov A.Yu. *Istoki, razvitie i rastsvet florentiyskoy mozaiki v Zapadnoy Evrope*. *Priroda.* 2019. No 12 (1252). 32–40 pp. (in Rus.).
4. Antipin L.N. *M. V. Lomonosov – khudozhnik: mozaiki. Idei zhivopisnykh kartin iz russkoy istorii.* Moscow: Kniga, 2016. 125 pp. (in Rus.).
5. Makarov V.K. *Khudozhestvennoe nasledie M. V. Lomonosova. Mozaiki*. Moscow: Kniga, 1950. 312 pp. (in Rus.).
6. Zech H. Micromosaics. Masterpieces from the Rosalinde and Arthur Gilbert collection: Kniga, 2018. 144 pp.
7. Kotov A. *Monumentalnoe iskusstvo SSSR*. Moscow: Kniga, 2023. 208 pp. (in Rus.).
8. *Fond sovetskoy mozaiki.* URL: https://sovietmosaicfund.com/ (date accessed: 10.04.2026)

УДК 746.1

Котлякова Е. П., Шмидт И. О.

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

РОЛЬ ТРАДИЦИОННОГО ЖЕНСКОГО ЗАНЯТИЯ – ТКАЧЕСТВА В СОХРАНЕНИИ УДМУРТСКОЙ САМОБЫТНОСТИ И ЕГО ОТРАЖЕНИЕ В СОВРЕМЕННЫХ ИЗДЕЛИЯХ ДПИ

В статье рассматривается традиционное женское занятие – ткачество, которое обладало сакральным смыслом и сыграло значительную роль в формировании национальной идентичности коренного населения Удмуртской Республики. Анализируются аутентичные технологии, инструменты, материалы, орнаментальные и цветовые решения, которые нашли воплощение в современных изделиях ДПИ.
Ключевые слова — удмурты, ткачество, этническая идентичность, декоративно-прикладное искусство.

Kotlyakova E. P., Shmidt I. O.

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

THE ROLE OF TRADITIONAL FEMALE OCCUPATION – WEAVING IN THE PRESERVATION OF UDMURT IDENTITY AND ITS REFLECTION IN MODERN DPI PRODUCTS

The article examines the traditional female occupation of weaving, which had a sacred meaning and played a significant role in shaping the national identity of the indigenous population of the Udmurt Republic. It analyzes the authentic technologies, tools, materials, ornamental and color solutions that have been incorporated into modern handicraft products.
Keywords — udmurts, weaving, ethnic identity, decorative and applied arts

Удмурты – финно-угорский народ, проживающий в европейской части России – у подножия Уральских гор, в междуречье Камы и низовья Вятки. Удмурты обладают самобытной культурой, сформированной на протяжении столетий под влиянием социально-исторических факторов. Народные промыслы, такие как вышивка, узорное ткачество и вязание, резьба по дереву, плетение из бересты – являются одним из элементов традиционной культуры удмуртов, которая в XXI веке оказалась под сильным влиянием глобализации и унификации. Проблемы сохранения этнического своеобразия стали важными для удмуртского народа. Одним из способов сохранения архаичных пластов удмуртской народной культуры является реинтерпретация традиционных образов при создании изделий ДПИ. Эта тенденция наблюдается в работах современных мастеров прикладного искусства и определяет актуальность исследования.

Фундаментальным элементом удмуртской культуры является ткачество, расцвет которого пришёлся на конец XIX – начало XX веков. В традиционной культуре удмуртов ткачество сопровождало женщину на протяжении жизни – с момента освоения ею ткацкого стана. Тканые изделия, например, рубахи, передники, скатерти, полотенца, покрывала и пологи использовались повсеместно и имели материальное и духовное значение. Одежда выполняла охранительную функцию, орнамент на ней служил смысловым кодом. Цель исследования - определить значение ткачества в формировании удмуртской самобытности и проследить отголоски этого ремесла в современных изделиях ДПИ.

Удмуртское ткачество – это многогранный процесс, который включает в себя технологию подготовки сырья, устройство ткацких станов, упорядоченную систему орнаментации. Тканые изделия повествовали о культуре, ее ценностях и историческом опыте. В связи с этим, ткачество выходило за рамки ремесла, являясь способом обозначения социального, возрастного и территориального статуса женщины, определяло принадлежность удмуртов к северным или южным. Подтверждение этому можно найти в работах советского и российского этнографа, финно-угроведа Л. С. Христолюбовой, где традиционные тканые изделия рассматриваются как неотъемлемая часть бытовой жизни и творческое выражение женщины, которое закрепилось в народном искусстве удмуртов.

Девушки осваивали ткачество с ранних лет, изготавливая изделия в простых техниках – полотенца и наволочки из пестряди. По мере взросления они готовили приданое – изделия в сложных техниках, к которым относятся браное и многоремизное ткачество. В XIX-XX веках приданое невесты включало в себя тканые дорожки «дэрем», полотенца «чугыран», которые использовались в родильной, свадебной и погребальной обрядности, пояса «йыркерттэт» и другие элементы костюма. Качество тканых изделий

определяло мастерство и трудолюбие женщины. После замужества женщина создавала ткани для семьи: рубахи, кафтаны, фартуки, верхнюю одежду, а также скатерти, половики, полотенца и пологи. В зрелом возрасте женщины могли ткать сложные многоцветные ковры. Пожилые мастерицы обучали традиционным техникам ткачества молодое поколение [1, с. 129].

Согласно исследованиям искусствоведа, заслуженного деятеля культуры Удмуртской Республики К. М. Климова, материалом для ткачества являлись льняные, конопляные и шерстяные нити [2, с. 89]. Льняные полотна использовались для пошива одежды и служили основой для вышивки. Из овечьего сукна изготавливали верхнюю одежду и безворсовые ковры. Ткани из конопляных волокон обладали высокой прочностью и использовались для мешков, сумок и хозяйственных подстилок.

Первичная подготовка сырья включала в себя выращивание волокнистых культур и обработку волокон (отделение от костры, очищение, размягчение путем толчения в ступе). Затем следовал этап прядения с помощью составной палкообразной или корневой прялки. К концу XIX века распространение получила самопрялка с вращающимся колесом, которая ускорила процесс прядения нитей. Перед окрашиванием нити обезжиривали с помощью щёлока – водного раствора древесной золы, нагретого до высокой температуры. До XIX века для окрашивания нитей использовали природные растительные красители. Для получения желтого оттенка использовали сок серпухи венценосной, красного – стебли и цветки подмаренника, оранжевого – луковую шелуху, черного – болотную руду. С появлением в XIX веке анилиновых красителей цветовая гамма расширилась до ярких и насыщенных оттенков. После окрашивания нити просушивали и заправляли в ткацкий стан. В XIX веке для ткачества удмурты использовали стан без рамы и заднего навоя, отличающийся легкостью и мобильностью (*рис.1*).

Рис. 1. Женщина за работой на традиционном ткацком стане южных удмуртов, 1988 г. [2]

Основным элементом такого стана было бердо – деревянная решётка, через которую пропускались нити основы. Бердо служило для уплотнения уточной нити в формирующемся полотне. К раме стана крепились блоки или коньки – парные детали с вращающимися деревянными колёсиками-дисками, управлявшие ремизками – часто выполненные в форме конских голов, символизировавших мужское начало (*рис. 2*). В XX веке получил распространение стан русского типа с рамой и задним навоем, где ремизки и блоки подвешивались к раме, что дало упрощение заправки станка и уменьшало обрывы нитей.

Рис. 2. Конек (блок) для ткацкого стана южных удмуртов, украшенный солярным знаком, конец XIX века [2]

Удмуртское узорное ткачество включало в себя техники, позволяющие изготавливать одежду, постельные принадлежности, предметы для оформления интерьера с разнообразными декоративными эффектами. Техника браного ткачества, получившая широкое распространение на севере Удмуртии, заключалась в том, что узор набирался на дощечках-бральницах по всей ширине основы. Этот прием позволял создавать чёткие геометрические орнаменты, преимущественно красного цвета, на лицевой стороне изделия. Изнаночная сторона служила фоном. Браным ткачеством украшали подолы одежд, полотенца, скатерти, покрывала и передники. Закладная техника позволяла формировать контрастные композиции из разноцветных полос и зигзагообразных элементов путем закладывания цветных нитей фрагментами. Закладным способом изготавливали полотенца, ковры и напольные дорожки. Эта техника была характерна для верхнеижско-шарканских удмуртов, культура которых испытала влияние башкирских традиций. Многоремизное ткачество основывалось на использовании ремизок-планок, которые помогали создавать повторяющиеся орнаментальные мотивы. Точное чередование нитей делало возможным ткать сложные узоры. Из тканей, созданных в данной технике, изготавливали скатерти, покрывала и передники. Особенностью пестротканого ткачество являлось использование цветных нитей основы и утка. Из пестряди шили элементы одежды, передники, наволочки, занавеси, лёгкие покрывала и пологи. Кромка таких изделий часто украшалась полосой кумача, ситца или машинного кружева. На юге Удмуртии распространение получила переборная техника безворсового ковроделия «корам пужы» (в пер. «рубленый узор») (*рис. 3*). В качестве основы использовали конопляные нити, для утка – шерстяные. Края ковров обшивали пестротканой каймой с бахромой. Южные удмурты раньше северных начали использовать полихромные цветовые решения, основанные на сочетании красных, черных, белых и синих цветов. Под влиянием соседних тюркоязычных народов татар и башкир цветовая гамма расширилась за счет использования зеленых, оранжевых и фиолетовых оттенков [2, с. 50].

Рис. 3. Ковер домотканый с удмуртским орнаментом, начало XX в. Нить шерстяная, льняная, ткачество переборное, шитье ручное [3]

Технология ткачества тесно связана с космогоническими представлениями удмуртов. Процесс создания полотна понимался удмуртами как упорядочивание пространства. Женщина-ткачиха выступала посредником между миром людей и миром предков. Несоблюдение технологических процессов,

нарушение колористических канонов и орнаментальных решений способствовали разрыву с родовой памятью.

Тканый орнамент удмуртов отличался геометрической строгостью и имел символическое значение. Сложные узоры свидетельствовали о высоком уровне абстрактного мышления людей. Квадраты и ромбы являлись символом земли, плодородия и засеянного поля. Зооморфные мотивы, к которым относились утиные лапки и конские головы, отражали тотемистические представления удмуртов. Солярные знаки имели обереговое значение, мотив древа-жизни «мудор» олицетворял связь поколений. Так как по внешнему виду изделия можно было определить его территориальный статус, считалось, что изделия, выполненные в технике браного ткачества из нитей красных, белых и черных цветов принадлежат северной части Удмуртской Республики (*рис. 4*) [3, с.38]. Тканый орнамент северных удмуртов быт четким, сдержанным, с акцентом на контрасте красного утка и светлого фона. Южные удмурты использовали крупные орнаментальные элементы, выполненные в контрастных сочетаниях [2, с.50].

Рис. 4. Платок женский удмуртский «сюлык» с узором из древовидных фигур, идущих от углов к центру, конец XIX в. Лен, шерсть, шелк. Ткачество, вышивка. Глазовский уезд, Вятская губерния [3]

Семантика орнамента, в основе которого лежал дуалистический взгляд на мир и трёхчастное деление вселенной: верхний мир богов, средний мир людей и нижний мир духов, отражала мифологические представления удмуртов, [4, с. 13]. Мировоззрение сочетало языческие верования и православие, сохраняя древние обычаи. В процессе ткачества женщины создавали вокруг себя пространство, в котором был заложен сакральный смысл.

С древности у удмуртов женские божества, воплощающие природные силы, играли важную роль. В удмуртском обществе прослеживались черты матриархата: хранительницей рода выступала женщина-праматерь Воршуд (от удм. «вордыны» - родить, растить и удм. «шуд» - счастье). Род вёлся по женской линии: главой рода была самая мудрая и возрастная женщина, которая передавала знания, традиции и ценности следующим поколениям. В традиционных орнаментах встречаются образы женщины-прародительницы, которые символически перекликаются с идеей рода. Важное место в мифологической системе занимали божества - матери «мумы», которые олицетворяли природные стихии и явления. «Толэзь -мумы» - мать луны – означала женское начало, «Шунды-мумы» - мать солнца – указывала светилу путь по небу, «Музъем-мумы» - мать земли - символизировала плодородие, «Ву-мумы» - мать воды – воплощала силу воды [1, с.129]. К этой же традиции восходит образ «Ин-мумы» - матери неба или матери верховного божества «Инмара». Роль женских божеств заключалась в покровительстве жизни во всех её проявлениях: от природных процессов до человеческих смыслов бытия (здоровье, деторождение, счастье). Их почитание отражало удмуртское мировоззрение, в котором женское начало являлось источником созидания, связью с предками и гармонии с окружающим миром.

Женщина-ткачиха отождествлялась с божеством судьбы «Кылчин-мумы». «Кылчин» восходит к глаголу «кылдыны» - творить, определять судьбу, а «мумы» означает мать. Подобно тому как ткачиха управляет нитями основы и утка, сплетая их в полотно, Кылчин-мумы «прядет» нити человеческих судеб, задаёт их направление и узор. Процесс ткачества понимался как упорядочение пространства, олицетворял жизненный путь, переплетение судеб и воспринимался как сакральный акт сотворения мира. Через работу за ткацким станком женщина символически «создавала» судьбу рода и семьи: орнамент на ткани обозначал засеянное поле, солнце, древо жизни, связь с предками и служил оберегом. Одежда защищала ее носителя, отражая главную функцию божества – оберегать и направлять.

Ткацкий стан, согласно удмуртской традиции, почитался как воплощение структуры мироздания. Его конструктивные элементы – челнок, коньки стана – олицетворяли единство женского и мужского начал, а образы священных животных (утки и коня) связывали ремесло с удмуртской мифологией сотворения

мира [5, с. 4]. Возвратно-поступательное движение челнока символизировало цикл жизни, смену времён года. Процесс создания узора был связан с созиданием, рождением и упорядочиванием. Коньки задавали направление и опору, без которой было невозможно существование полотна и олицетворяли космический порядок и вертикаль, соединяющую миры. Поэтому ткацкий стан и процесс ткачества являются метафорой мужского и женского единства жизненного пути [5, с. 7].

По качеству материалов, сложности орнамента и количеству тканых изделий в хозяйстве определяли социальный статус семьи. Женщины из состоятельных семей для ткачества использовали окрашенную пряжу, покупные нити, яркие красители. Орнаменты на тканых изделиях – полотенцах, скатертях, покрывалах, коврах – в зажиточных домах были сложными и разнообразными. В бедных семьях использовали неокрашенные нити, ограниченную цветовую гамму, простые и лаконичные орнаменты.

Через постижение ткачества происходило освоение норм общественной жизни и культуры удмуртов, формировалась этническая принадлежность. Орнаменты, цвета и традиционные техники ткачества передавались из поколения в поколение, закрепляя культурную идентичность и поддерживая социальные связи. Потеря навыка ткачества в середине XX века, как следствие урбанизации и развития фабричного производства, повлекла за собой разрыв преемственности традиций и проблему сохранения идентичности.

В 1990-2000 годы ткачество стало символом суверенитета в условиях начавшегося возрождения финно-угорских культур. В Удмуртской Республике были открыты центры ремесел, где возрождают и практикуют традиционное удмуртское ткачество: Национальный центр декоративно-прикладного искусства и ремёсел (г. Ижевск), Узей-Туклинский центр ремёсел и туризма «Артэль» (д. Узей-Тукля), Центр музейного дела, туризма и ремёсел Ярского района (п. Яр). При поддержке Министерства культуры Российской Федерации в 2013 году был реализован культурно-образовательный проект «Мастерская удмуртского ткачества», ставший в дальнейшем массовым общественным движением. Партнёром по его проведению выступил московский фонд поддержки современного искусства «Артпроект». В рамках проекта по ткачеству было обучено около 200 человек, которые сотрудничают с домами ремёсел Удмуртской Республики и передают полученные знания ученикам. С их помощью так же были созданы учебно-методические пособия по удмуртскому ткачеству [6].

На сегодняшний день освоение женщинами ткацкого стана является не бытовой необходимостью, а актом возрождения культурной памяти и ответом на процессы глобализации, влияющие на трансформацию культуры. В советское время народные промыслы были ориентированы на сувенирную продукцию. Сегодня деятельность художников и мастеров прикладного искусства направлена на концептуальный дизайн, основанный на детальном исследовании этнографических материалов [7]. В XXI веке обращение к традиционному ткачеству при создании творческих продуктов, выступающих носителями этнического кода в современной городской среде, является способом сохранения культурной памяти. Актуализация ткачества происходит по нескольким направлениям. Мастер Раиса Сысоева, методист Глазовского краеведческого музея, занимается художественной обработкой кости, адаптируя традиционные удмуртские тканые мотивы в предметном дизайне. Она создала авторскую коллекцию солонок, в которой традиционные мотивы удмуртского орнамента – «пужым» (сосна), «адями» (человек), «бичам пужы» (браная вышивка) – несут в себе не только «культурный код», но и отражают удмуртскую мифологию (*рис. 5*).

Рис. 5. Солонка «Гондыр», 2026. Автор: Р. Сысоева.
Рог лося. Художественная обработка кости, гравировка. [7]

При создании современных изделий используется аутентичная техника, адаптированная под потребности современного человека, в отличии от музейной реконструкции, целью которой является точное воспроизведение исторического облика, технологии и контекста создания изделия.

Не менее востребованной нишей является интерьерный текстиль. В современных панно, гобеленах и других текстильных аксессуарах интерьера находят отражение традиционные удмуртские дорожки и тканые орнаменты, заимствованные с полотенец, скатертей, покрывал и подушек, что отражено в работах мастера по ткачеству Н. В. Измайловой из села Алнаши (*рис 6*). Творческой целью автора является передача знаний о народной культуре Удмуртской Республики (быте, костюмах, обычаях и праздниках) через ткачество [7].

Рис. 6. Декоративные подушки, покрывала и половик, 2026 г.
Автор: Н.В. Измайлова. Шерсть, ткачество [7]

Основные цвета остаются традиционными – красный, темно-синий, белый, в большом количестве используется натуральный льняной цвет. Это отражает тенденцию использования природных материалов в современном дизайне. Лён характеризуется гипоаллергенностью и антимикробными свойствами, что повышает его потребительскую ценность. Его характерная фактура – шероховатая, с неравномерной толщиной и естественной неровностью поверхности в сочетании с традиционными удмуртскими орнаментами – усиливает подлинность ручной работы. Новацией в современном удмуртском текстильном искусстве является использование смесовых тканей. Сочетание натуральных и синтетических волокон позволяет добиться оригинальных визуальных и тактильных эффектов (лёгкого блеска, рельефного орнамента) и адаптировать традиционные решения к запросам современного общества (повысить износостойкость изделий, снизить сминаемость, упростить уход) [6].

Молодые дизайнеры внедряют тканые элементы в аксессуары и дизайнерские предметы малых форм иного предназначения. Тканый орнамент начинает использоваться в качестве главного мотива современных изделий, которые ориентированы преимущественно на тех, кто ценит ручной труд и сопричастность к удмуртской народной культуре, не стесняется выделяться и проявлять индивидуальность. Например, мастерская этнических украшений «ИБЫР ВЕСЬ» (в переводе с удмуртсокго – «обережные бусы») создает аутентичные произведения, интерпретируя древние удмуртские мотивы [8]. Главный художник-ювелир мастерской И.В. Кондратьева переосмыслила традиционный женский тканый нагрудник «кабачи» в виде медного кулона-подвески, выполненного в технике перегородчатой эмали (*рис. 7*).

Рис. 7. Кулон-подвека «Кабачи», 2018. Автор: И. В. Кондратьева
Медь, ювелирная эмаль. Техника горячего обжига [8]

Сохранение идентичности удмуртского ткачества в условиях современного рынка затруднено. Это является одной из современных проблем декоративно-прикладного искусства. С одной стороны, использование основных характерных черт традиционного удмуртского ткачества в современных изделиях способствует популяризации традиций. С другой стороны, появляется риск упрощения орнамента и обесценивания сакральных образов, мировоззренческих видений этноса. Это может быть связано с тем, что не все дизайнеры и мастера качественно осваивают принципы традиционного ремесла, включающие изучение устройства ткацкого стана, технологии окрашивания, соблюдение семантики. Только при условии владения этими знаниями и навыками возможно создание современных изделий, несущих удмуртскую идентичность. Иначе, созданное современное изделие будет являться иллюзией подлинности – произведением, имитирующим особенности традиционного стиля. Качественное использование локальных традиций позволит создавать не продукты – коммерческие предложения, а изделия декоративно-прикладного искусства, являющиеся документальными свидетельствами сохранения культурного наследия.

Популяризация удмуртского ткачества возможна через обращение к образу женщины, занимающейся тканьём, зафиксированному в современных видах искусства в качестве картин, авторских костюмов и аксессуаров, изделий ДПИ (*рис. 8*). Это способствует формированию чувств принадлежности человека к этносу или включению личности в систему традиционных ценностей удмуртов.

Рис. 8 – «Ковровщица Дарья Курбатова из Баграш-Бигры», 1969 г. Автор: А.П. Холмогоров.
Холст, масло [9]

В результате проведенного исследования можно сделать вывод о том, что удмуртское ткачество отражает традиции, связанные с женской ролью хранительницы рода, уходящие корнями в глубокую древность. Женщина воплощала модель мира через создание тканых изделий, в которой каждый технологический прием и орнаментальный элемент были наделены сакральным смыслом. Образ ткачихи соотносился с божеством судьбы, а мотивы священных животных, образы которых присутствовали в конструкции ткацкого стана, были отсылкой к космогоническим мифам. Таким образом, роль традиционного занятия – ткачества заключалась в передаче языка символов и формировании связи поколений через освоение ткацкого мастерства.

В настоящее время традиционное удмуртское ткачество обретает новое прочтение. Его элементы внедряются в современные изделия ДПИ, костюмы и аксессуары. Дизайнеры и мастера прикладного

искусства переосмысливают орнаменты и техники, адаптируя их к актуальным запросам нашего времени. Это позволяет сохранить этническую идентичность в условиях глобализации, укрепить традиции и сформировать чувство принадлежности к культуре Удмуртской Республики. Традиция, которая в прошлом поддерживалась за счет следования строгими нормам и правилам, принятым в обществе, сегодня интерпретируется через размышления мастера, который в своих изделиях сочетает архаичные техники и современные идеи. Изучение традиционного наследия является ключом к созданию уникальных изделий, способных стать носителями этнокультурной идентичности в XXI веке. Таким образом, ткачество перестаёт быть наследием прошлого и становится актуальной культурной особенностью, которая обретает новую жизнь в современных изделиях ДПИ.

Список литературы

1. *Христолюбова Л.С.* Женщина в удмуртском обществе. XVIII — начало XXI в. Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы УрО РАН, 2006. 451 с.
2. *Климов К.М.* Удмуртское народное искусство. Ижевск: Удмуртия, 1988. 380 с.
3. *Климов К.М.* Удмуртское народное ткачество. Ижевск: Удмуртия, 1979. 142 с.
4. *Косарева И. А.* Традиционное узорное ткачество удмуртского народа. Ижевск: Удмуртский Государственный университет, 2011. 82 с.
5. *Лебедева С. Х.* Удмуртское ткачество // Декоративное искусство. 2014/2015. С. 4-7.
6. Республиканский дом народного творчества. URL: https://rdntur.ru/ (дата обращения: 12.04.2026)
7. Национальный центр ремесел. URL: https://vk.com/decorudm (дата обращения: 12.04.2026)
8. Этнические украшения «ИБЫР-ВЕСЬ». URL: https://vk.com/ibyrves?ysclid=mnvu3xw5p422591433 (дата обращения: 12.04.2026)
9. Удмуртский республиканский музей изобразительных искусств имени А.П. Холмогорова. URL: https://museum.labore.ru/ (дата обращения: 12.04.2026)

References

1. Hristolyubova L.S. *ZHenshchina v udmurtskom obshchestve. XVIII — nachalo XXI v.* Izhevsk: Udmurtskij institut istorii, yazyka i literatury UrO RAN, 2006. 451 pp. (in Rus.).
2. Klimov K.M. *Udmurtskoe narodnoe iskusstvo*. Izhevsk: Udmurtiya, 1988. 380 pp. (in Rus.).
3. Klimov K.M. *Udmurtskoe narodnoe tkachestvo*. Izhevsk: Udmurtiya, 1979. 142 pp. (in Rus.).
4. Kosareva I. A. *Tradicionnoe uzornoe tkachestvo udmurtskogo naroda*. Izhevsk: Udmurtskij Gosudarstvennyj universitet, 2011. 82 pp. (in Rus.).
5. Lebedeva S. H. Udmurtskoe tkachestvo // *Dekorativnoe iskusstvo*. 2014/2015. P. 4-7. (in Rus.).
6. *Respublikanskij dom narodnogo tvorchestva*. URL: https://rdntur.ru/ (date accessed: 12.04.2026)
7. *Nacional'nyj centr remesel*. URL: https://vk.com/decorudm (date accessed: 12.04.2026)
8. Etnicheskie ukrasheniya «IBYR-VES'». URL: https://vk.com/ibyrves?ysclid=mnvu3xw5p422591433 (date accessed: 12.04.2026)
9. *Udmurtskij respublikanskij muzej izobrazitel'nyh iskusstv imeni A.P. Holmogorova*. URL: https://museum.labore.ru/ (date accessed: 12.04.2026)

УДК 377.3

А.А.Кудрявцева

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБУЧЕНИЕ КЛИЕНТОВ САМОСТОЯТЕЛЬНОМУ ФОРМИРОВАНИЮ БАЗОВОГО ГАРДЕРОБА И ПЕРСОНАЛЬНОГО СТИЛЯ КАК КЛЮЧЕВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОГО СТИЛИСТА

©А.А.Кудрявцева, 2026

В статье раскрываются значение и содержание процесса обучения стилистами своих клиентов самостоятельному формированию персонального стиля на основе базового гардероба.
Ключевые слова: персональный стиль, базовый гардероб, капсульный гардероб, стилист-наставник, самоанализ внешности.

A.A.Kudriavtseva

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, BolshayaMorskaya, 18

TRAINING CLIENTS IN INDEPENDENT FORMATION OF A BASIC WARDROBE AND PERSONAL STYLE AS A KEY AREA OF ACTIVITY FOR THE MODERN STYLIST

The article reveals the significance and content of the process by which stylists teach their clients to independently form their personal style based on a basic wardrobe.
Keywords: personal style, basic wardrobe, capsule wardrobe, stylist-mentor, self-analysis of appearance.

В современном мире мода и тренды меняются чрезвычайно быстро, а индустрия «быстрой моды» стимулирует постоянные импульсивные покупки и неразумное потребление, что ведет к неблагоприятным последствиям для человека и его близких. В таких условиях развитие у него навыков самостоятельного управления гардеробом становится особенно важным. Многие люди устали от бесконечного шопинга и хотят перейти к более рациональному выбору одежды: не просто покупать вещи на сезон, а подходить к их приобретению осознанно, приобретать вещи не импульсивно, а осмысленно, - то есть понимать, зачем им эта вещь, насколько она соответствует их реальному образу жизни, цветотипу, типу фигуры и ценностным ориентирам. Такой подход подразумевает отказ от «одноразовой» моды в пользу качественных, универсальных и долговечных предметов гардероба, которые можно носить не один сезон, а несколько лет.[1]

Наиболее распространённые просчеты, которые допускают люди при самостоятельном формировании стиля, включают хаотичные, импульсивные приобретения под влиянием эмоций или яркой рекламы, игнорирование реального образа жизни (например, покупка вечерних платьев при преимущественно офисном или домашнем графике), выбор цветов и силуэтов, которые противоречат природным особенностям внешности, полное отсутствие систематизации гардероба, а также значительную переоценку количества необходимых вещей. Вместо 30–40 качественных и универсальных предметов многие накапливают сотни вещей «на всякий случай», что приводит к хаосу в шкафу и постоянному ощущению «нечего надеть».[1], [5]

Традиционно стилист создавал готовые образы: клиент приходил, получал комплект и уходил довольным. Сегодня ситуация иная. Если раньше клиент приходил к специалисту с просьбой «собрать мне образы на сезон» и получал готовый результат, то сегодня ситуация заметно меняется. Современный стилист- имиджевый дизайнер, всё чаще выступает в роли наставника, а не только исполнителя разового заказа. Он помогает клиенту освоить целостную методологию самостоятельного анализа собственной внешности, реальных жизненных потребностей, психологических особенностей и социокультурного контекста, в котором он существует.

Такой подход включает обучение клиента учитывать свои ценностные ориентиры и ритм повседневной жизни, анализировать умение самостоятельно определять свой сезонный цветотип, подбирать силуэты, подчеркивающие достоинства фигуры. В результате человек получает не просто набор красивых вещей на ближайшие месяцы, а вырабатывает устойчивый персональный стиль, который гармонично отражает его внутреннее «я» и остаётся актуальным на протяжении многих лет.

Существенно, что этот процесс снижает как психологическую зависимость клиента,так и финансовую от постоянных консультаций. Когда человек овладевает инструментами самоанализа, он начинает уверенно принимать решения при покупках, избегать импульсивных ошибок и самостоятельно корректировать свой гардероб в зависимости от изменений в жизни (смена работы, возраста, жизненных приоритетов). Для самого стилиста такой наставнический подход также открывает новые возможности: вместо бесконечного цикла повторных встреч он может работать с большим количеством клиентов, в том числе через долгосрочные образовательные программы, онлайн-курсы и мастер-классы, повышая тем самым эффективность и масштабность своей профессиональной деятельности [7].

К традиционной модели работы стилиста,предполагающей, что специалист создает только готовые образы «под ключ», постепенно приравнивается модель образовательная. Если раньше клиент ожидал от стилиста исключительно готового результата: подобранные луки, шопинг-сопровождение или полный разбор гардероба «на выход», то сегодня всё больше людей хотят не просто получить то, что ему предлагают, а научиться самостоятельности в создании своего гардероба. Поэтому значимая функция современного имиджевого дизайнера – передача клиенту методологии самостоятельного анализа. Специалист уже не ограничивается ролью исполнителя, а становится настоящим наставником: он учит клиента системно разбираться в своей внешности, потребностях и контексте жизни. Этот переход требует от стилиста не только глубоких профессиональных знаний, но и развитых педагогических навыков: умения объяснять сложные вещи простым языком, мотивировать клиента и постепенно передавать ему ответственность за свой стиль.[7]

Такой образовательный подход оказывается выгодным для обеих сторон. Для клиента он означает приобретение долгосрочных ценных навыков, которые остаются с ним на многие годы. Человек становится более независимым в вопросах стиля: он перестаёт зависеть от постоянных консультаций, лучше понимает себя и свои потребности, совершает значительно меньше импульсивных и бесполезных покупок, а главное - чувствует внутреннюю уверенность, потому что его гардероб начинает работать на него, а не против него.

Для стилиста же это открывает новые профессиональные горизонты. Вместо того, чтобы тратить основное время на повторяющиеся индивидуальные консультации ,специалист получает возможность масштабировать свою практику.Это не только повышает доход, но и позволяет оказывать влияние на большее количество людей, формируя целую культуру осознанного отношения к внешнему облику и потреблению.

Для эффективного обучения клиентов самостоятельному формированию стиля важно использовать чёткую последовательность структурированных практических инструментов.

Прежде всего, это полный разбор существующего гардероба. Клиент вместе со стилистом или самостоятельно фотографирует все имеющиеся вещи, сортирует их по категориям и честно оценивает каждую: насколько она нравится, соответствует ли цветотипу и типу фигуры, часто ли используется в реальной жизни. Такой разбор обычно становится настоящим открытием, многие обнаруживают, что 50–70 % вещей практически не носятся или совершенно не подходят по стилю.

Затем существенно проанализировать свой образ жизни и реальные предпочтения. Стиль одежды не существует отдельно от человека, он тесно связан с его системой ценностей и может ярко отражать его мировоззрение. Например, человек, для которого важны экологичность и устойчивость, чаще выбирает минималистические силуэты, натуральные ткани и вещи, которые можно носить долгие годы. Приверженец минимализма будет отдавать предпочтение спокойной цветовой гамме и лаконичным формам, а экстраверт, напротив, может использовать яркие акценты и смелые сочетания для самовыражения.[5]

Исследования в области психологии моды подтверждают, что одежда, которая соответствует внутреннему миру человека, оказывает положительное влияние на его эмоциональное состояние. Когда образ сочетается с личностью, повышается самооценка, появляется чувство уверенности и аутентичности, а уровень психологического дискомфорта заметно снижается. И наоборот, постоянное ношение вещей, которые противоречат внутренним ценностям или психологическому типу, может вызывать скрытое раздражение, ощущение «не своего» образа и даже способствовать снижению самоуважения.

Следующим шагом является составление тематических капсул на все случаи жизни, мини-коллекции одежды (офисный гардероб, повседневная жизнь, путешествия, вечерние выходы). Каждая капсула состоит из 8–12 хорошо сочетаемых между собой вещей, что позволяет создавать множество разных образов при минимальном количестве предметов.[6]

Важным инструментом выступает создание визуальных референсов. Клиент собирает коллажи из фотографий, цветовых палитр, силуэтов и образов, которые ему нравятся. Это помогает лучше понять собственную эстетику и зафиксировать направление будущего стиля.

Правильный подбор оттенков в одежде и аксессуарах делает образ более свежим, лицо отдохнувшим и гармоничным, визуально подчеркивает природные достоинства, придает коже здоровое

сияние и создает ощущение внутренней энергии. В то же время неверно подобранные цвета могут значительно ухудшить восприятие образа: они способны добавить возраст, подчеркнуть усталость, сделать кожу серой или блеклой, а черты лица менее выразительными.

Определение цветотипа требует внимательного учета не только «тёплой» или «холодной» подтоновости, но и уровня контрастности внешности. На практике многие люди сталкиваются со сложностями при самостоятельном определении своего типа, поскольку освещение, макияж или окрашивание волос могут искажать реальную картину. Именно поэтому обучение клиента правильному цветовому анализу становится одной из ключевых задач современного стилиста.[4]

Далее используются чек-листы совместимости и специальные алгоритмы принятия решений при покупке.

Завершает работу фотофиксация созданных образов с последующей самооценкой. Клиент фотографирует готовые образы в реальных условиях и через несколько дней анализирует свои ощущения: было ли комфортно в течение дня, чувствовал ли себя уверенно, что можно улучшить в следующем образе. Такой подход превращает процесс формирования стиля в постоянную осознанную практику.

Таким образом, ключевая компетенция, которую необходимо сформировать у клиента,– это способность самостоятельно и объективно оценивать каждую вещь по нескольким важным критериям. В первую очередь проверяется соответствие цветотипу и типу фигуры. Затем оценивается функциональность вещи в реальных жизненных сценариях: будет ли она уместна на работе, в поездках или на встречах с друзьями. Не менее значимыми являются качество материалов и пошива, а также потенциал сочетаемости с уже имеющимся гардеробом. Когда клиент овладевает этой компетенцией, он перестаёт совершать случайные покупки и начинает выстраивать по-настоящему функциональную и гармоничную систему одежды.

На основе проведенного анализа клиент совместно со стилистом вырабатывает свой подход к выбору своего стиля.

Первоначальным и одним из важных условий создания устойчивого персонального стиля является базовый гардероб. Под базовым гардеробом понимается продуманный ограниченный набор универсальных, высококачественных и хорошо взаимосочетаемых предметов одежды, который обеспечивает максимальную вариативность образов при минимальном количестве вещей. Клиент получает компактную, функциональную систему, где каждая вещь «работает» в нескольких разных образах.[2]

Основные характеристики базового гардероба включают : нейтральную цветовую базу (обычно 3–5 основных оттенков, соответствующих сезонному цветотипу клиента); проверенные и комфортные силуэты, которые подчеркивают достоинства фигуры и скрывают возможные недостатки; высокую многофункциональность (одна вещь легко сочетается с разными элементами гардероба и подходит для нескольких жизненных сценариев) и долговечность материалов и пошива. Такие вещи служат не один сезон, а несколько лет, сохраняя при этом достойный внешний вид. Рисунки 1 и 2 демонстрируют примеры наполнения базового гардероба и образов, состоящих из базовых вещей.

Рис. 1. Базовый гардероб

Рис. 2. Образы из базовых вещей

Применение системного подхода к формированию гардероба даёт клиенту целый ряд ощутимых преимуществ: заметно снижается психологический стресс, связанный с выбором одежды, и повышается повседневная уверенность в своем внешнем виде; существенно сокращаются финансовые затраты (вместо регулярных импульсивных покупок человек приобретает качественные вещи реже, но с большей уверенностью в их необходимости; экономится время, поскольку большинство сочетаний уже продуманы и проверены. В итоге у клиента формируется устойчивый визуальный имидж, который гармонично соответствует его внутреннему «я», ценностям и образу жизни.[7]

Обучение клиентов самостоятельному формированию базового гардероба и персонального стиля постепенно становится важным направлением деятельности стилистов, которое в свою очередь, преломляется в содержании разнообразных профессиональных образовательных программ при их подготовке. Это – корпоративные тренинги для сотрудников компаний (где внешний вид является частью корпоративной культуры), онлайн-платформы дополнительного образования, а также специализированные цифровые инструменты поддержки приложений для анализа гардероба, создания капсул и виртуальных примерочных.[3], [7]

Таким образом, обучение клиентов самостоятельному формированию базового гардероба и персонального стиля становится одним из ключевых направлений деятельности современного стилиста-имиджевого дизайнера.

Список литературы

1. *Маланина В.А.* Анализ предметного поля феномена осознанного потребления // Вестник Томского государственного университета. Экономика.2025. № 51. С. 45–58.

2. *Шевелёва И.А.* Капсульные коллекции как отражение идей устойчивой моды // Известия высших учебных заведений. Технология лёгкой промышленности. 2022. № 4. С. 112–118.

3. *Жукова Е.Ю.* Стиль одежды как отражение внутреннего мира человека // Психология и психотехника. 2025. № 2. С. 78–92.

4. *Поступаева Н.В.* Сложности определения цветотипа внешности // Костюмология. 2021. № 3. С. 34–42.

5. *Конская Н.* «Одежествленные способности»: исследования о влиянии одежды на человека и его поведение. Модный Magazin, 2022. URL:

https://e-mm.ru/magazine/view/odezhestvlennye_sposobnosti_issledovaniya_o_vliyanii_odezhdy_na_cheloveka_i_ego_povedenie_6467/(дата обращения: 07.04.2026).

6. Капсульный гардероб 2025: как составить и почему это работает. Lenta, 2025.URL: https://lenta.ru/articles/2025/03/26/kapsulnyy-garderob/(···· обращения: 07.04.2026).

7. Стилист-имиджмейкер: обучение и карьерные перспективы. Fashion Studies. URL: https://fashionstudies.ru/stilist-imidzhmejker-obuchenie-i-karernye-perspektivy/(···· обращения: 07.04.2026).

References

1. *Malanina V.A.* Analiz predmetnogopolyafenomenaosoznannogopotrebleniya [Analysis of the subject field of the phenomenon of conscious consumption].*VestnikTomskogogosudarstvennogouniversiteta. Ehkonomika* [Bulletin of Tomsk State University. Economy]. 2025. No 51. 45 - 58pp. (inRus.).

2. *Shevelyova I.A.*Kapsul'nyekollekciikakotrazhenieidejustojchivojmody [Capsule collections as a reflection of sustainable fashion ideas].*Izvestiyavysshihuchebnyhzavedenij. Tehnologiyalyogkojpromyshlennosti* [News of higher educational institutions. Technology of light industry]. 2022. No 4. 112 – 118 pp. (inRus.).

3. *Zhukova E.Yu.*Stil' odezhdykakotrazhenievnutrennegomiracheloveka[Clothing style as a reflection of a person's inner world]. *Psihologiyaipsihotehnika* [Psychology and psychotechnics]. 2025. No 2. 78 – 92 pp. (inRus.).

4. *Postupaeva N.V.*Slozhnostiopredeleniyacvetotipavneshnosti[Difficulties in determining the color type of appearance]. *Kostyumologiya*[Costumology]. 2021. No 3. 34 – 42 pp. (inRus.).

5. *Konskaya N.* «Odezhestvlennyesposobnosti»: issledovaniya o vliyaniiodezhdynachelovekai ego povedenie. URL: https://e-mm.ru/magazine/view/odezhestvlennye_sposobnosti_issledovaniya_o_vliyanii_odezhdy_na_cheloveka_i_ego_povedenie_6467/[«Embodied abilities»: research on the influence of clothing on a person and his behavior]. FashionMagazin. 2022.(date accessed: 07.04.2026)

6. Kapsul'nyjgarderob 2025: kaksostavit' ipochemuehtorabotaet. URL: https://lenta.ru/articles/2025/03/26/kapsulnyy-garderob/ [Capsule Wardrobe 2025: how to create and why it works]. Lenta. 2025. (date accessed: 07.04.2026)

7. Stilist-imidzhmejker: obuchenieikar'ernyeperspektivy. URL: https://fashionstudies.ru/stilist-imidzhmejker-obuchenie-i-karernye-perspektivy/ [Image stylist: training and career prospects]. Fashion Studies. (date accessed: 07.04.2026)

Научный руководитель: ст.научн.сотр., кандидат пед.наук, доцент Шадрина Т.В.

Scientific supervisor: Senior research associate, candidate, Shadrina T.V.

УДК 377.4

Л. К. Пичугина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

СОЗДАНИЕ ИМИДЖА СПИКЕРА В ОНЛАЙН-ПРОСТРАНСТВЕ

© Л. К. Пичугина

В данной статье рассматривается проблема формирования имиджа спикера в условиях перехода профессиональной коммуникации в онлайн-пространство. На основе анализа научной литературы раскрываются понятия «онлайн-пространство», «имидж», «спикер». Рассматриваются особенности цифрового имиджа, его компонентов, а также с какими помехами сталкиваются спикеры при подборе образа для онлайн-выступлений. Предлагается внедрение системы коэффициента строгости для дифференциации имиджа спикеров согласно их профессиональным направлениям.

Ключевые слова: спикер, имидж, онлайн-пространство, цифровизация, цифровой имидж, целевая аудитория, образ, интернет, создание имиджа спикера, коэффициент консервативности.

L. K. Pichugina

Saint-Petersburg State University of Industrial Technologies and Design

191186, Saint-Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

CREATION OF THE SPEAKER'S IMAGE IN THE ONLINE SPACE

This article examines the issue of shaping a speaker's image in the context of the transition of professional communication into the online environment. Based on an analysis of scholarly literature, the concepts of "online environment," "image," and "speaker" are explored and clarified. The study considers the specific features of digital image construction, its key components, as well as the challenges speakers face when selecting an appropriate image for online presentations. The implementation of a "formality coefficient" system is proposed to differentiate speakers' images according to their professional fields.

Keywords: *speaker, image, online environment, digitalization, digital image, target audience, persona, Internet, speaker image formation, conservatism coefficient.*

В современном мире происходит активная цифровизация большинства сфер жизни человека. Так, многим людям приходится включить в свою жизнь различные онлайн-платформы, сервисы и социальные сети, благодаря которым рабочая сфера перешла в цифровой формат. Из этого возникает проблема самопрезентации в онлайн-пространстве: если раньше образ выстраивался в очном взаимодействии, то теперь транслируется через экран и имеет ряд особенностей, которые обуславливают необходимость осознанного конструирования визуальных значений и поведенческих характеристик. Онлайн-пространство представляет собой сложную социально-коммуникативную систему, определяющую скорость, масштаб и характер взаимодействия между субъектами публичной деятельности. Исследователь Иванова С. В. определяет онлайн-пространство как среду, в которой профессионалы осознанно выстраивают и корректируют свой образ.[1]

Имидж является инструментом осознанного управления восприятием других людей персоны. С помощью стилевых приемов можно выделить статус человека, гендерную и культурную идентичность, и многие другие задачи. Имидж формируется не только из одежды и стиля, но также из поведения в обществе. Сладкевич Ж. Р. выделяет 6 компонентов персонального имиджа: габитарный (костюм, прическа, макияж, аксессуары), поведенческий, социальный и профессиональный (социальный статус, профессия, образование), средовой (жилое место, рабочий кабинет), речевой (вербальный), кинетический (мимика, позы и жесты).[2] С позиции цифрового восприятия, Валеева Г. В. определяет имидж как цифровой образ, созданный человеком при помощи дистанционных технологий, который состоит из блогов, пабликов, интернет-сообществ, цифрового информационного контента о личности человека. Его целью является привлечение внимания целевой аудитории и его удержание.[3] Анализ научных статей Валеевой Г. В., Бусыгиной Т. А., Ахметова Л. Г. и Ледневой А. В. позволяет выделить 4 основных компонента онлайн-имиджа [3]-[5]:

- визуальный - внешний облик в кадре, оформление профилей, качество фотографий и видео;

- вербальный и поведенческий – стиль речи, интонация, манера общения в чатах, мимика и жесты в онлайн-выступлениях;
- контентный - публикуемые материалы, экспертные статьи, видео-лекции;
- технологический (цифровое присутствие) – активность в социальных сетях, цифровая компетентность и соблюдение правил цифрового этикета.

Таким образом, онлайн-сфера насыщенна множеством опций, контента, рекламы и предложений, из-за чего необходимо грамотно формировать различные компоненты цифрового имиджа, который позволит повысить конкурентоспособность, удерживать внимание пользователей, что позволяет быть востребованным специалистом онлайн.

Исследователи Мацько В.В. и Мамаева В. Ю. относят возникновение цифрового имиджа к началу 2000-х годов. Его зарождение произошло благодаря концентрации целевой аудитории в онлайн-пространстве, увеличению использования социальных сетей для коммерческих целей, а также росту популярности интернета. Следовательно, у пользователей интернет-пространства возникает потребность в формировании цифрового имиджа. Благодаря чему, он перестает быть просто образом, привычно воспринимаемым в офлайн-среде. Цифровой имидж становится объектом управления, работа с которым опирается на маркетинговые инструменты, а также приобретает профессиональный характер. [6]. Из чего можно понять, что, процесс создания имиджа спикера является востребованным для большинства пользователей онлайн-сервисов.

Термин «спикер» является заимствованием из английского языка от слова «speak» («говорить») и наделено значением «говорящий», или «оратор». Последние 5 лет исследователи трансформировали данный термин в контексте интернет-пространства. Например, вариации его применения можно найти в статьях Мелконяна Э. А., Давидчюк О. В., Плоткиной Т. Ю..[7]-[9] Так, Давидчюк О. В. в своей работе рассматривает спикера как участника тематического учебно-виртуального выступления одного, или нескольких человек. Автор подчеркивает, что спикер выступает центральным коммуникатором, передающим знания с помощью видео и аудио и текстовых-каналов в реальном времени. В дополнении, спикер выступает в роли организатора интерактивного онлайн-взаимодействия.[8] Исследователь Плоткина Т. Ю. относит деятельность спикера к ключевым факторам успешного восприятия онлайн-курса. По результатам опроса, проведенного среди обучающихся Финансового университета, «интересные спикеры» стали приоритетом при выборе онлайн-обучения. 12,6% опрашиваемых отнесли отсутствие возможности прямого общения со спикером к серьезному барьеру. Таким образом, автор определяет роль спикера как субъект цифровой образовательной организации, так как от него напрямую зависит вовлеченность аудитории и успех образовательного курса в онлайн-среде.[9]. Наиболее широкое определение термина употребляет в своем исследовании Мелконян Э. А.. Спикер является отправителем сообщения в цифровом канале коммуникации. Онлайн публичное выступление сохраняет признаки классического офлайн публичного выступления [9]:

- синхронность;
- реальная аудитория;
- общая цель воздействия.

При этом, адаптировано к онлайн-среде:

- Zoom;
- Google Meet;
- Teams и пр.

Проанализировав три определения термина, можно сделать вывод, что их объединяет понимание спикера как активного субъекта коммуникации в онлайн-среде. Во-первых, авторы выделяют интерактивность. Во-вторых, необходимость адаптации к онлайн-формату. В-третьих, упоминается роль спикера в передаче информации, или знаний удаленной аудитории.

При этом, есть и различия. Так, Давидчук О. В. указывает на организационно-техническую часть деятельности спикера. С другой стороны, Плоткина Т. Ю. подчеркивает эмпирически подтвержденную значимость личности спикера для мотивации аудитории. Мелконян Э. А.

Можно понять, что спикер в онлайн-пространстве – это широкий термин, подразумевающий людей разных профессий, различных сфер, осуществляющих коммуникацию в цифровом пространстве. В то время как, Мелконян Э. А. предлагает более расширенное определение спикера с учетом сравнения онлайн и офлайн публичного выступления, выделяя технические и интерактивные особенности цифрового формата.[7]-[9]

Таким образом, можно понять, что в современных научных источниках термин «спикер» утрачивает узкое значение «профессионального оратора» и расширяется до любого субъекта публичной коммуникации в онлайн-пространстве. Спикером, нуждающимся в создании цифрового имиджа может быть, как преподаватель, ведущий обучение с применением дистанционных технологий, предприниматель, презентующий свой продукт в онлайн-выступлении, так и блогер, ведущий профессиональный творческий канал в социальной сети. В контексте данного исследования важно

упомянуть, что понятие «спикер» включает в себя любого человека, использующего интернет в профессиональной среде, для которого важна осознанная самопрезентация.

Создание имиджа спикера в онлайн-среде обладает рядом особенностей, присущих восприятию образа через дистанционные технологии. Так, в цифровом пространстве спикеру необходимо постоянно адаптироваться к техническим параметрам платформ: выбору фона, освещения, качеству изображения и отсутствию визуальных помех. Высокая чувствительность камеры к мелким деталям одежды может вызывает различные артефакты, отвлекающие внимание от спикера. Например, при наложении двух близких по частоте сеток: мелкого узора на ткани и пиксельной камеры матрицы или экрана зрителя. Рисунок 1 иллюстрирует эффект наложения сеток близких по размеру на экране.

Рис. 1. Эффект наложения сеток близких по размеру на экране

К подобным помехам, можно отнести размытие по Гауссу, возникающее автоматически из-за экономии трафика. Изображение теряет четкость, одежда с мелким рисунком, или с мелким рельефом становится одним пятном, которое создает визуальный шум, а картинка теряет свою четкость и привлекательность. На рисунке 2 изображено искажение картинки с эффектом размытия по Гауссу.

Рис. 2. Эффект размытия по Гауссу

Блестящие ткани, такие как шелк, атлас, или блестящая кожа и винил создают блики, отражая своей поверхностью свет, которые на камере «выжигают» части изображения. В результате лицо спикера может оказаться в тени. Рисунок 3 иллюстрирует засвеченные участки картинки при неправильном выборе блестящего материала.

Рис. 3. Эффект засвечивания фотографии из-за бликов на блестящей одежде

К подобным техническим помехам можно отнести [10]:

– чистый белый цвет в одежде засвечивает зону лица, при этом чисто черный «поглощает» силуэт спикера. На рисунках 4 и 5 изображены эффект белого и черного цвета одежды спикера на камере;

Рис. 4., рис.5. Эффект белого и черного цвета одежды спикера на камере

– тонкие полупрозрачные ткани могут просвечиваться под ярким освещением. Рисунок 5 иллюстрирует как яркое освещение просвечивает полупрозрачные ткани;

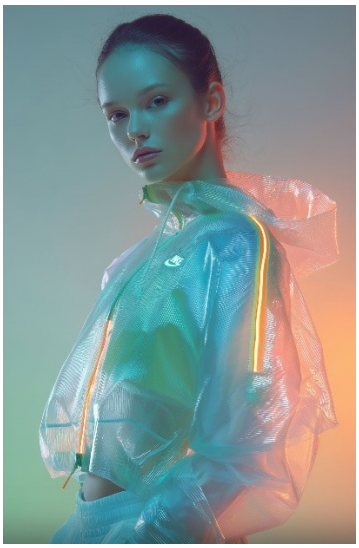


Рис. 5. Эффект просвечивания полупрозрачной ткани под ярким освещением

– образ с контрастным сочетанием цветов может вызвать помехи в передаче изображения, одежда «потеряет» детали.

Для того, чтобы минимизировать деформацию изображения, имиджевые дизайнеры рекомендуют выбирать плотные матовые однотонные ткани для съемки видео и участия в оналйн-трансляциях. Также, стоит отдать предпочтение крупным четким принтам без мелких узоров и деталей. Рисунок 6 иллюстрирует пример четкого крупного принта.

Рис. 6. Пример крупного принта на ткани

Важно учитывать сочетаемость образа с цветом фона, чтобы не создать излишний контраст.[11] На рисунке 7 изображен пример гармоничного сочетания образа спикера с цветом фона.

Рис. 7. Пример гармоничного цветового сочетания фона с образом спикера

Контент спикера в социальных сетях является продолжением его видео-выступлений. Особое внимание необходимо уделять единому визуальному облику профиля спикера. Образ, который транслируется в интернете должен соответствовать профессиональному образу, быть привлекательным для потенциальной целевой аудитории, иметь единую концепцию и стиль.[12] Рисунок 8 иллюстрирует пример гармоничного визуального оформления онлайн-страницы дантиста.

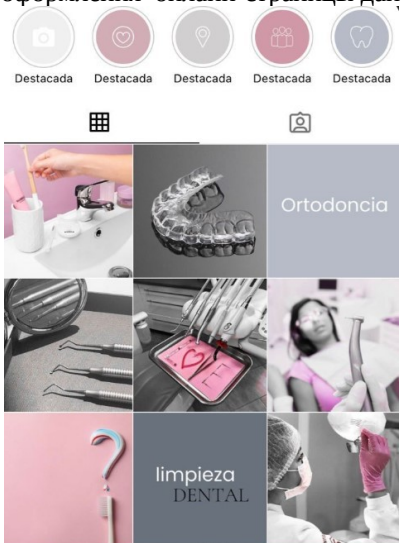


Рис. 8. Пример гармоничного визуального оформления онлайн-страницы дантиста

К особенностям речевого имиджа спикера в цифровой среде можно отнести соответствие стиля речи визуальному образу: она должна усиливать впечатление, которое спикер намерен произвести на зрителя. Также важно четко, последовательно, эмоционально и выразительно доносить информацию, так как некачественная речь приведет к моментальной потере интереса аудитории.[13]

Для систематизации работы по формированию имиджа онлайн-спикера целесообразно внедрить систему коэффициента консервативности. Это уловный аналитический инструмент, который позволяет дифференцировать стилевые направления, согласно уровню формальности и консервативности профессионального направления спикера.[14] Исследователь Баландина А. А. в своей работе отмечает, что коэффициент консервативности помогает объективно оценить, в какой степени в какой степени допустима индивидуализация образа без риска потери индивидуальности.[15] Для имиджа спикера в онлайн-пространстве его предлагается рассчитать по четырем параметрам: сфера деятельности, уровень публичности, целевая аудитория и формат коммуникации (вебинар, запись, прямой эфир). В результате выделяется три уровня:

– высокий коэффициент консервативности для спикеров, чья профессиональная деятельность в цифровой сфере относится к академической среде, юриспруденции, государственных служащих. Требуется создавать образ в классическом, сдержанном стиле (сдержанные цвета,

строгие линии, минимализм, закрытые фасоны одежды). Имидж в таком стиле подчеркивает авторитет, надежность, профессионализм спикера. На рисунке 9 приведен пример образа онлайн-спикера с высоким коэффициентом консервативности;

Рис. 9. Пример образа онлайн-спикера с высоким коэффициентом консервативности

– средний коэффициент консервативности для спикеров, специализирующихся в сфере бизнеса, консультирования онлайн. Допускается сочетание классического стиля с креативными элементами и частичной персонализацией образа. Такой образ сохраняет деловой характер спикера, при этом раскрывая его личность в деталях и акцентах. Также он создает более комфортное восприятие профессионала, которые вызывает доверие аудитории. Рисунок 10 иллюстрирует образ онлайн-спикера со средним коэффициентом консервативности;

Рис. 10. Пример образа онлайн-спикера со средним коэффициентом консервативности

– низкий коэффициент консервативности для спикеров, работающих в креативной индустрии (блогинг, маркетинг, индивидуальный бренд). Открывается пространство для полета фантазии и полной персонализации образа. В этом случае важно использовать все возможности для привлечения аудитории за счет визуального образа и смело использовать эклектику стилей. На рисунке 11 изображен образ онлайн-спикера с низким коэффициентом консервативности.

Рис. 11. Пример образа онлайн-спикера с низким коэффициентом консервативности

Таким образом, внедрение системы коэффициента консервативности в процесс создания имиджа в цифровом-пространстве позволяет учитывать специфику профессии спикера. Так как, используя данную систему можно объединить теоретические положения имиджелогии с реальными задачами самопрезентации. Можно предположить, что качественно созданный имидж в онлайн-пространстве позволит открыть новые возможности для повышения эффективности публичных цифровых выступлений и укрепления профессиональной репутации спикера.

Список литературы:

1. Иванова, С. В. Профессионал в цифровом пространстве: стратегии создания и трансформации образа / С. В. Иванова // Terra Linguistica. – 2024. – Т. 15, № 2. – С. 36-44. – DOI 10.18721/JHSS.15203. – EDN NEERAV.
2. Сладкевич, Ж. Р. Персональный имидж: к вопросу об определении понятия / Ж. Р. Сладкевич // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. – 2019. – № 4(36). – С. 68-80. – DOI 10.25688/2076-913X.2019.36.4.08. – EDN FULRMU.
3. Валеева, Г. В. Цифровой имидж преподавателя в контексте цифровой трансформации высшего образования / Г. В. Валеева // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н. Толстого. – 2024. – № 2(50). – С. 65-74. – DOI 10.22405/2304-4772-2024-1-2-65-74. – EDN JAJKOF.
4. Бусыгина, Т. А. Модель цифрового имиджа преподавателя вуза и диагностический инструмент его оценки как компоненты репрезентации профессиональной идентичности в информационном пространстве / Т. А. Бусыгина // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. Социальные, гуманитарные, медико-биологические науки. – 2025. – Т. 27, № 3(102). – С. 21-32. – DOI 10.37313/2413-9645-2025-27-102-21-32. – EDN EDNYQC.
5. Ахметов, Л. Г. Сущность цифрового имиджа образовательной организации / Л. Г. Ахметов, А. В. Леденева // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2022. – № 2(234). – С. 70-78. – DOI 10.25198/1814-6457-234-70. – EDN XMAWJO.
6. Мацько, В. В. Эволюция понятия имидж. Цифровой имидж / В. В. Мацько, В. Ю. Мамаева // Наука и образование: проблемы и тенденции развития. – 2016. – № 1(4). – С. 104-107. – EDN YGFIHJ.
7. Мелконян, Э. А. Сравнительная картина офлайн и онлайн публичных выступлений / Э. А. Мелконян // Universum: филология и искусствоведение. – 2022. – № 12(102). – С. 51-56. – DOI 10.32743/UniPhil.2022.102.12.14778. – EDN HVRYEZ.
8. Давидчук, О. В. Применение вебинаров в образовании взрослого населения: возможности и недостатки / О. В. Давидчук // Вестник магистратуры. – 2023. – № 6-2(141). – С. 39-40. – EDN CQQJBG.
9. Плоткина, Т. Ю. Анализ восприятия онлайн-курсов студентами в контексте управления цифровой трансформацией высшего учебного заведения: опыт Финансового университета / Т. Ю. Плоткина // Естественно-гуманитарные исследования. – 2025. – № 3(59). – С. 916-921. – EDN DENFPC.
10. Дубатовка, У. В. Использование метода, моделирующего муаровый эффект, для системы контроля деформации / У. В. Дубатовка, О. Н. Кузяков // Вестник кибернетики. – 2003. – № 2. – С. 183-187. – EDN UVTRAR.

11. Тимохина, Г. С. Моделирование цифрового имиджа преподавателя вуза / Г. С. Тимохина, О. И. Попова, Н. Б. Изакова // Интеграция образования. – 2022. – Т. 26, № 4(109). – С. 613-636. – DOI 10.15507/1991-9468.109.026.202204.613-636. – EDN WTCZIR.
12. Темнова, Л. В. Механизмы формирования имиджа медийной личности в новых медиа / Л. В. Темнова, М. Г. Тадевосян // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. – 2024. – Т. 8, № 4. – С. 427-441. – DOI 10.35634/2587-9030-2024-8-4-427-441. – EDN NDKHVN.
13. Евдокимова, А. А. Речевой имидж ведущего ток-шоу:сравнительный анализ телевизионного и сетевого форматов / А. А. Евдокимова // Медиасреда. – 2025. – № 1. – С. 15-18. – DOI 10.47475/2070-0717-2025-1-1-15-18. – EDN YHDEPQ.
14. Зауст, С. К. Особенности подготовки имиджевых дизайнеров в условиях повышения коэффициента консервативности в профессиональном бизнес-сообществе / С. К. Зауст // Технологическое и художественное образование: проблемы и перспективы: Сборник научных статей, посвященный 60-летию высшего технологического и художественного образования в Республике Карелия / Отв. ред. и сост. Е.В. Птицына. – Петрозаводск: Петрозаводский государственный университет, 2022. – С. 91-96. – EDN SJYXRG.
15. Баландина, А. А. Влияние внешнего вида в организации на сотрудников и клиентов / А. А. Баландина // Актуальные проблемы и перспективы развития потребительского рынка: Материалы XI Всероссийской с международным участием научно-практической конференции студентов и учащихся, Пермь, 05–14 декабря 2022 года. Том 1. – Пермь: Пермский институт (филиал) РЭУ им. Г. В. Плеханова, 2022. – С. 10-17. – EDN FBHBNC.

Refrences:

1. Ivanova, S. V. Professional v tsifrovom prostranstve: strategii sozdaniya i transformatsii obraza / S. V. Ivanova // Terra Linguistica. – 2024. – T. 15, № 2. – S. 36-44. – DOI 10.18721/JHSS.15203. – EDN NEERAV.
2. Sladkevich, Zh. R. Personal'nyy imidzh: k voprosu ob opredelenii ponyatiya / Zh. R. Sladkevich // Vestnik MGPU. Seriya: Filologiya. Teoriya yazyka. Yazykovoe obrazovanie. – 2019. – № 4(36). – S. 68-80. – DOI 10.25688/2076-913X.2019.36.4.08. – EDN FULRMU.
3. Valeeva, G. V. Tsifrovoy imidzh prepodavatelya v kontekste tsifrovoy transformatsii vysshego obrazovaniya / G. V. Valeeva // Gumanitarnye vedomosti TGPU im. L. N. Tolstogo. – 2024. – № 2(50). – S. 65-74. – DOI 10.22405/2304-4772-2024-1-2-65-74. – EDN JAJKOF.
4. Busygina, T. A. Model' tsifrovogo imidzha prepodavatelya vuza i diagnosticheskiy instrument ego otsenki kak komponenty reprezentatsii professional'noy identichnosti v informatsionnom prostranstve / T. A. Busygina // Izvestiya Samarskogo nauchnogo tsentra Rossiyskoy akademii nauk. Sotsial'nye, gumanitarnye, mediko-biologicheskie nauki. – 2025. – T. 27, № 3(102). – S. 21-32. – DOI 10.37313/2413-9645-2025-27-102-21-32. – EDN EDNYQC.
5. Akhmetov, L. G. Sushchnost' tsifrovogo imidzha obrazovatel'noy organizatsii / L. G. Akhmetov, A. V. Ledeneva // Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta. – 2022. – № 2(234). – S. 70-78. – DOI 10.25198/1814-6457-234-70. – EDN XMAWJO.
6. Mats'ko, V. V. Evolyutsiya ponyatiya imidzh. Tsifrovoy imidzh / V. V. Mats'ko, V. Yu. Mamaeva // Nauka i obrazovanie: problemy i tendentsii razvitiya. – 2016. – № 1(4). – S. 104-107. – EDN YGFIHJ.
7. Melkonyan, E. A. Sravnitel'naya kartina oflayn i onlayn publichnykh vystupleniy / E. A. Melkonyan // Universum: filologiya i iskusstvovedenie. – 2022. – № 12(102). – S. 51-56. – DOI 10.32743/UniPhil.2022.102.12.14778. – EDN HVRYEZ.
8. Davidchuk, O. V. Primenenie vebinarov v obrazovanii vzroslogo naseleniya: vozmozhnosti i nedostatki / O. V. Davidchuk // Vestnik magistratury. – 2023. – № 6-2(141). – S. 39-40. – EDN CQQJBG.
9. Plotkina, T. Yu. Analiz vospriyatiya onlayn-kursov studentami v kontekste upravleniya tsifrovoy transformatsiey vysshego uchebnogo zavedeniya: opyt Finansovogo universiteta / T. Yu. Plotkina // Estestvenno-gumanitarnye issledovaniya. – 2025. – № 3(59). – S. 916-921. – EDN DENFPC.
10. Dubatovka, U. V. Ispol'zovanie metoda, modeliruyushchego muarovyy effekt, dlya sistemy kontrolya deformatsii / U. V. Dubatovka, O. N. Kuzyakov // Vestnik kibernetiki. – 2003. – № 2. – S. 183-187. – EDN UVTRAR.
11. Timokhina, G. S. Modelirovanie tsifrovogo imidzha prepodavatelya vuza / G. S. Timokhina, O. I. Popova, N. B. Izakova // Integratsiya obrazovaniya. – 2022. – T. 26, № 4(109). – S. 613-636. – DOI 10.15507/1991-9468.109.026.202204.613-636. – EDN WTCZIR.

12. Temnova, L. V. Mekhanizmy formirovaniya imidzha mediynoy lichnosti v novykh media / L. V. Temnova, M. G. Tadevosyan // Vestnik Udmurtskogo universiteta. Sotsiologiya. Politologiya. Mezhdunarodnye otnosheniya. – 2024. – T. 8, № 4. – S. 427-441. – DOI 10.35634/2587-9030-2024-8-4-427-441. – EDN NDKHVN.
13. Evdokimova, A. A. Rechevoy imidzh vedushchego tok-shou: sravnitel'nyy analiz televizionnogo i setevogo formatov / A. A. Evdokimova // Mediasreda. – 2025. – № 1. – S. 15-18. – DOI 10.47475/2070-0717-2025-1-1-15-18. – EDN YHDEPQ.
14. Zaust, S. K. Osobennosti podgotovki imidzhevykh dizaynerov v usloviyakh povysheniya koeffitsienta konservativnosti v professional'nom biznes-soobshchestve / S. K. Zaust // Tekhnologicheskoe i khudozhestvennoe obrazovanie: problemy i perspektivy : Sbornik nauchnykh statey, posvyashchennyy 60-letiyu vysshego tekhnologicheskogo i khudozhestvennogo obrazovaniya v Respublike Kareliya / Otv. red. i sost. E. V. Ptitsyna. – Petrozavodsk : Petrozavodskiy gosudarstvennyy universitet, 2022. – S. 91-96. – EDN SJYXRG.
15. Balandina, A. A. Vliyanie vneshnego vida v organizatsii na sotrudnikov i klientov / A. A. Balandina // Aktual'nye problemy i perspektivy razvitiya potrebitel'skogo rynka : Materialy XI Vserossiyskoy s mezhdunarodnym uchastiem nauchno-prakticheskoy konferentsii studentov i uchashchikhsya, Perm', 05–14 dekabrya 2022 goda. Tom 1. – Perm': Permskiy institut (filial) REU im. G. V. Plekhanova, 2022. – S. 10-17. – EDN FBHBNC.

Научный руководитель: доцент кафедры педагогики и психологии профессионального образования, кандидат пед. Наук Акимов С.С.

Scientific supervisor: Associate Professor of the Department of Pedagogy and Psychology of Vocational Education, Candidate of Pedagogical Sciences, Akimov S.S.

УДК 377

В. В. Володченко

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ОБУЧЕНИЕ ИМИДЖЕВЫХ ДИЗАЙНЕРОВ РАЗРАБОТКЕ КАПСУЛЬНОГО ГАРДЕРОБА В СТИЛЕ «БОХО»

© В. В. Володченко

В статье раскрывается проблема обучения имиджевых дизайнеров составлению капсульного гардероба в стиле «Бохо» и дается его характеристика в современности и в историческом социокультурном контексте.
Ключевые слова: профессиональная деятельность имиджевых дизайнеров, обучение имиджевых дизайнеров, андрагогика, капсульный гардероб, стиль «Бохо», капсульный гардероб в стиле «Бохо», онлайн-обучение, осознанное потребление.

V. V. Volodchenko

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, Saint Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

IMAGE DESIGNERS TRAINING IN BOHO CAPSULE WARDROBE DEVELOPMENT

The article reveals the problem of training image designers to create a capsule wardrobe in the «Boho» style and describes its characteristics in modern times and in a historical socio-cultural context.
Keywords: image designer professional practice, image designers training, andragogy, capsule wardrobe, Boho style, capsule wardrobe in Boho style, online training, conscious consumption.

Проблема обучения имиджевых дизайнеров разработке капсульного гардероба в стиле «Бохо» вызвана к жизни ситуацией, когда их профессиональная подготовка разного уровня чаще всего не предусматривает специального изучения этого стиля – одного из ведущих стилей в настоящее время. Если капсульный гардероб как метод организации вещей хорошо известен имиджевым дизайнерам уже в период обучения, то стиль «Бохо» выпадает из поля зрения образовательных учреждений. Анализ доступных образовательных программ показывает, что данная тема остается на заднем плане как формального профессионального образования (СПО, ВО, ДПО), так и коммерческого онлайн-сегмента. В основном принципы составления капсулы рассматриваются в нейтральном контексте, а специфика стилевых особенностей капсульного гардероба (в данном случае – стиля «Бохо») детально практически не анализируется, что создает реальный профессиональный спрос на его самостоятельное специальное изучение.

Пандемия COVID-19 расширила потенциал дистанционных форматов обучения, что повлекло за собой появление многочисленных массовых открытых онлайн-курсов и авторских курсов, а также профессиональных школ (отечественные – «Релукер», «FashionFactorySchool», «Школа стиля» и прочие) и онлайн-программ. Тема капсульного гардероба в программах курсов, как правило, рассматривается в составе общего курса по стилистике, а привязки к конкретным стилям встречаются реже: большинство программ ориентированы на принципы нейтрального базового гардероба. Соответственно, специфика таких выраженных стилевых систем, как «Бохо», практически не получает отдельного рассмотрения. В то время, как и капсула, и стиль «Бохо» несут схожую философию, и в сочетании создают сильный инструмент для достижения целей создания персонального стиля в одежде.

В настоящее время все больше людей тяготеют к осознанному потреблению под воздействием таких факторов, как финансовая необходимость, рациональное отношение к семейному бюджету и стремление к снижению стресса от избытка выбора в гардеробе и неупорядоченности вещей. Это формирует у современного человека общий запрос на гардероб, соотносящийся с его потребностями, образом жизни и персональным стилем.

Таких целей помогает достичь капсульный гардероб –один из способов организации вещей, который призван закрыть потребности личности в систематическом приобретении одежды для отдельного случая.[1] Основатель понятия «капсульный гардероб» – владелица британского бутика и стилист Сьюзи Фо, уже в 1970-х годах предложившая своим клиентам набор взаимосочетаемых базовых вещей с актуальными фасонами и акцентами.[2] Годами позже руководитель знаменитого модного дома Донна Каран развила эту концепцию в своей дебютной коллекции «SevenEasyPieces» («Семь простых вещей») 1985 года, которая включала в себя семь предметов, способных обеспечить гардероб деловой женщины на любой случай исключительно за счет комбинирования взаимозаменяемых предметов.[3] В принципах комбинаторики и сочетаемости и заключается особенность капсульного гардероба.

На рисунке 1 представлены образы дебютной коллекции деловых образов с показа Донны Каран, состоящие из комбинаций боди + юбка, жакет + брюки, базовая блуза + брюки, боди + юбка + пальто. Эта коллекция – основа становления капсулы как целостного метода организации гардероба и минималистичного подхода к моде.

Рис. 1. Дебютный показ коллекции Донны Каран «SevenEasyPieces» (1985) содержал предметы, отвечающие принципам комбинаторики: боди как основа, юбка, брюки, классический элемент верхней одежды (пальто), жакет, блуза и платье.

В основе любой капсулы лежит ядро – универсальная база, которая составляет ее концепцию и включает в себя от 8 до 12 предметов в нейтральной цветовой гамме классических фасонов, не привязанных к конкретному случаю или сезону. На это ядро наслаиваются дополнительные предметы в виде первого и второго слоя: акцентные цвета, характерные для выбранного стиля детали, сезонные элементы, расширяющие комбинаторный потенциал гардероба и отражающие индивидуальный стиль человека. Объем гардероба зависит от некоторого количества факторов – конкретного запроса клиента и его целей, образа жизни, потребностей (например, в особых фасонах), увлечений, финансовых возможностей. В капсулу может входить от 10 до 40 вещей, в зависимости от вышеперечисленных особенностей.

Разновидности капсул по функциональному назначению разнообразны. Капсула может быть:

— командировочной или дорожной (для короткой или длительной поездки);
— для отпуска (пляжного, горного, культурного; капсула будет собрана с учетом погодных условий);
— для активного досуга (спорт);
— повседневная;
— вечерняя;
— специализированная (например, для женщины в период беременности);
— рабочая (соответственно, с учетом коэффициента консервативности) и прочее.

Для каждого случая подбор фактур и цветовых акцентов будет варьироваться. Именно поэтому составление капсулы требует глубинного понимания логики и индивидуального подхода к клиенту.

На рисунке 2 продемонстрирован пример женской повседневной демисезонной капсулы, собранной на маркетплейсе Lamoda.Содержит в ядровой основе классические фасоны нейтральных оттенков, которые можно комбинировать: две хлопковые блузы, кашемировый свитер, полупальто, шерстяной жилет, хлопковые джинсы прямого кроя и кожаные ботинки челси. Первый слой капсульного гардероба – стилистические уточнения и дополнения к ядру, делающие его универсальным: поло, блузы, брюки или юбка, вариации обуви, простые аксессуары (ремни, платки и палантины, верхние уборы). Второй слой призван дополнять

имеющуюся капсулу стилистически сложными и контекстными предметами гардероба – вечерними комплектами (платья, костюмы), акцентными цветами, сложными формами, крупными аксессуарами.

Рис. 2. Женская демисезонная капсула для повседневности.

Важно учесть, что капсульный гардероб не представляет собой единовременный продукт. Это – система, подлежащая регулярному пересмотру и обновлению по мере изменения образа жизни клиента, сезонности, профессиональных сдвигов, по существу – это профессиональное сотрудничество в длительной перспективе.

Стиль «Бохо» способен обеспечивать свойственный капсульному гардеробу минимализм в потреблении за счет натуральности материалов и долгосрочности носки вещей.

«Бохо» (сокр. от фр. *bohémien*– богемный, цыганский) – стиль, сформированный на территории Франции в конце XVIII века как следствие Великой французской революции: лишившаяся аристократического статуса творческая интеллигенция Парижа вела кочевой образ жизни, который впоследствии сравнивали с бытом богемских цыган (Богемия, ныне Чешская республика) за схожее пренебрежение материальными ценностями, эксцентричность.[3] Мировоззрение творческой элиты во внешности отражало известные и сейчас черты: многослойность, смешение этнических мотивов, нарочитая небрежность шли в противовес буржуазному лоску. Именно тогда зарождается философия независимости данного стиля.

Как и большинство прочих стилей, «Бохо» можно рассматривать как социально-культурный феномен: в эпоху глобализации он стал символом свободы и объединения культур, когда человек более всего нуждался в самовыражении. Исторически, можно выделить три основных этапа «возрождения» стиля «Бохо»:

— Вторая половина XIX века: «Бохо» как символ слияния с романтизмом, отказ от корсетов и переход к свободным формам под влиянием литературно-художественных канонов времени.[4, 5]Особенно характеризуется устойчивым образом художника-бунтаря, отвергающего буржуазные ценности. Отсюда – нарочитая небрежность, свобода мысли и тела. Европейские художники XIXвека часто изображали на полотнах представителей творческой элиты Парижа.

— 1960-1970-е годы: контркультурные движения (в частности, хиппи) переосмыслили богемную идею свободы в контексте антивоенных и экологических ценностей, обогатив ее восточными мотивами, этническими тканями и интересом к ручной работе.[5] Тогда сформировались основная философия стиля, следование экологическим ценностям и некоторые черты стиля «Бохо-хиппи», придающие ему узнаваемость: принцип наслоения, легкость силуэта, натуральные материалы и обилие ручного декора (hand-made украшений и вышивки).

Одним из наиболее известных событий в кругах субкультуры хиппи, повлиявших на моду, стал фестиваль «Вудсток» (1969). Он не только стал точкой притяжения молодых творческих людей с похожими музыкальными вкусами и взглядами на жизнь, но и одним из самых знаковых событий в мире культуры XX века. В моду вошли юбки-джипси (объемная юбка в пол из легкой ткани), брюки и джинсы клеш, платья и сарафаны длины макси, туфли сабо.

Рис. 3. Культовый представитель стиля «Бохо-хиппи» Джимми Хендрикс, исполняющий песни на сцене во время фестиваля музыки в Вудстоке (1969)

— 1990-2020-е годы: ответвление «Бохо-шик» утвердилось в ДНК известных модных домов (Isabel Marant, Chloé) и образах знаменитостей (Сиена Миллер, Кейт Мосс, Сестры Олсен), став полноправным переходом из нишевой моды в массовую, что повлияло на его дальнейшую популярность. Произошло формирование стиля как олицетворения образа жизни и «религии» на фоне роста актуальности винтажной моды, культуры осознанного потребления и тяготения к свободе самовыражения. Супермодель Кейт Мосс значительно повлияла на распространение моды на стиль «Бохо-шик», участвуя в тематических фотосъемках и появляясь на публике в дорогостоящих образах из натуральных тканей и меха. Она ввела в обиход замшевые ботфорты и ботильоны на каблуке, многослойные металлические браслеты, палантины с бахромой, пляжные сумки из соломки.

В современном контексте стиль «Бохо» устойчив в системе стилевых кодов гардероба. Его характерные черты, – натуральные и смесовые ткани (лен, хлопок, шерсть, шелк, муслин), натуральная и земляная цветовая палитра, свободный или полуприлегающий силуэт, многослойность, декоративная насыщенность (вышивка, бахрома, этнические принты, макраме) и эклектичное смешение культурных влияний. Они формируют узнаваемую эстетику, при этом достаточно гибкую, чтобы адаптироваться к разным типажам клиентов, их физиологическим особенностям и жизненным контекстам.[4] Среди характерных черт гардероба:

— Головные уборы: соломенные широкополые шляпы, банданы и косынки, замшевые «ковбойские» шляпы стетсон, тюрбаны.

— Топы: свободные романтичные блузы с рюшами и воланами, хлопковые блузы базовых цветов, сарафаны и платья макси с многослойным низом (подъюбники, передники), топы-бандо с этническими узорами.

— Низ: брюки и джинсы клеш, хлопковые или льняные брюки прямого кроя, шаровары, юбки-джипси.

— Верхняя одежда: шерстяные кардиганы, жакеты изо льна и замши с бахромой, дубленки свободного кроя, шерстяные кейпы и жилеты.

— Аксессуары: массивные браслеты и перстни из природных материалов (металла, дерева или бересты, инкрустированные минералами и гравировкой), амулеты и кулоны с крупными подвесками, платки, сумки-тоут (из замши, кожи или льна) и плетеные авоськи, разнообразные ремни.

— Обувь: босоножки на пробковой или плетеной танкетке, римские сандалии, замшевые клоги, деревянные сабо, эспадрильи и мокасины из натуральных материалов (кожа, замша).

С точки зрения капсульной организации, стиль «Бохо» обладает рядом структурных преимуществ. Во-первых, он по природе своей эклектичен и допускает вариативное комбинирование: отсутствие жестких правил «верх/низ» или «официальное/повседневное» расширяет число возможных образов из ограниченного количества вещей. Во-вторых, нейтральные, землистые оттенки идеально соответствуют принципу капсульного ядра: характерные для «Бохо» тона хорошо сочетаются между собой и не устаревают сезонно. В-третьих, декоративные акценты стиля (вышивка, аксессуары, этнические элементы) естественно выступают в роли акцентных предметов капсулы, трансформируя базовые образы без необходимости введения новых единиц одежды.[1]-[3]

Организация капсулы в данном стиле подстраивается под актуальные предпочтения клиента, что облегчает задачу имиджевого дизайнера. Рисунок 4 иллюстрирует примеры организации капсульного гардероба «Бохо», отражающие эклектичность: стиль может быть как минималистичным и сдержанным, романтичным, так и более этническим и ярким, а также не ограничен возрастом, позволяя подстраиваться не

только под запрос клиента, но и под его индивидуальные особенности, что делает стиль частично инклюзивным и универсальным для любой аудитории.

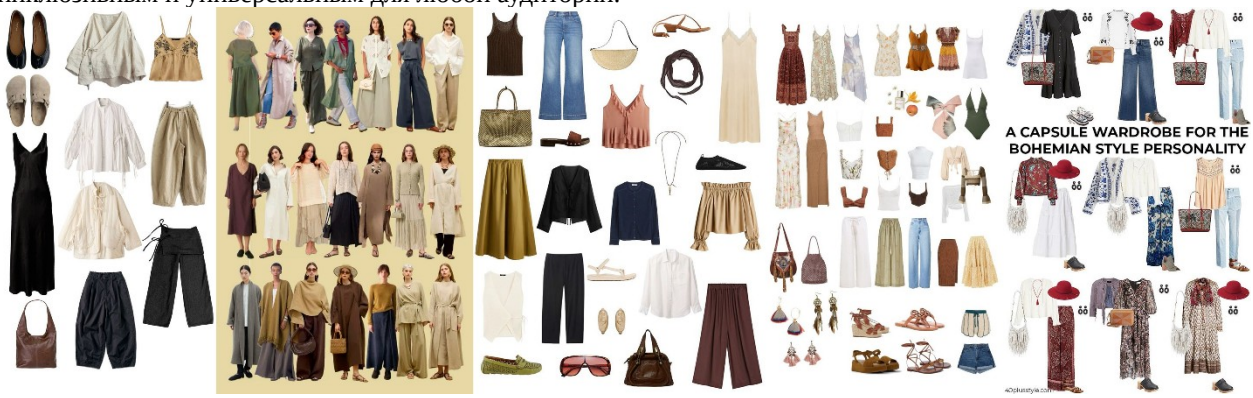


Рис. 4. Примеры адаптации стиля «Бохо» в капсульном гардеробе.

На фоне этого концепция капсульного гардероба приобретает не только потребительскую актуальность, но и профессиональную, поскольку имиджевые дизайнеры получают все больше запросов на составление стилистически целостных, функциональных капсул, имеющих вариативные образы. Стиль «Бохо» в контексте составления капсульного гардероба требует понимания эстетической логики и исторических корней, иначе набор вещей может приобрести случайный характер. Можно предположить, что именно эклектичность и вариативность могут пробуждать профессиональный интерес имиджевых дизайнеров к «Бохо».

Обучение будущих и начинающих имиджевых дизайнеров составлению капсульного гардероба в стиле «Бохо» требует основательного практико-ориентированного подхода к андрагогическому аспекту процесса: модульная система, формат проведения занятий, гибкий график, обеспечение обратной связи, разработка специальной литературы – все это целесообразно организовать через онлайн-обучение имиджевых дизайнеров.

Наиболее актуальным форматом в онлайн-обучении выступает онлайн-курс, позволяющий повышать квалификацию и получать новые знания из любой точки мира, в удобное время, не требуя специальных условий. Такой выбор обусловлен нехваткой на рынке онлайн-образования массовых открытых онлайн-курсов или авторских курсов, приуроченных к теме составления капсульного гардероба в стиле «Бохо», который является одним из ведущих стилей в современном мире моды.

Целевой аудиторией соответствующего специализированного онлайн-курса по данной теме может быть широкая профессиональная аудитория: студенты, начинающие, и даже практикующие имиджевые дизайнеры. Взрослые обучающиеся дизайнеры обычно уже обладают устойчивой внутренней мотивацией и ожиданием быстрой практической применимости получаемых знаний. Практико-ориентированное обучение по данной теме развивает необходимую мотивацию и у студентов.

Продуктивное обучение строится на опоре на собственный опыт и на осознании практической ценности нового знания для конкретной профессиональной ситуации. Применительно к подготовке имиджевых дизайнеров это означает, что каждый учебный модуль должен быть соотнесен с реальной профессиональной практикой обучающегося, вне зависимости от его профессионального статуса (студент университета или начинающий имиджевый дизайнер, практикующий дизайнер). Имеет смысл составление заданий с конкретным клиентским контекстом, приближенным к реальным ситуациям.

Принципы андрагогики определяют требования к структуре курса. Прежде всего, это модульность: каждый блок должен быть относительно самостоятельным и способным формировать конкретные компетенции постепенно. Большое внимание также должно уделяться обратной связи (комментарии к практическим заданиям, индивидуальные разборы ошибок, чат) для коррекции работы до итоговой защиты, что формирует профессиональный диалог и способствует быстрому усвоению полученных знаний через практику.[6] Гибкий график и отсутствие структурного расписания соответствует реалиям взрослой аудитории, совмещающей обучение с профессиональной деятельностью.

Разнообразие возможностей разработки онлайн-продуктов позволяет выстроить рабочую модель онлайн-курса: теоретический блок с асинхронным лекционным материалом и дополнительными материалами для углубленного изучения (глоссарий, полезные ссылки, рекомендации специальной литературы), практический блок с интерактивными заданиями и итоговый блок с живой обратной связью и

защитой итогового проекта. Смешанный формат, сочетающий самостоятельную работу с асинхронным изучением материалов и интерактивными онлайн-сессиями с преподавателем, демонстрирует более высокую вовлеченность взрослых обучающихся по сравнению с полностью синхронными программами.

Изучение стиля на профессиональном уровне предполагает обращение к его историческому и культурному содержанию, а не только к набору визуальных характеристик. Капсульный гардероб в стиле «Бохо» находится на пересечении нескольких актуальных тенденций: запроса на осознанное потребление, интереса к устойчивой, «медленной» моде и сохраняющейся популярности «Бохо»-эстетики как явления с глубоким культурным содержанием. Для имиджевого дизайнера это профессиональный кейс, требующий одновременно культурологических знаний, стилистических умений и системного подхода к работе с гардеробом разных клиентов для повышения его профессиональной компетентности.

Список литературы:

1. Сарангова А.В., Зимина О.А. Капсульная коллекция: история появления и интерпретации в современной моде // Дизайн и архитектура: синтез теории и практики.V Международная научно-практическая конференция. Сборник научных трудов. Кубанский государственный университет: сб. докладов. Краснодар: 2021. С. 206-211.
2. Солтонбаева Б. Капсульный гардероб: новая философия потребления, меняющая ритейл одежды. РБК Компании, 2026. URL: https ://companies.rbc.ru/news/kuDMjFh3nE/kapsulnyij-garderob-novaya-filosofiya-potrebleniya-menyayuschaya-ritejl-odezhdyi/(дата обращения: 06.04.2026)
3. Пыхова Н. Теория «Семи простых вещей» Донны Каран: история и современность. BurdaStyle, 2018. URL: https ://burdastyle.ru/stati/teoriya-semi-prostyh-veshchej-donny-karan-istoriya-i-sovremennost-/(дата обращения: 06.04.2026)
4. Сафронова Д.А., Сафронова М. В. Стиль «бохо»: элегантный беспорядок как феномен общественной свободы. // Инновации и технологии к развитию теории современной моды «Мода (Материалы. Одежда. дизайн. аксессуары)», посвященная Федору Максимовичу Пармону. Сборник материалов IV Международной научно-практической конференции: сб. докладов. М.: РГУ им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство): 2024.С. 98 - 103.
5. Зелинг Ш. Мода. Век модельеров. 1900-1999 гг. Кельн.Könemann, 2000. 665 с.
6. Змеёв С.И. Технология обучения взрослых: учебное пособие для студентов высших учебныхзаведений. М. : Издательский центр «Академия», 2002. 128 с.

References:

1. Sarangova A.V., Zimina O.A. Kapsul'naya kollekciya: istoriya poyavleniya i interpretacii v sovremennoj mode [Capsule collection: the history of emergence and interpretation in modern fashion]. // Dizajn i arhitektura: sintez teorii i praktiki [Design and architecture: synthesis of theory and practice]. [V International Scientific and Practical Conference. Proceedings of the presentations]. Krasnodar: 2021. 206 – 211 pp. (in Rus.)
2. Soltonbaeva B. Kapsul'nyj garderob: novaya filosofiya potrebleniya, menyayushchaya ritejl odezhdy. URL: https://companies.rbc.ru/news/kuDMjFh3nE/kapsulnyij-garderob-novaya-filosofiya-potrebleniya-menyayuschaya-ritejl-odezhdyi/ [Capsule Wardrobe: A New Consumer Philosophy That’s Changing the Way We Shop for Clothes]. RBK Kompanii, 2026. (date accessed: 06.04.2026)
3. Pyhova N. Teoriya «Semi prostyh veshchej» Donny Karan: istoriya i sovremennost'. URL: https://burdastyle.ru/stati/teoriya-semi-prostyh-veshchej-donny-karan-istoriya-i-sovremennost-/ [Donna Karan's Theory of "Seven Simple Things": History and Modernity]. Burda Style, 2018. (dateaccessed: 06.04.2026)
4. Safronova D.A., Safronova M.V. Stil' «boho»: ehlegantnyj besporyadok kak fenomen obshchestvennoj svobody. [Boho Style: Elegant Disorder as a Phenomenon of Social Freedom].Sbornik materialov IV Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii [Innovations and Technologies for the Development of Modern Fashion Theory "Fashion (Materials. Clothing. Design. Accessories)", dedicated to Fyodor Maksimovich Parnon. Collection of Materials from the IV International Scientific and Practical Conference: proceedings of the presentations]. Moscow: RSU named after A.N. Kosygin (Tehnologii. Dizajn. Iskusstvo): 2024. 98-103 pp. (in Rus.)
5. Zeling Sh. Moda. Vek model'erov. 1900-1999 gg [Fashion. The Age of Fashion Designers. 1900-1999]. Kel'n. Könemann, 2000. 665 pp. (in Rus.)
6. Zmeyov S.I. Tehnologiya obucheniya vzroslyh : uchebnoe posobie dlya studentov vysshih uchebnyh zavedenij [Adult Learning Technology: A Textbook for Higher Education Students]. Moscow: Izdatel'skij centr «Akademiya», 2002. 128 pp.(inRus.)

Научный руководитель: ст.научн.сотр., кандидат пед.наук, доцент Шадрина Т.В.

Scientific supervisor: Senior research associate, candidate, Shadrina T.V.

УДК 67.017(679.7)

Д.Д.Забарская

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18

ТРЕНИНГ ПО ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТУ КАК ФАКТОР ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ СОТРУДНИКОВ НАЛОГОВОЙ СЛУЖБЫ

© Д.Д. Забарская, 2026

Статья посвящена эмпирическому исследованию проблем организации рабочего времени сотрудников Федеральной налоговой службы. В работе представлены результаты анкетирования и интервью с сотрудниками Межрайонной инспекции Федеральной налоговой службы (ИФНС) России №9 по г. Санкт-Петербургу. Выявлены основные дефициты в сфере планирования, такие как: высокий уровень отвлечений, большой объем рутинных операций и трудности с расстановкой приоритетов. На основе полученных данных определены наиболее актуальные темы, а также предпочтительный формат внутрифирменного тренинга по тайм-менеджменту, который ориентирован на специфику работы налоговых органов.
Ключевые слова: тайм-менеджмент, внутрифирменное обучение, налоговая служба, управление персоналом, профессиональное развитие, эмпирическое исследование, организация рабочего времени.

D.D Zabaskaya

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18

ANALYSIS OF THE NEED FOR TIME MANAGEMENT AMONG TAX SERVICE EMPLOYEES: RESULTS OF AN EMPIRICAL STUDY

The article is devoted to an empirical study of the problems of organizing working time for employees of a territorial body of the Federal Tax Service. The paper presents the results of a survey and interviews with employees of the Interdistrict Inspectorate of the Federal Tax Service of Russia No. 9 in St. Petersburg. Key deficits in the area of planning are identified, such as a high level of distractions, a large volume of routine operations, and difficulties with prioritization. Based on the data obtained, the most relevant topics and the preferred format for an in-house time management training focused on the specific work of tax authorities are determined.
Keywords: time management, in-house training, tax service, personnel management, professional development, empirical research, work-time organization.

Современные условия деятельности государственных органов, в частности, Федеральной налоговой службы (ФНС), характеризуются высокой динамикой изменений в законодательстве, цифровизацией рабочих процессов и возрастающей нагрузкой на персонал. В связи с этим особую актуальность приобретает проблема эффективного использования сотрудниками временных ресурсов.

Фундаментом развития персонала современных организаций, в том числе и налоговой инспекции, является непрерывное образование. Оно представляет собой системный социально-педагогический феномен, направленный на постоянное обновление знаний и компетенций сотрудника на протяжении всей профессиональной деятельности. В структуре непрерывного образования особое место занимает внутрифирменное обучение как системный процесс, инициируемый организацией для корректировки профессионального поведения сотрудников и достижения стратегических целей.

Среди многообразия форм внутрифирменного обучения выделяется тренинг, который представляет собой целенаправленный интерактивный процесс формирования практических навыков через моделирование профессиональных ситуаций. Отличительными чертами тренинга являются его практико-ориентированная направленность, возможность отработки конкретных умений и использование активных методов обучения (кейс-методы, ролевые игры, групповые дискуссии). Это способствует не только передаче знаний, но и применению их в условиях, приближенных к практике. Среди множества тематических направлений тренинговых программ важное место занимает тайм-

менеджмент, поскольку навыки управления своим временем являются необходимыми для эффективного осуществления рабочих задач в профессиональной сфере.

Профессиональная деятельность сотрудников налоговой службы имеет ряд особенностей, обусловленных правовым статусом и функциональными обязанностями. К ним относятся высокая правовая ответственность, строгая регламентация сроков выполнения поставленных задач, многозадачность, сочетающая контрольно-надзорные, аналитические и консультационные функции, а также необходимость постоянного обновления знаний в условиях изменяющегося законодательства. Эти особенности способствуют возникновению у сотрудников проблем, которые связаны с дефицитом времени и высоким уровнем стресса.

Тайм-менеджмент в этих условиях выступает не просто как система планирования, а как технология управления временем, направленная на повышение качества деятельности. Тренинг по тайм-менеджменту для сотрудников налоговой службы должен учитывать специфику их работы, затрагивая наличие жестких нормативных сроков, необходимость быстрого переключения между задачами, работу с большим объемом рутинной документации и высокую степень непредсказуемости из-за потока обращений налогоплательщиков.

Таким образом, внедрение специализированного тренинга по тайм-менеджменту в систему внутрифирменного обучения сотрудников налоговой службы является целесообразным и необходимым условием для повышения производительности труда, снижения уровня стресса и укрепления кадрового потенциала налоговой службы.

Однако, для разработки действенной программы внутрифирменного обучения, направленной на развитие этих навыков, необходимо четкое понимание потребностей и дефицитов сотрудников. С этой целью было проведено эмпирическое исследование на базе Межрайонной инспекции Федеральной налоговой службы России №9 по городу Санкт-Петербургу.

Деятельность данного органа, работающего с юридическими и физическими лицами Центрального района города, отличается четким разделением обязанностей между сотрудниками и отделами. Структура инспекции включает в себя 16 отделов, основную часть которых составляют подразделения контрольного блока, в работе которых наблюдаются предпосылки для возникновения у сотрудников проблем, связанных с многозадачностью, планированием и соблюдением внутренних дедлайнов в ходе работы. Основная нагрузка возлагается на контрольно-надзорную деятельность с жесткими нормативными сроками, на регистрационно-учетные функции, которые требуют обработки большого объема рутинной информации, а также на консультационную работу с налогоплательщиками, сопровождающуюся непредсказуемостью в ежедневной работе.

Для диагностики существующих проблем в области организации рабочего времени в этом подразделении было проведено эмпирическое исследование с помощью анонимного анкетирования и полуструктурированного интервью.

В анкетировании с использованием сервиса Google Forms приняли участие 13 респондентов из одного отдела, что позволило собрать данные об оценке нагрузки, частоте возникновения типичных проблем и предпочтениях в дальнейшем обучении. По стажу работы преобладали специалисты со стажем от 1 до 3 лет (53,8%). Группы с опытом менее 1 года, от 3 до 7 лет и более 7 лет представлены равными долями (15,4%). Основную часть выборки составляют сотрудники, которые уже прошли этап первичной адаптации, но сохранили потенциал для дальнейшего развития и улучшения своих рабочих процессов.

Результаты анкетирования показали, что большинство респондентов оценивают свою нагрузку как высокую (38,5%) или же умеренную (30,8), но при этом справляются с ней. Однако, треть опрошенных (23,1%) указали на нестабильный характер нагрузки, при котором периоды затишья сменяются авралами в работе. Лишь малая часть охарактеризовали свою нагрузку как крайне высокую, которая сопровождается постоянными переработками (7,7%).

Наиболее системный характер носят проблемы, связанные с большим объемом рутинных операций и документации, а также постоянные отвлечения на звонки, вопросы коллег и прием налогоплательщиков. Третьей по частоте проблемой стала нехватка времени для качественного анализа сложных случаев в ходе работы. Также примечательно то, что большинство респондентов для планирования используют ежедневники или стикеры, совмещая их с электронными календарями и таблицами, что говорит о стандартном подходе к организации рабочего времени.

Анализ ответов о наиболее актуальных темах для обучения выявил три основных приоритета. Безусловным лидером стала тема «Борьба с “пожирателями времени” и прокрастинацией» (76,9% выборов), что напрямую пересекается с высокой частотой отвлечений, зафиксированных ранее. На втором месте находится тема «Расстановки приоритетов» (61,5%), подтверждающая наличие сложности сотрудников в распределении задач, которые зачастую воспринимаются как одинаково важные. Третье место заняла тема «Управление стрессом и профилактика выгорания» (53,8%), что отражает высокую психоэмоциональную нагрузку у работников инспекции.

Среди других тем, представляющих интерес для сотрудников, были отмечены: «Работа с большим потоком информации и документооборотом» (46,2%), «Планирование в условиях многозадачности» (38,5%), «Методы борьбы с авралами в период пиковой нагрузки» (23,1%), а также «Тайм-менеджмент для руководителей» (15,4%). Такое распределение показывает то, что для сотрудников интересны не только базовые навыки приоритизации и борьбы с отвлечениями, но и более узконаправленные темы. Низкий интерес к управленческой теме обусловлен тем, что большую часть респондентов составили рядовые специалисты.

В качестве наиболее удобного формата обучения респонденты выбрали онлайн-курс с материалами для самостоятельного изучения, а самым важным содержательным элементом тренинга они назвали практические кейсы и реальные примеры из работы ФНС.

Для углубления полученных данных было проведено полуструктурированное интервью с тремя представителями инспекции с разным должностным статусом и опытом. В интервью приняли участие: рядовой сотрудник со стажем 5 лет, молодой специалист со стажем 2 года и руководитель отдела. Все респонденты подтвердили, что главным приоритетом, который задает работу, является непосредственно соблюдение нормативных сроков, что создает пиковые периоды нагрузки в работе. Основными факторами, отнимающими незапланированное время, были названы постоянные прерывания на звонки и консультации, а также большой объем рутинных операций.

Руководитель отдела дополнил картину, с точки зрения управления, отметив то, что формально сроки в ходе работы не срываются, большинство задач выполняется в последний момент, из-за чего в итоге страдает качество работы. Он разделил коллектив на две категории сотрудников. Одна часть сотрудников осознает проблему, а другая часть не видит необходимости в изменениях, поскольку считает большую нагрузку в работе нормой. В качестве основного риска внедрения тренинга руководитель назвал возможное пассивное сопротивление со стороны второй группы сотрудников, которые будут воспринимать обучение как бесполезное отвлечение от основной работы.

Таким образом, результаты эмпирического исследования позволили не только подтвердить наличие проблем в сфере тайм-менеджмента у сотрудников налоговой инспекции, но и выявить их конкретное содержание и причины. Обобщая полученные данные в ходе анкетирования и интервью, можно выделить основные дефициты, которые требуют наибольшего внимания при разработке тренинговой программы. Этими проблемами выступили такие факторы, как неспособность эффективно защищать свое время от различных внешних прерываний, трудности с приоритезацией задач в условиях, когда все они кажутся срочными и важными, отсутствие навыков структурирования рабочего дня для работы с большим объемом рутинной документации, а также высокий уровень стресса, который в конечном итоге ведет к риску профессионального выгорания.

Выявленные в ходе исследования дефициты и предпочтения сотрудников Межрайонной ИФНС России №9 позволяют не просто констатировать наличие проблемы, но и сформулировать четкий запрос на конкретное содержание и формат внутрифирменного обучения. Полученные данные показывают, что универсальный тренинг по тайм-менеджменту, построенный на абстрактных бизнес - примерах не будет обладать необходимой эффективностью. Сотрудники налоговой службы, в связи с жесткими регламентами в своей деятельности и высокой психоэмоциональной нагрузкой нуждаются в инструменте, который будет узконаправленным и адаптированным под их реальные рабочие условия. Например: как распределить задачи в пик отчетного периода, как эффективно выстраивать коммуникацию с налогоплательщиком, не срывая сроков внутренних проверок, как планировать рабочий день с учетом того, что в любой момент могут возникнуть незапланированные поручения.

Исходя из этого, структура разрабатываемого тренинга должна включать основные модули, которые соответствуют выявленным дефицитам.

Первый модуль следует посвятить техникам приоритезации и планирования в условиях многозадачности, сделав акцент на методах, которые позволяют распределять задачи по степени важности даже в периоды пиковой нагрузки. Например, матрица Эйзенхауэра или метод АБВГД, и которые будут адаптированы под условия работы в ФНС.

Второй модуль должен быть направлен на отработку навыков в контексте защиты своего времени от внешних прерываний. К примеру, обучение способам работы с телефонными звонками, срочными запросами коллег и налогоплательщиками без потери фокуса на основных задачах. Основным элементом тренинговой программы должен стать разбор реальных кейсов, таких, как распределение задач в отчетный период или выстраивание коммуникации с налогоплательщиками.

Третий модуль грамотно будет посвятить взаимосвязи тайм-менеджмента и профилактики стресса, включив в тренинг конкретные инструменты для планирования с учетом высокой доли незапланированных поручений и восстановления ресурсов, чтобы избежать эмоционального выгорания.

Предполагается, что внедрение подобного тренинга, который ориентирован на специфику деятельности конкретного подразделения налоговых органов, позволит повысить качество работы сотрудников, а также окажет положительное влияние на функционирование налоговой инспекции в

целом. Результатами внедрения такого тренинга могут стать: сокращение количества задач, которые выполняются в последний момент, благодаря более грамотному распределению времени и нагрузки, снижение уровня тревожности и стресса у сотрудников, связанных с дефицитом времени.

Список литературы

1. **Архангельский, Г. А. Тайм-менеджмент: позиционирование, конкурентные преимущества, миссия / Г. А. Архангельский // Современная конкуренция. – 2023. – № 2. – С. 135-142.**
2. **Аветян, А. А. Современные методы тайм-менеджмента и их значение в жизни современного человека / А. А. Аветян, Э. А. Григорян // Шестнадцатая годичная научная конференция. Социально-гуманитарные науки : сборник материалов. – 2024. – № 2. – С. 225-233.**
3. **Калиниченко, Л. Л. Особенности внедрения тайм-менеджмента на предприятии / Л. Л. Калиниченко, А. А. Гаврилова // Молодой ученый. – 2022. – № 4.4. – С. 60-63.**
4. **Корабейников, И. Н. Тайм-менеджмент : учебное пособие / И. Н. Корабейников. – Оренбург : ОГУ, 2024. – 151 с.**
5. **Стрелкова, Л. В. Тайм-менеджмент : учебное пособие / Л. В. Стрелкова, Ю. А. Макушева. – М. : Юнити, 2021. – 352 с.**
6. **Трейси, Б. Тайм-менеджмент / Б. Трейси ; пер. с англ. С. Кировой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 144 с.**

References

1. **Arkhangelsky, G. A. Time management: positioning, competitive advantages, mission / G. A. Arkhangelsky // Modern Competition. – 2023. – № 2. – P. 135-142.**
2. **Avetyan, A. A. Modern methods of time management and their significance in the life of a modern person / A. A. Avetyan, E. A. Grigoryan // Sixteenth Annual Scientific Conference. Social Sciences and Humanities : collection of materials. – 2024. – № 2. – P. 225-233.**
3. **Kalinichenko, L. L. Features of implementing time management in an enterprise / L. L. Kalinichenko, A. A. Gavrilova // Young Scientist. – 2022. – № 4.4. – P. 60-63.**
4. **Korabeynikov, I. N. Time management : textbook / I. N. Korabeynikov. – Orenburg : OSU, 2024. – 151 p.**
5. **Strelkova, L. V. Time management : textbook / L. V. Strelkova, Yu. A. Makusheva. – M. : Unity, 2021. – 352 p.**
6. **Tracy, B. Time management / B. Tracy ; transl. from English by S. Kirova. – M. : Mann, Ivanov and Ferber, 2023. – 144 p.**

Научный руководитель: ст.научн.сотр., кандидат пед.наук, доцент Шадрина Т.В.
Scientific supervisor: Senior research associate, candidate, Shadrina T.V.

УДК 7.03

А.Р. Крупина

Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна
191186, Санкт-Петербург, Большая Морская, 18.

ВЛИЯНИЕ РУССКОГО АВАНГАРДА ПЕРВОЙ ТРЕТИ XX ВЕКА НА СОВРЕМЕННЫЙ ДИЗАЙН.

© А.Р. Крупина, 2026

В статье рассматривается роль русского авангарда первой трети XX века в формировании и развитии современного дизайна. Анализируются ключевые принципы авангардного движения, и их трансформация в практику производственного искусства, заложившего теоретические основы отечественной школы дизайна. Обосновывается универсальность визуального языка авангарда и его актуальность в технологическую эпоху, векторы развития дизайна в области устойчивого развития и современных художественных практик.
Ключевые слова: русский авангард, современный дизайн, производственное искусство, визуальный язык авангарда, векторы развития дизайна.

A.R. Krupina

Saint Petersburg State University of Industrial Technologies and Design
191186, St. Petersburg, Bolshaya Morskaya, 18.

THE INFLUENCE OF THE RUSSIAN AVANT-GARDE OF THE FIRST THIRD OF THE 20TH CENTURY ON MODERN DESIGN.

This article examines the role of the Russian avant-garde of the first third of the 20th century in the formation and development of contemporary design. It analyzes the key principles of the avant-garde movement and their transformation into the practice of industrial art, which laid the theoretical foundations of the Russian school of design. It substantiates the universality of the avant-garde's visual language and its relevance in the technological age, as well as the vectors of design development in the field of sustainable development and contemporary artistic practices.
Keywords: Russian avant-garde, contemporary design, industrial art, visual language of the avant-garde, vectors of design development.

Термин «дизайн» впервые был сформулирован и применен только в 20 веке. Однако, само явление существует с момента зарождения первобытного общества, так как главная его задача - обслуживание человеческих нужд максимально функциональным образом.

С.М. Михайлов отмечает, что если архитектура считается каменной летописью мира, то дизайн может считаться летописью индустриального общества, отраженной в окружающем нас мире предметов и вещей [1]. Как и любая творческо-практическая деятельность, дизайн постоянно развивается параллельно развитию общества, опираясь в первую очередь на культурно-исторический опыт прошлого. Изучение истории дизайна и влияния различных его периодов на современный дизайн является важной частью современного дизайн-образования.

Русский авангард небезосновательно считается одним из наиболее влиятельных и переломных периодов в мировом искусстве. Переход от классического к производственному стилю ознаменовал формирование дизайна как отдельной дисциплины, а русскими творцами периода авангарда до сих пор вдохновляются художники, дизайнеры и архитекторы всего мира. Идеи авангардистов опережали время, зародив и укоренив множество принципов, на которые до сих пор опираются учебные программы многих современных школ дизайна.

Само понятие «авангард» определяется как движение, характеризующееся радикальным подходом к искусству и отказом от традиционных художественных канонов, что является одним из основных его принципов. В.И. Пронькин предлагает рассматривать авангардизм как общее название разных направлений и течений во всей истории изобразительной культуры и искусства, открывших новые формы художественного выражения [2]. Это одна из самых объективно понятных и при этом простых формулировок. Кроме радикального разрыва с традицией (отрицание классического «буржуазного» искусства, стремление создать абсолютно новое для нового мира) выделяют следующие принципы авангардизма:

- Утилитаризм, подразумевающий, что искусство должно не изображать, а строить жизнь.

Художник в этой парадигме выступает как инженер, создающий полезные вещи (одежду, мебель,

здания, плакаты).

- Акцент на логике построения произведения, функциональности материалов и форм.
- Деконструкция привычных форм в живописи (супрематизм), поиск нового визуального языка (геометрия, абстракция, фотомонтаж), новая поэтика в литературе (заумь, сдвиг).
- Коллективизм, подразумевающий отказ от идеи художника-одиночки, работа в коллективах и группах (УНОВИС, ЛЕФ), ориентация на массовое восприятие.
- Синтез искусств как стремление объединить живопись, архитектуру, дизайн, театр, кино и поэзию в единую среду для нового человека в новом мире.

Авангардизм в России начал формироваться в предреволюционный период (1910-1917 гг.), тогда зародились основные его направления и активно образовывались художественные объединения («Бубновый валет», «Ослиный хвост»). Одним из столпов авангарда является основанный Казимиром Малевичем супрематизм, который предполагает доминирование цвета над остальными свойствами живописи [3]. Супрематизм и идеи Малевича сыграли важную роль в формировании советского искусства, а в дальнейшем этот стиль оказал большое влияние на такое направление, как конструктивизм, предлагающее сделать идеи супрематизма более функциональными и использовать принцип «от формы к функции». Конструктивизм в свою очередь выделился в ставшее визитной карточкой своего времени отдельное идеологическое направление в архитектуре. Авангардисты стремились создать новую визуальную эстетику, которую можно было бы использовать для выражения революционного взгляда на современную жизнь. Конструктивизм сосредоточился на утилитаризме и функциональности, пытаясь использовать искусство как форму социальной инженерии.

Период революции и гражданской войны (1917-1921 гг.) считается пиком развития авангарда. Художники активно участвуют в строительстве нового мира, занимая ключевые посты в наркоматах культуры. Происходит расцвет агитационного искусства и основание ВХУТЕМАСа (Высшие художественно-технические мастерские) - главной лаборатории авангарда. Важной фигурой этого периода был Александр Михайлович Родченко, один из ведущих идеологов конструктивизма. Родченко активно развивал свою деятельность в сфере рекламы, работая с Владимиром Маяковским над оформлением сборников его стихов. на дизайне рекламных плакатов самой разнообразной продукции: от товаров первой необходимости и кондитерских изделий до акций в банке.

Рис. 1. Оформление журнала «ЛЕФ», А. Родченко.

В период НЭПа (1921-1928 гг.) произошел переход от чистой живописи к так называемому «производственному искусству»: дизайну, архитектуре, полиграфии, текстилю. Этот период характеризуется также развитием конструктивизма как ведущего направления в архитектуре и дизайне интерьеров, расцветом типографики, фотомонтажа, плаката, авангардного театра и кино. Одним из первопроходцев советского дизайна, в частности, проектировании типографских изделий, был последователь Малевича - Эль Лисицкий, руководствовавшийся идеями конструктивизма и супрематизма. Опираясь на основные принципы супрематизма, Эль Лисицкий совершил настоящий прорыв в искусстве типографики и плаката, создав с их помощью новый художественный язык конструктивистской графики, который серьезно повлиял на советский графический дизайн и отказался от сложных рукописных узоров, оформляя книги в подчеркнуто упрощенном геометрическом стиле.

В 1928-1932 гг. произошло усиление партийного контроля над культурой, критики авангарда как «формализма» и «буржуазного уклона». В этот период начался роспуск независимых художественных группировок и утверждение метода социалистического реализма как единственно верного. Это время рассматривают как фактический конец эпохи авангарда. Многие идеи уходят в прикладные сферы, такие как дизайн, архитектура и иллюстрация. Однако, несмотря на идеологическую блокаду, авангард выжил благодаря частичному уходу в подполье. Художники 1960–70 гг., такие как Эрик Булатов, Илья Кабаков, Оскар Рабин, создали мощное движение нонконформизма, показывая работы в квартирах, частных мастерских и на чёрных рынках искусства.

Глобально на формирование дизайна как прикладной отрасли повлияло одно из ответвлений авангарда - производственное искусство. Эта концепция возникла на фоне социальных потрясений и технического прогресса. Проблема эстетического качества массовых промышленных изделий встала еще в середине 19 века, однако наиболее полное и теоретически обоснованное выражение получила именно в Советской России 1920-х годов. Это движение стало масштабной попыткой переосмыслить роль художника в индустриальном обществе, заложив теоретические и практические основы современного дизайна.

В осуществлении идеи «искусство — в производство» новое предметное творчество всегда ориентировалось, в первую очередь, на экономический прогресс. В работах теоретиков производственного искусства Н. Н. Пунина и Н. М. Тарабукина звучала мысль, что конечная цель переорганизации материальной среды состоит в формировании творческого потенциала человека труда. Здесь акцент делался на слове «творчество», и свобода эстетического творчества противопоставлялась механическому ремеслу, вещь трактовалась не однозначно утилитарно, а как образующий элемент новой эстетической среды жизнедеятельности человека [4].

Теоретик Б. И. Арватов [5] видел в производственном искусстве способ вернуть трудящемуся человеку утраченную при капитализме радость творчества. Главным тезисом этого подхода являлась мысль, что искусство и жизнь не изолированы и не автономны, а взаимодействуют и перетекают друг в друга. Из этого следовало, что анализировать форму можно и нужно, но только в связи с социальными функциями.

В дальнейшем за практическое воплощение идей взялись многие художники: Родченко, Степанова, Попова, Татлин и Лисицкий. Если теоретики разрабатывали концепции, то практики пошли на фабрики и заводы, где разрабатывали производственную одежду и трансформируемую мебель, занимались текстилем и оборудованием интерьеров. Результаты их деятельности в 1925 году были представлены на Международной выставке в Париже. Родченко стал первооткрывателем в области фотомонтажа и книжной графики, оформлял журналы и плакаты, а Степанова активно занималась дизайном производственной одежды, текстильных принтов и созданием костюмов для спектаклей Всеволода Мейерхольда. К сожалению, практическое воплощение производственного искусства оказалось недолгим: конфликты с фабричным руководством и нехватка ресурсов не позволили реализовать все идеи художников в полном объеме, однако созданные в то время эскизы, проекты и сами подходы к работе с формой и функцией стали фундаментом современного дизайна.

Созданный в 1920 году путем слияния Строгановского училища и Московского училища живописи, ваяния и зодчества, ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские) ставил задачей воспитание художника нового типа, способного работать в любых сферах творческой и производственной деятельности. Педагогическая система ВХУТЕМАСа-ВХУТЕИНа признана во всем мире наравне с немецким Баухаузом центром формирования современного искусства и дизайна. Ее главными достижениями считаются создание универсальной пропедевтической базы для всех видов пространственных искусств, формирование концепции «художника-конструктора» для промышленности и разработка методов функционального формообразования.

Влияние советского авангарда на современный дизайн - фундаментально и повсеместно. Ключевые принципы советского авангарда во многом остались актуальны и в наше время:

- Геометрия и абстракция (отказ от орнамента в пользу чистых форм).
- Конструктивизм и модульность (вещь как «сооружение», собранное из простых элементов, где функция определяет форму).
- Типографика и плакат (шрифт как изображение, динамичная композиция, фотомонтаж, ограниченная цветовая палитра).
- Утопизм и смелость.

В графическом дизайне, айдентике и плакатах влияние авангарда можно найти в Швейцарском стиле 1950-60-х, который прямо следует принципам конструктивизма: динамичная асимметрия, строгая сетка, геометрические шрифты, использование фотомонтажа и красного акцента. Также это заметно в работах современного художника Шеппарда Фейри, создавшего множество обложек для музыкальных альбомов. В айдентике журнала Wired в 90-е гг. прослеживается энергичная, разорванная типографика, намеренный хаос композиции, агрессивные рубленые шрифты. Плакаты Пола Рэнда, Милтона Глейзера демонстрируют лаконичные, символичные композиции, где буква становится образом, а это прямое развитие идей Эль Лисицкого. В современных фестивальных и театральных плакатах также используются супрематические формы, контрастные цвета и коллажи. Например, плакаты для БДТ (работы Эркеня Кагарова) или «Гоголь-центра» часто содержат прямые цитаты из авангарда.

В архитектуре и интерьерном дизайне также легко прослеживается наследие авангарда. Сама Заха Хадид не раз называла Казимира Малевича и супрематизм ключевым источником вдохновения. Ее ранние проекты - прямое развитие супрематических форм в трехмерное пространство, а динамика, взрыв форм и космическая абстракция идут оттуда же. Идеи конструктивизма наглядно демонстрирует лофт-эстетика, отсылающая к жилым комбинатам с общим бытом: открытые пространства, стеклянные перегородки, встроенная мебель, акцент на функциональных зонах - основа современной оупен-спейс концепции. Трансформируемая функциональная мебель является прототипом для множества современных дизайнов, а геометрические паттерны Степановой воспроизводятся как в оформлении интерьеров, так и в коллекциях обоев и тканей (например, британская студия Ornamenta).

Рис. 2. Обложка группы Afternoons "Say Yes", Шеппард Фейри, 2014 г.

Рис. 3. Пожарная станция Vitra (Германия), Заха Хадид, 1990 г.

Веб-дизайн и цифровую среду также не обошло влияние авангарда – тренд на асимметричные сетки, контрастные наложения блоков, использование крупных плашек цвета и шрифтов без засечек (гротесков) выглядят как прямая цифровая адаптация конструктивистской верстки журналов «ЛЕФ» или «СССР на стройке». Принцип пиктограмм, разработанный авангардистами для интернационального общения (проекты Густава Клуциса), живет в современных иконках UI/UX. В моде коллекции Юбера де Живанши и Пако Рабанна в 1960-е) демонстрируют эксперименты с геометрией кроя, пластиком, архитектурностью одежды и отсылают к конструктивистским прозодеждам Варвары Степановой и Любови Поповой для «Первой ситценабивной фабрики».

Влияние авангардизма так устойчиво по ряду причин:

- Визуальная мощь и ясность (геометрия и контраст работают на уровне архетипов, привлекая внимание в перенасыщенной визуальной среде).
- Связь с революцией и прогрессом (авангард стал символом радикального обновления, технологического оптимизма, который востребован в эпохи перемен).
- Готовый словарь форм (авангард оставил после себя не стиль, а алфавит — набор чистых, готовых к рекомбинации элементов).
- Социальный пафос (в эпоху запроса на осмысленность дизайна идея о его преобразующей, социальной роли снова актуальна).

Авангард провозгласил отказ от «искусства для искусства» в пользу создания функциональных предметов для нового быта. Эта установка стала основополагающей для современного дизайна, где форма неразрывно следует за функцией. Принципы «жизнестроения» сегодня трансформировались в концепции устойчивого развития и экологичности, где вещь должна быть не только удобной, но и пригодной для переработки.

Идеи авангарда сегодня активно возвращаются в материальную культуру через реплики и интерпретации. Императорский фарфоровый завод воспроизводит супрематические сервизы, современные дизайнеры создают предметы интерьера, в которых код конструктивистской архитектуры переведен на язык актуального промышленного дизайна. Это подтверждает, что визуальный язык авангарда остается универсальным для дизайна технологической эпохи.

Заслугой авангарда, прежде всего, можно считать тот факт, что этот вид искусства кардинально изменил представление о мире и, что немаловажно, - выразительные средства и язык, которыми этот мир описывается. Авангард смог изменить подход к творчеству, стремясь вывести искусство за рамки классической традиции, включив его в широкий контекст окружающего мира. Темы геометрии, цвета, супрематических форм распространились по миру: Баухаус перенимал идеи русского авангарда, а авангардисты на Западе называли Малевича вдохновителем. В настоящее время можно с уверенностью сказать, насколько важным был период зарождения этих интереснейших течений в молодом советском искусстве, напитавших новыми идеями и изменивших взгляд художников на предмет, форму, цвет, и сумевших совершить переход от традиционного к прогрессивному, к искусству, которое уже стало «классическим».

Советский авангардизм внес огромный вклад в архитектуру с ее говорящими геометрическими формами, в графический дизайн с его динамичными экспрессивными плакатами, в промышленный дизайн с его функциональными лаконичными предметами быта, а идеи абстрактного искусства, радикально представленные Малевичем и другими авангардистами, остаются актуальными и сегодня. Современные художники продолжают экспериментировать с формами, цветом и текстурами, ища новые способы выражения через абстрактный язык. Таким образом, советский авангард не просто повлиял, а стал одним из столпов визуального языка модернизма XX-XXI веков. Его наследие живет и перерабатывается от высокой моды до интерфейсов смартфонов, оставаясь эталоном смелости, концептуальности и веры в силу дизайна как инструмента изменения мира. Это не историческая цитата, а живой, действующий визуальный код.

Список литературы:

1. Михайлов, М.В. История дизайна. М.: Союздизайн. 1997. 272 с.
2. Пронькин В. И. Авангардизм в изобразительном искусстве, его эволюция и влияние на развитие культуры человечества // Вестник БГТУ имени В. Г. Шухова. 2013. №1. 14 с.
3. Беляков А. А. Казимир Малевич. Революция в Квадрате. М.: Интеррос. 2001. 36 с.
4. Тарабукин Н. М. От мольберта к машине. М.: Работник просвящения. 1923. 157 с.
5. Арватов Б.И. Искусство и производство. М.: Пролеткульт. 1926. 93 с.

Referenses:

1. Mikhaylov. M.V. Istoriya dizayna [The History of design]. Moscow. Soyuzdizayn. 1997. 272 pp.
2. Pron'kin V. I. Avangardizm v izobrazitel'nom iskusstve, yego evolutsiya I vliyaniye na razvitiye kultury chelovechestva [Avant-garde in the visual arts, its evolution and influence on the development of human culture]. Vestnik BGTU imeni V. G. Shukhova. 2013. №1. 14 pp.
3. Belyakov A. A. Kazimir Malevich. Revolyutsiya v kvadrate [Kazimir Malevich. Revolution Squared]. Moscow. Interros. 2001. 36 pp.
4. Tarabukin N. M. Ot molberta k mashine [From easel to machine]. Moscow. Rabotnik prosvyashcheniya. 1923. 157 pp.
5. Arvatov B.I. Iskusstvo i proizvodstvo [Art and production]. Moscow. Proletkul't. 1926. 93 pp.

Научное издание

ПРОМТЕХДИЗАЙН

Дизайн, искусствоведение и филологические науки

Сборник статей всероссийской научной конференции
молодых ученых с международным участием
Часть 3

Оригинал-макет подготовил А. М. Шванкин

Подписано в печать __.__.2026 г. Формат 60×84 1/16.
Печать трафаретная. Усл. печ. л. 28,8. Тираж 125 экз. Заказ 185
Электронный адрес: imn_dni_nauki@sutd.ru
Отпечатано в типографии ФГБОУВО «СПбГУПТД»
191028, Санкт-Петербург, ул. Моховая, 26