

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ  
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ  
ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ  
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ  
имени М. МАТУСОВСКОГО»**

**ТЕХНОЛОГИИ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА:  
ОПЫТ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ОСМЫСЛЕНИЯ  
И ПРАКТИЧЕСКОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТОВ**

**МАТЕРИАЛЫ  
ОТКРЫТОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ  
КОНФЕРЕНЦИИ**

**16 февраля 2022 г.**

**Луганск**

**УДК 7.036:7.012**  
**ББК 85.1+30.18**  
**Т38**

*Рекомендовано к печати Ученым советом  
ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств  
имени М. Матусовского»  
(протокол № 8 от 27 апреля 2022 года)*

**Т38** **Технологии** визуального искусства: опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов: материалы Открытой научно-практической конференции (г. Луганск, 16 февраля 2022 г.). – Луганск: Изд-во ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского», 2022. – 116 с.

В материалах сборника освещаются актуальные и дискуссионные проблемы в области дизайна городского пространства и интерьера, обсуждаются новейшие технологии и традиционные материалы в современном дизайне, особенности проектов в сфере искусства фотографии и др.

Для преподавателей, аспирантов, магистрантов, студентов старших курсов высших учебных заведений культуры и искусств.

**УДК 7.036:7.012**  
**ББК 85.1+30.18**

**Ответственный редактор:**

В. Л. Филиппов

**Редакционная коллегия:**

Е. А. Капичина,  
Н. Г. Феденко,  
Н. В. Колотовкина,  
Л. А. Рыбальченко

Материалы докладов и сообщений, включенные в сборник,  
печатаются на языке оригинала.

**Ответственные за выпуск:**

Н. Г. Феденко, Н. В. Колотовкина

© ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М. Матусовского», 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Апикова Д. П., Карташова С. И., Лукьянова Т. И.</b> Мемориальный комплекс «Непокоренные» г. Краснодона как архитектурное наследие Луганщины	5
<b>Безуглова А. И., Гоголев С. А.</b> Актуальные тенденции дизайна интерьеров и их применение в проектировании	7
<b>Березина А. С.</b> Особенности игровой 3D-графики	9
<b>Беседа М. И., Лукьянова Т. И.</b> Особенности проектирования интерьеров лечебно-профилактических учреждений	13
<b>Бик О. В., Лихолет Е. В., Феденко Н. Г.</b> Роль художественного образа в создании дизайна архитектурной среды	17
<b>Бранспиз М. Ю.</b> Современная практика фотосъемки с воздуха в контексте трансформации эстетики пейзажа	21
<b>Гоголев С. А.</b> Сквер имени Героев «Молодой гвардии»: история и перспективы развития	24
<b>Гончарук Н. П., Шевченко М. Ю.</b> Репрезентация произведений изобразительного искусства в процессах виртуальной социальной коммуникации	27
<b>Греку В. А.</b> Фотография как средство самопрезентации в виртуальном коммуникационном пространстве	31
<b>Губин И. Н.</b> Средства гармонизации среды в практике дизайнерского проектирования	34
<b>Доброхотова Е. А., Лукьянова Т. И.</b> История создания архитектурного комплекса Красной площади в г. Луганске	36
<b>Дробот Е. А.</b> Визуальное искусство как новация в художественном творчестве	38
<b>Дьяконова В. О., Гоголев С. А.</b> Жан-Луи Денио: декоратор как создатель сокровищ	40
<b>Ермилова Т. А.</b> Визуальное восприятие объемно-пространственных форм в конструировании одежды	42
<b>Женевская С. М., Гоголев С. А.</b> Роль мирового наследия дизайнеров в проектировании и создании современных средовых объектов	44
<b>Засенко Т. В.</b> Информационные технологии в декоративно-прикладном искусстве	46
<b>Иванова Я. А., Гоголев С. А.</b> Творчество Филиппа Старка	51
<b>Ивасишина А. М.</b> Реновация как способ восстановления и адаптации уникальных промышленных объектов к новой функции (на примере Луганского пивоваренного завода)	53
<b>Калугина О. В.</b> Новейшие технологии и традиционные материалы как инновационная практика современного дизайна	57
<b>Карпуть О. С., Семичевская Т. С., Лукьянова Т. И.</b> Роль мирового наследия дизайнеров в проектировании и создании современных средовых объектов	62
<b>Котилевский Д. А.</b> Фотовзгляд в практике пластических искусств	64
<b>Кучеренко А. С., Лукьянова Т. И.</b> Возможности модульного индивидуального строительства в формировании выразительного облика малоэтажной жилой застройки	67

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

<b>Лукашевич А. С., Лукьянова Т. И.</b> Общие черты и особенности направлений конструктивизм, лофт, хай-тек	<b>69</b>
<b>Лукьянова Т. И.</b> Вариативность методов озеленения в создании объектов устойчивой архитектуры	<b>71</b>
<b>Малхасян А. С.</b> Способы представления визуальных образов в дизайн-проектировании костюма	<b>77</b>
<b>Микулецки П.</b> Сакральное искусство в Римско-католической церкви	<b>78</b>
<b>Орлов Е. А., Соловьева А. В., Гоголев С. А.</b> Виртуальный скайуокер в архитектуре городов будущего	<b>80</b>
<b>Павленко А. С., Лукьянова Т. И.</b> История усадьбы К. Мсциховского	<b>84</b>
<b>Петишова Д. Н., Патерыкина В. В.</b> Модерн в современном интерьере	<b>86</b>
<b>Плотников Д. А., Гоголев С. А.</b> Технологии визуального искусства	<b>88</b>
<b>Скоробогатько Я. В.</b> То, что нас объединяет: нарративный подход при проектировании блока виртуальных мультимедийных историй (из опыта Брянского художественного музея)	<b>90</b>
<b>Стрижиченко Е. Е., Лукьянова Т. И.</b> Актуальные флористические приемы в дизайне интерьера	<b>91</b>
<b>Суворова Л. П.</b> Фотография как язык визуальной информации в процессе образования и воспитания студенческой молодежи	<b>92</b>
<b>Терехина Е. С., Волынчук Т. Д.</b> Актуальность функциональной направленности в проектировании блокированного дома	<b>95</b>
<b>Терехина Е. С., Семичевская Т. С., Губин И. Н.</b> Современные тенденции в дизайне интерьеров XXI века	<b>98</b>
<b>Тришкин Э. И.</b> Концепция стилей дизайна интерьера	<b>102</b>
<b>Шапченко Ю. П.</b> Ленд-арт в городском пространстве	<b>103</b>
<b>Шарпань К. С., Лукьянова Т. И.</b> Наследие Фрэнка Ллойда Райта: теория органической архитектуры в дизайн-проектировании	<b>104</b>
<b>Швыдкий А. И.</b> Романтический образ современника в творчестве Карла Брюллова	<b>110</b>
<b>Сведения об авторах</b>	<b>113</b>

## МЕМОРИАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС «НЕПОКОРЕННЫЕ» г. КРАСНОДОНА КАК АРХИТЕКТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ ЛУГАНЩИНЫ

Мемориальный комплекс «Непокоренные» – один из лучших символов Донбасса, напоминающий о героях-молодогвардейцах, боровшихся с фашистами.

Данный комплекс увековечил подвиг подпольщиков города Краснодона. Здесь они сделали последний свой шаг в пропасть шахты № 5 и первый шаг к вечному бессмертию.

В январе 1943 года у шурфа шахты № 5 разыгралась трагедия, о которой до настоящего времени с болью вспоминает Краснодон. Зимой 1943 года истерзанных, изувеченных юношей и девушек фашисты сбрасывали в пятидесятиметровый ствол шахты. Семьдесят одного молодогвардейца казнили на этом месте.

Первым ответом на героическую гибель подпольщиков были слова клятвы отомстить за смерть молодогвардейцев и прощальные орудийные залпы у шурфа шахты № 5 воинов, освободивших город. Эту клятву повторяли летчики и танкисты, которые вели в бой самолеты и танки. На их фюзеляжах и броне сияли имена молодогвардейцев.

**Актуальность исследования** заключается в том, что данный мемориал является неотъемлемой частью туристического маршрута в городе Краснодоне. Люди разных возрастов приходят сюда, чтобы лично почтить память краснодонских героев-молодогвардейцев. Такие памятники являются частью истории, напоминают нам о войне и воспитывают молодёжь достойной того поколения, чьему подвигу мы низко кланяемся.

**Цель исследования** – изучить историю возникновения и архитектурные особенности мемориального комплекса.

**Объектом исследования** выступает архитектурное наследие Луганщины.

**Предмет исследования** – мемориальный комплекс «Непокоренные» г. Краснодона как архитектурное наследие Луганщины.

Событие запомнилось на всю жизнь тем, кто видел своими глазами море цветов, гостей, приехавших со всего Советского Союза, из городов комсомольской славы, родителей подпольщиков, молодогвардейцев. Тысячи краснодонцев безвозмездно на субботниках и воскресниках отработали на благоустройстве территории. Они разбросали десятки машин чернозема, сажали деревья, трамбовали дорожки и укладывали плиты.

Свыше 20 тысяч рублей, заработанных на субботниках и воскресниках, передали в фонд строительства мемориала комсомольцы и молодежь города. Коллективы всех предприятий и организаций принимали участие в обеспечении стройки необходимыми материалами.

Более двух лет работали над памятником ворошиловградские скульпторы Н. В. Можаяев, Г. К. Слепцов, заслуженный деятель искусств УССР Н. Н. Щербаков, архитекторы М. Г. Булкин и В. Г. Десятинчук.

После утверждения проекта композиции художественным советом Министерства культуры Украины с высокой оценкой авторы перенесли мастерскую в Краснодон, где и начали осуществлять свой замысел [1].

Прежде чем приступить к созданию монумента, авторы проекта глубоко изучили архивные материалы и территорию будущего мемориала. После изготовления макета скульпторам предстояло вылепить из глины монумент в полную величину. Управление по

монтажу, демонтажу и ремонту горношахтного оборудования предоставило им огромный цех, где специалисты провели много дней и ночей. На помощь скульпторам и архитекторам пришли высококвалифицированные рабочие УМДРГШО, РМЗ и наладочного управления, взявшие на себя выполнение трудоемких вспомогательных операций по изготовлению макета в натуральную величину, подготовке памятника к отливке из чугуна.

Дважды скульптура переводилась в металл, дважды – в гипс, прежде чем литейщики ремонтно-механического завода вместе с приехавшими из Киева формовщиками художественных мастерских приступили к этому сложному и ответственному делу. Для отливки модель разделили на 280 частей, каждая отливалась отдельно. По мере отливки поблочно велась сборка пилонов, которые устанавливали на железобетонном основании, сооруженном на месте шурфа. Тридцать восемь мощных свай, опущенных в шурф, уложенная на них плита размером 10x10 метров и толщиной 80 см приняли на себя груз. Железобетонные работы по сооружению монумента выполняли строители комсомольско-молодежной бригады В. А. Пилипчука из ШСУ № 4, носящей имя Героя Советского Союза Сергея Тюленина. 200 кубометров бетона заполнили пилоны, придав им надежность и долговечность.

Возводить мемориал краснодонцам помогали многие производственные коллективы нашей и других областей. 200 тонн чугуна особой марки поставил для отливки Коммунарский металлургический завод. Помощь в поставке около 5 тонн спецэлектродов для выполнения сварочных работ оказало Министерство угольной промышленности СССР. Черный и серебристый графит предоставило Донецкое территориальное управление угольной промышленности, гранитные плиты – Житомирское и Винницкое управления нерудной промышленности.

Всего на сооружение мемориала пошло около 1000 тонн различных материалов 58 наименований. Деятельно участвовали в их поставках коллективы ворошиловградских заводов имени Якубовского, имени Пархоменко, областного завода железобетонных изделий, труженики Артемовска, Миллерово и других городов.

В полном величии памятник предстал в день открытия: участникам торжества открылась величественная архитектурно-скульптурная композиция, в основу которой было положено жизнеутверждающее начало: несломленность духа и непокоренность. Памятник представляет собой четыре разновеликих пилона высотой 16, 13, 11 и 7 м, силуэты которых символизируют стены шахтного шурфа [2]. Шурф как бы вынесен на поверхность, и мы узнаем о последних минутах героев. Монументальная скульптурная композиция сочетает в себе лаконизм и огромную экспрессию. На внутренней части пилонов изваяны фигуры героев.

Но перед нами не только страдания людей – это картина битвы, которую здесь, в кровавом мраке, ведут пленники шурфа. Пепельно-черные, словно обугленные в пламени, они продолжают сражаться и здесь, в каменном мешке.

На наружной поверхности пилонов отлиты слова о Родине, мужестве, бессмертии. Авторы композиции – люди, кровно связанные с землей Донбасса, – сумели создать обобщенный образ непокоренного шахтерского Краснодона.

Этот памятник – как нравственный урок для современной молодёжи. Ведь когда на территорию Краснодона пришёл враг, когда взрослых мужчин-шахтёров живьём закапывали в землю, вчерашние школьники не склонили покорно головы, а включились в борьбу. Этот мемориал является архитектурным наследием Донбасса, который и сегодня подвергается пытке, но он не сломлен и продолжает напоминать о прошлой войне с фашистами.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Как в Краснодоне появился мемориал «Непокоренные» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://xn--b1acdsycapm.com/2018/05/kak-v-krasnodone-poyavilsya-memorial-nepokorennyye/>
2. Мемориал «Непокоренные» в г. Краснодон [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://lislib.at.ua/index/memorial\\_quot\\_nepokorennyye\\_quot\\_v\\_g\\_krasnodon/0-104](http://lislib.at.ua/index/memorial_quot_nepokorennyye_quot_v_g_krasnodon/0-104)

## АКТУАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРОВ И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ В ПРОЕКТИРОВАНИИ

Современная мода так или иначе влияет на наш выбор практически во всех сферах: в одежде, питании, декорировании интерьера. Модные тенденции вдохновляют нас, направляют и помогают создать максимально комфортное и современное пространство для жизни. Эксперты рассказали о главных трендах в дизайне квартир, которые будут актуальны в 2022 году.

Тренды в дизайне интерьеров меняются каждый год, за ними легко уследить, но иногда сложно воплотить в реальность. Какой же стиль будет актуальным в интерьере 2022 года? Вот несколько тенденций, которые актуальны на данный момент и будут оставаться таковыми и в следующем году.

### Максимализм

Как такового, понятия «максимализм» в искусстве дизайна интерьеров нет. Часто так называют сочную и «вкусную» эклектику. Особенность этого стильного и модного интерьера в том, что все пустые пространства должны быть заполнены чем-то ярким и разнофактурным. Чаще всего используются яркие, казалось бы, несочетаемые между собой цвета: желтый, зеленый, красный, синий, фиолетовый. Пестрота приветствуется! Чаще всего в таком дизайне оформляются коридоры и гостиные.

А что особенного в этом дизайне? Главное правило – никаких правил.

Этот стиль не предполагает четких канонов и условий. Составляйте свой интерьер из тех вещей, которые милы вашему сердцу! Роскошные многослойные ковры царской эпохи здесь отлично сочетаются с аскетичными африканскими масками, а скромная табуретка великолепно будет себя чувствовать по соседству с огромным мягким диваном. Ведь если ваша душа жаждет роскоши и острых ощущений, почему бы и нет?

В одной комнате могут быть торшеры и бра, огромные хрустальные люстры и скромные одноламповые светильники.

Стены должны «кричать». Пустые, голые стены в комнате с одной унылой картиной? Нет! Множество картин, фото, рамок, постеров – вот что близко максимализму. Каждая картина может иметь свою историю, а все вместе они отображают уникальность этого стиля.

### Минимализм

Минимализм в интерьере не ограничивает и не лишает нас важных элементов, скорее выбирает то, что действительно необходимо. Минималистичный интерьер прост, надежен, красив, комфортен и многофункционален. Для выполнения дизайна интерьера в этом стиле используют натуральные материалы: дерево, декоративный камень, кирпич, кожу, лен, хлопок.

Лучший вариант для отделки поверхности потолка – покрытие краской, для стен – однотонные обои без рисунка, декоративная фактурная штукатурка. Пол чаще всего покрывают ламинатом, керамогранитом или паркетом.

Для минимализма характерны следующие цвета и оттенки: белый, светлые оттенки бежевого, коричневого и серого. Важно наличие хорошего источника естественного освещения, например, больших панорамных окон. Для умеренного искусственного освещения выбирают скрытые приборы: софиты, подсветки, лаконичные светильники. Минимализм не любит большого количества декора, поэтому его практически нет, только

одна-две картины в простых рамах. Так же обстоит дело и с текстилем: только необходимое, чаще всего нет даже штор, на окнах светлые жалюзи или роллеты.

### **Скандинавский стиль**

Особенность скандинавского стиля в том, что в нем не предполагается много мебели и присутствует светлое декорирование. Преобладают такие оттенки, как черный, зеленый, белый, синий и серый. Такой интерьер квартиры подарит домашний уют: в нем мало элементов декора, но они, в свою очередь, содержат в себе всю сдержанность и красоту этого строгого и лаконичного стиля.

Характерными чертами является натуральность и экологичность материалов. Охотно применяются самые распространенные натуральные материалы – камень и дерево. Из них здесь выполнено буквально все: и мебель, и полы, и декоративные элементы. Отличный выбор – необработанное дерево, ведь именно присутствие изделий из материала с грубой отделкой придает холодному северному дизайну нотку уюта и домашнего тепла.

В типичном скандинавском интерьере строго прослеживается обилие искусственного освещения. Забудьте о дорогих и роскошных люстрах. Искусственный свет должен быть максимально мягким и рассеянным: здесь на помощь придут разнообразные светильники, бра и торшеры, точно расставленные в пространстве квартиры.

Еще одно непреложное правило гармоничного скандинавского интерьера – домашний, мягкий и уютный текстиль. Коврики, чехлы на мебель, покрывала, половички, салфетки, скатерти, пледы – все это должно быть очень осознанно подобрано. Предпочтение отдается природным материалам, таким как лен, шерсть, хлопок, овчина, мешковина.

### **Эко-стиль**

Особенность экологического интерьера в том, что в нем присутствуют натуральные материалы практически во всем. Применяют такой стиль во всех частях дома. Эко-стиль – это сейчас самый актуальный и модный стиль в интерьере, стиль для тех, кто хочет помочь природе. Вы добровольно отказываетесь от натуральных мехов и кожи, пластика и обычных (не энергосберегающих) лампочек. Для оформления такого стиля применяют глину, бамбук, древесину, камень. Считается, что таким образом вы помогаете природе и спасаете ее от загрязнения.

Один из ключевых пунктов в стиле эко – легкость и обилие воздуха. При оформлении такого дизайна отдайте предпочтение открытой планировке и минимуму необходимой мебели.

Поскольку эко-стиль – своеобразное отражение живой природы через призму интерьера, то и цветовая гамма здесь должна быть природная, от сочной травяной зелени до лазурных небесных оттенков. Тем не менее за основу этого модного стиля в интерьере 2021–2022 стоит взять нейтральные цвета – белый или бежевый, чтобы затем наполнить ваше помещение большим количеством природных оттенков.

Сам стиль интерьера предполагает максимальное количество естественного света, большие окна и открытые пространства. Искусственные источники света могут быть как встроенными, так и декоративными, но не забывайте, что все аксессуары должны быть выполнены из натуральных материалов.

### **Стиль технологичный хай-тек**

Не выходящий из моды хай-тек отличается практичностью, отсутствием привычного декора, строгими геометрическими линиями и формами, наличием стеклянных и хромированных деталей и аксессуаров.

В стиле хай-тек часто используется подвижное зонирование, которое осуществляется при помощи технологичных дверей и перегородок.

Цветовое решение однозначно: черный, белый, серый, серебро. Для отделки стен актуально монохромное окрашивание светлыми оттенками краски, оформление деревом или камнем. Пол лучше покрыть глянцевой плиткой или линолеумом с имитацией камня.

Освещение многоуровневое, лампы и светильники правильной геометрической формы.

### **Стиль интерьера лофт**

Просторный классический лофт с высокими потолками и крупными окнами, необработанными грубыми поверхностями и открытыми коммуникациями приобретает с каждым годом все большую популярность. Его называют богемным стилем интерьера для свободных, независимых и креативных людей.

Основные внутренние отделочные материалы – это кирпич, дерево, бетон, стекло. Характерные для лофта цвета и оттенки: холодные оттенки серого, белый, кирпичный.

Лучший декор для этого самобытного стиля – скульптуры и живопись.

Светильники многочисленны, на длинных шнурах, возможна подсветка софитами.

Лофт часто наполнен оригинальными аксессуарами: гамаком, креслом-качалкой, черно-белыми фотографиями.

### **Стиль модерн**

Самый творческий и художественный из интерьерных стилей – это модерн. Отличительные качества модерна: плавность линий, отсутствие прямых углов, огромное количество украшений и декоративных высокохудожественных элементов, асимметричность.

В оформлении интерьера используются дорогостоящие, натуральные и благородные материалы: ценные твердые породы дерева.

Обязательно в интерьере стиля модерн наличие витражей и кованых металлических элементов. Цветовая гамма естественная и природная, например, коричневый, умеренные оттенки зеленого цвета, золото или розовый, светло-серый и серебро.

Осветительные приборы в модерне не только выполняют свою основную функцию, но и являются настоящими шедеврами, изысканно украшающими интерьер.

Декора может быть более чем достаточно, важна его изысканность и художественная ценность.

### **Стиль прованс**

Романтичный французский стиль в мягкой цветовой гамме пользуется огромной популярностью. Легкий, светлый, невероятно уютный, цветочный и теплый. Материалы натуральные, каменный или плиточный пол, светлые обои с цветочками или однотонная штукатурка на стенах, балочный деревянный потолок. Душевный интерьер в стиле прованс насыщен милым и красивым декором, здесь много света и живых комнатных цветов.

Итак, мы рассмотрели основные виды дизайна интерьера и их наиболее популярные стили. В рамках одной статьи невозможно рассказать о каждом стиле интерьера подробно, поэтому основной задачей работы было помочь читателю составить о них основное представление. Каждый из перечисленных стилей прекрасен по-своему. Важно выбрать тот, в котором вы будете чувствовать себя комфортно.

УДК 004.92

.... *А. С. Березина,  
г. Луганск*

## **ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОЙ 3D-ГРАФИКИ**

В настоящее время компьютерные игры прочно вошли в жизнь людей самого различного возраста наравне с чтением книг, просмотра кинофильмов, прослушивания музыки и др.

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

От первых простых игр и симуляторов 40-х и 50-х годов XX века до игр в виртуальной реальности, компьютерные игры можно смело считать отдельным видом искусства. На сегодняшний день существует огромное количество компьютерных игр самых разных стилистик и жанров, которые доступны на различных устройствах. На тему компьютерных игр устраиваются тематические фестивали, проводятся конференции, пишутся диссертации, новости игровой индустрии нередко освещают в прессе и ТВ. Во многих странах соревнования в компьютерных играх приравнены к официальному виду спорта – киберспорту (проводятся официальные соревнования и чемпионаты).

Игровая графика – это совокупность множества элементов (моделей, текстур, света, эффектов, анимации и др.). Видеокарта визуализирует элементы сцены в реальном времени со скоростью от 30 до 60 кадров в секунду. Хорошая производительность игры зависит от большой оптимизации, что создает значительные ограничения на создаваемый контент. Задача художника – создать красивую картинку с меньшими затратами ресурсов компьютера.

Части игрового мира делятся на сцены, которые, в свою очередь, состоят из множества элементов – ассетов (asset – любой элемент, находящийся в сцене, кроме персонажей).

Среди компьютерных игр существует большое разнообразие в графическом исполнении. Графика в играх делится на несколько видов – двумерная, трехмерная и различные вариации в их смешении.

Двухмерная графика (2D) является видом компьютерной графики, где изображение выглядит плоским, так как выполнено в двух измерениях – ширине и высоте.

Несмотря на огромную популярность трехмерных игр, с самого зарождения и до настоящего времени 2D-игры имеют большую популярность. Такие игры можно условно разделить на классические 2D, псевдо-3D и псевдо-2D. Такой подход используется в различных играх, для приставок, компьютеров, смартфонов и браузерных игр.

С популяризацией телефонов все больше развивается игровая индустрия и для мобильных телефонов, начиная от классических игр на черно-белых экранах и заканчивая переизданиями знаменитых игр, специально переработанных под смартфоны. Двухмерные игры можно встретить почти в каждом жанре компьютерных игр.

С развитием игровой индустрии, еще до возникновения трехмерной графики, стали появляться псевдо-3D-игры, например такие, как Diablo, Ultima Online, Lineage и др. В этих играх все объекты были изображены в изометрической проекции и имели глубину.

Категория псевдо-2D-игр обрела большую популярность в странах Азии, где производились игры по мотивам манги, ранобэ и аниме. Стилистика выполнения таких игр базируется на рисовке в стиле аниме. Данный стиль на востоке часто встречается и в более реалистичных 3D-играх, с сохранением основных канонов рисунка в стиле аниме.

Ярким представителем стилистики псевдо-2D является вышедшая в 2020 году Genshin Impact, выполненная в аниме-стилистике. Подобных игр за последние годы вышло довольно много, но именно эта обрела большую популярность среди русскоязычных игроков.

Все персонажи в игре выполнены в аниме-стилистике, имеют яркую раскраску, обведены контуром, все текстуры выполнены так, чтобы имитировать двухмерный рисунок, как в аниме. Фоны также смоделированы и текстурированы довольно упрощенно, поддерживая мультипликационный стиль.

Среди реалистичных трехмерных игр одна из популярных в русскоязычных странах Blade and Soul также является ярким примером аниме-стиля. Графика в игре выполнена довольно реалистично, игровое окружение изобилует большим количеством деталей, имеющих рельефы и отражения. Сам игровой мир выполнен в духе древних Кореи и Китая, все места пропитаны этнической атмосферой. Принадлежность к аниме-стилю больше всего демонстрируют в игре персонажи, обладающие каноническими чертами и повадками, характерными для этого стиля.

Продолжая тему псевдо-2D-игр, стоит отметить большое разнообразие визуального исполнения и вне стилистики аниме.

Игра, выполненная в стиле монохромных мобильных игр времен СССР, *Return of the Obra Dinn*, выглядит как фон со сплошной заливкой, где трехмерные модели обозначены лишь светлыми линиями и точками, с упрощенными по исполнению моделями, однако даже при таком исполнении персонажи и предметы легко читаются.

Еще одна игра, отличающаяся необычным визуальным решением, – *Mad World*. Графическая составляющая игры представлена в черно-белом виде, с ярко-красными пятнами. Стиль игры напоминает комиксы в стиле «Город грехов». Несмотря на то, что в игре все персонажи и модели трехмерные, визуально картинка смотрится нарисованной из-за упрощенных текстур.

Стоит отметить и такие игры, как *Teaaway*, в которой графика представлена в виде моделей, вырезанных из бумаги и окрашенных в сплошные цвета.

Кроме того, существуют игры, выполненные из пластилина или имитирующие данную технику при помощи компьютера. Ярким примером является игра *The Neverhood*, где весь игровой мир выполнен полностью из пластилина, методом пластилиновой анимации.

3D-игры имеют визуальное пространство, наполненное только трехмерными объектами. Компьютер преобразует трехмерную сцену в изображение, отображаемое монитором. Процесс преобразования такой сцены в изображение называется рендерингом.

В классической трехмерной графике компьютерных игр, без имитации 2D и других техник также существует великое множество интересных дизайнерских решений. К таким играм можно отнести *Super-Hot*, где окружение проработано на высоком уровне детализации, однако полностью выкрашено в белый цвет, на фоне которого контрастом смотрятся персонажи и объекты, с которыми может взаимодействовать игрок. Персонажи выглядят как будто сделанными из красного стекла, имеют множество граней и напоминают человека только силуэтом.

В играх, где в приоритете реалистичное изображение, по большей части различия выявляются в стилистике построения моделей, качестве текстур, рельефов и освещения.

Графика в онлайн-играх, по сравнению с сетевыми и офлайн-играми, заметно упрощена, ведь такие игры рассчитаны на одновременное присутствие очень большого количества играющих. Если в одном месте, на игровой локации собирается большое количество персонажей при высоких настройках графики, то у игроков со слабыми компьютерами могут возникнуть торможения картинки на экране и повысится отклик игры, может пройти несколько секунд и больше, прежде чем персонаж выполнит заданную команду.

Трехмерное моделирование включает несколько способов создания объектов – полигональное, сплайновое, параметрическое, скульптинг.

Трехмерные модели хранят в себе информацию по трем осям в пространстве –  $x$ ,  $y$ ,  $z$ . Каждый объект состоит из вершин (vertex), ребер (edge) и граней/плоскостей (face).

Vertex – точка в 3D-пространстве, вершина полигона.

Edge – компонент полигона, определяющий форму модели. Образуется двумя вершинами, ребро полигона.

Polygon (face) – плоскость, образуемая тремя и более ребрами. Минимальная поверхность для визуализации, которая может иметь цвет и текстуру.

Полигональное моделирование дает возможность производить различные манипуляции с сеткой 3D-объекта на уровне подобъектов: vertex, edge, polygon. Имеет несколько видов:

1. Низкополигональное моделирование (low poly) – предназначено для создания объектов с небольшим количеством полигонов. Позволяет экономить ресурсы и в последнее время имеет популярность в виде стиля для иллюстраций.

2. Среднеполигональное моделирование (mid poly) – обычно ориентировано только на необходимый результат при рендере. При таком моделировании манипуляции для оптимизации полигональной сетки обычно не проводят.

3. Высокополигональное моделирование (high poly) – предназначено для создания объекта с большим количеством полигонов для высокой детализации.

Скульптинг – виртуальная лепка средствами трехмерных редакторов.

Методы создания игровой графики немного отличаются от методов создания моделей для других целей. Главное отличие состоит в количестве полигонов. Существует большое количество областей применения трехмерной графики, результат может быть статическим изображением, видео и моделями, доступ к которым осуществляется в реальном времени, как в игровой графике. Для статичных изображений 3D художник может свободно создавать модели, ограничивая себя лишь возможностями своего компьютера. Для анимации трехмерные модели уже должны иметь некоторую оптимизацию в виде снижения количества полигонов моделей.

В игровой графике оптимизация полигональной сетки для одиночных офлайн-игр и игр, предназначенных для одновременного присутствия большого количества игроков, тоже будет отличаться, хотя методы создания будут те же. В компьютерных играх доступ к 3D-моделям происходит в реальном времени. В одиночных играх игровое окружение может подгружаться в соответствии с действиями игрока, в остальное время быть неактивным, поэтому нагрузка на сам игровой движок и на компьютер пользователя снижается. В онлайн-играх, где одновременно играет большое количество игроков, постоянно в разных местах происходит взаимодействие игрока с окружением, и нагрузка на компьютер значительно увеличивается. Для игр создают низкополигональные модели, на которые переносят всю детализацию с высокополигональных моделей.

Есть различные стилистики трехмерной графики в играх, при более реалистичном стиле детализированные модели, с использованием виртуального скульптинга, могут иметь миллионы полигонов для одной модели. При наличии большого количества моделей с высоким полигонажем повышается нагрузка на систему, и игровые движки не могут справиться с такими объемами информации.

В старых онлайн-играх проблемы оптимизации решали за счёт того, что модель создавалась максимально упрощённой и дополнительные элементы рисовались уже на текстуре.

В современных играх базовая модель, используемая в игре, уже имеет чуть больше детализации, чем в ранних примерах, но все равно мелкие элементы выполняются за счёт текстур и карт рельефа.

При создании качественной модели важно учитывать предысторию объекта, характер поверхности, физические свойства материалов, из которых он должен состоять, возраст, влияние возможной окружающей среды. В процессе моделирования требуется оценить, какие части объекта можно воссоздать при помощи запеченных текстур или непосредственно в процессе текстурирования, что значительно экономит время и помогает избегать различных ошибок в итоге.

Данный способ создания трехмерных моделей подходит не только для игровых моделей, но и может использоваться для создания моделей, используемых в анимации, в сферах, требующих взаимодействия с трехмерными объектами.

Подводя итог, можно сказать, что важной особенностью игровой 3D-графики в первую очередь является оптимизация моделей, текстур и эффектов под воспроизведение на игровом движке в реальном времени, проработка моделей под конкретные задачи, будь то модель для анимации или элемента окружения. При моделировании важно понимать: то, что

игрок увидит вблизи, должно быть более детализированно, чем то, что с близкого расстояния можно никогда не увидеть и что, соответственно, может быть максимально упрощено.

УДК 82.02

*М. И. Беседа, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

## **ОСОБЕННОСТИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИНТЕРЬЕРОВ ЛЕЧЕБНО-ПРОФИЛАКТИЧЕСКИХ УЧРЕЖДЕНИЙ**

Актуальность данной темы состоит в том, что в Луганской Народной Республике остро стоит вопрос здоровья трудящихся, особенно в сфере угольной промышленности. На сегодняшний день существует необходимость модернизации лечебно-оздоровительных учреждений в разных частях республики для большего удобства и поддержания здоровья населения. Современные лечебно-оздоровительные комплексы помогают поддерживать и восстанавливать состояние организма путем создания комфортных и экологически благоприятных условий отдыха.

Реконструкция и модернизация лечебно-оздоровительных учреждений должны способствовать повышению качества оздоровительных мероприятий и увеличению предоставляемых клиентам услуг, соблюдая при этом все экологические, санитарно-гигиенические и противопожарные требования.

Цель статьи – проанализировать особенности проектирования интерьеров лечебно-профилактических учреждений и выявить актуальные тенденции.

Объектом исследования выступают интерьеры лечебно-профилактических учреждений, предметом – особенности и тенденции проектирования интерьеров лечебно-профилактических учреждений.

Основным видом лечебно-профилактических учреждений является санаторий. Лечение больных в санатории осуществляется преимущественно благодаря природным физическим факторам (климат, минеральные воды, лечебные грязи) в сочетании с физиотерапией, лечебной физкультурой, лечебным питанием и психотерапией, при условии соблюдения установленного общесанаторного и индивидуального режима, обеспечивающего полноценное лечение и отдых.

Каждому санаторию установлен определенный медицинский профиль (специализация) в зависимости от природных лечебных факторов курорта и утвержденных для него медицинских показаний. Классификация санаториев по лечебному профилю:

- однопрофильные (для лечения заболеваний определенной направленности);
- многопрофильные (специализируются на лечении и профилактике двух и более различных заболеваний);
- санаторий-профилакторий – это лечебно-профилактического учреждения для лечения рабочих и служащих предприятий без отрыва от производства [1].

На территории ЛНР существуют три филиала «Республиканской здравницы»: Ровеньковский санаторий «Шахтерские зори», Краснодонский санаторий «Солнечный» и Свердловский санаторий «Забота».

Улучшение качества проектирования и строительства лечебно-профилактических учреждений в значительной степени зависит от грамотного формирования интерьерных пространств. Как и для других общественных интерьеров, формирование интерьера санатория напрямую связано с функциональным зонированием. В основе подходов к формированию интерьеров санатория должны лежать современные тенденции

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

архитектурной композиции, в частности создание единого пространства, взаимосвязи и гармонизации помещений, связи интерьеров и окружающей среды, особое внимание стоит уделять применению элементов живой природы во внутреннем пространстве.

Известно, что цвет оказывает влияние на человека, его мысли, сознание, здоровье и организм в целом. Цвет может вызывать положительные эмоции, улучшать здоровье, успокаивать нервную систему или же негативно сказываться на психофизиологическом состоянии: раздражать, вызывать стресс, беспокойство, нервные срывы, меланхолию.

Помещение может казаться больше или меньше, длиннее или короче, шире или уже, светлее или темнее в зависимости от оттенков используемого цвета. Дизайнер должен правильно подобрать цвет при проектировании интерьера, чтобы он не только грамотно вписывался в общую концепцию проекта, но и оказывал позитивное влияние на здоровье и психику человека.

Одна из самых сложных задач при выборе цветовой гаммы интерьера – создать нужную атмосферу. Правильное управление нюансами – это важные знания, позволяющие сделать интерьер функциональным, гармоничным и интересным для посетителя.

Каждый тон вызывает у человека определенную психологическую реакцию и ассоциацию [2].

Зеленый – это цвет природы, занимающий промежуточное положение в радуге. Именно поэтому он признан универсальным и уравнивающим. Он способен создать спокойную и освежающую атмосферу. Свежие тона, похожие на цвет хвои, довольно насыщенные и чувственные, но это не мешает им создавать в доме веселую и легкую атмосферу, вызывая приятные воспоминания о природе.

Желтый, ассоциирующийся с солнцем и песком, воспринимается как гостеприимный, полный жизни и движения. Но использовать этот цвет непросто. Желтый хорошо воспринимается оригинальными и уверенными в себе людьми. У людей с любым типом психических расстройств этот цвет вызывает утомление и беспокойство, поэтому, чтобы в таком интерьере чувствовать себя комфортно, важно правильно выбрать оттенок: песочный, пшеничный и медовый – более сдержанные оттенки, лимонный, апельсиновый, золотой – яркие и роскошные тона.

Оттенки синего: лазурный, небесный, васильковый, сапфирный, аквамарин. Психологи изучили влияние цвета на человека и провели множество исследований. Самым надежным оказался тест Люшера. Согласно исследованиям, синий – это цвет спокойствия и довольства. Обладает таким же расслабляющим действием, как морская вода и воздух. Также, если человек отказывается от использования синих цветов в интерьере, это говорит о жажде перемен и отказе от рутины.

Клюквенный, малиновый, фуксия, ягодный – все это оттенки розового. Любой оттенок розового создает ощущение романтики и оптимизма. Психологи считают, что оттенки этого цвета выбирают особо чувствительные люди. Розовый цвет вошел в культуру как классический цвет кукол Барби и ассоциируется с романтикой, восхищением и чрезмерной эмоциональностью.

Красный интерьер – эффектный, смелый и яркий. Винные, коралловые и вишнёвые цвета – одни из самых захватывающих. Они ассоциируются с энергией, силой и страстью. Не заметить красный цвет практически невозможно, даже если он используется только как акцентный. Однако стоит помнить, что красный цвет в интерьере активно влияет на психику человека: может вызывать беспокойство, а также возбуждать и заряжать энергией.

Одной из самых модных тенденций последних лет является применение в интерьерах оттенков природы. Такой подход к оформлению интерьера имеет глубокие корни в истории дизайна интерьера и мебели.

Формирование гармоничной среды цвета и света в интерьере – многоуровневая задача, требующая не только творческого подхода к дизайну и доскональных знаний в

области дизайна интерьера, но и учета следующих факторов: функционального назначения комнаты, эмоционально-образного настроения и индивидуальных предпочтений заказчика.

Доктор искусствоведения, профессор В. Д. Уваров выделил три основных направления подбора цвета в жилом пространстве [3]. Один основан на «цветовой теории времен года». День за днем природа показывает нам, как гармонично сочетать цвета самых разнообразных оттенков в любое время года. Убедительность этой теории подтверждается аргументом о том, что если человек с незапамятных времен жил между гармоничными соотношениями естественных цветов, то они восхищают его больше, чем любой другой цветовой эффект.

Цветовая палитра интерьеров санатория должна отражать соответствующее эмоциональное настроение. Специфика проектирования интерьеров санатория заключается в многообразии функций. Это одновременно жилое, общественное и лечебное здание, что предопределяет особенности формирования интерьеров.

При подборе цветового решения для интерьеров санатория необходимо учитывать характер среды в помещении.

Поскольку особенностью помещений вестибюльной группы является единство внутреннего пространства, цвет может использоваться как средство композиционного объединения пространства группы помещений. С помощью цвета можно также разделить помещение на отдельные функционально обособленные зоны [4].

В вестибюле рекомендуется использовать цвета средней полосы спектра: жёлтые, голубые, зелёные, средней насыщенности, с высоким коэффициентом отражения.

В транзитных помещениях (лестницы, коридоры) можно использовать любые цвета. Стены и потолок должны быть светлыми и иметь высокую отражающую способность, чтобы визуально увеличить пространство.

В холлах не стоит использовать яркие цвета и контрасты. Здесь должны преобладать цвета с нейтральными и слабонасыщенными тонами.

Спальные комнаты относят к помещениям регламентированного цветового режима, поскольку в них предполагается длительное пребывание людей и имеется необходимость в зрительной работе. Цветовое решение интерьера спален зависит от ориентации световых проемов. При ориентации на север, северо-восток и северо-запад применяется теплая цветовая гамма; если световые проемы ориентированы на юг, юго-восток или юго-запад — холодная или нейтральная гамма цветов. Этот прием необходим для нейтрализации теплового режима или восполнения недостающего цветового качества в интерьере и дает наиболее благоприятную общую цветовую гамму. Кроме того, при выборе цвета стен уменьшается яркостный контраст освещенных и затененных стен, для чего затененные стены (например, простенок с окном) должны иметь цвет с большим коэффициентом отражения по сравнению с цветом остальных стен.

На основе анализа различных статей отечественных и зарубежных авторов о комбинациях цветов в интерьере были составлены рекомендации, помогающие гармонично расставить цветовые акценты в спальнях помещений санатория. Для номеров целесообразны следующие цветовые композиции:

- родственные, построенные на цветах, расположенных в цветовом круге между цветами первого уровня;
- родственно-контрастные, построенные на противопоставлении цветов, расположенных между цветами второго уровня;
- взаимодополняющие, построенные на цветах, расположенных по диаметрам цветового круга.

Материалы, текстуры и цвет являются мощными инструментами в дизайне общественных интерьеров.

При работе с общественными пространствами перед дизайнером обычно ставится задача создать яркий, интересный, привлекательный и зрелищный интерьер. Современные материалы без труда позволяют это сделать: акриловый камень, 3D-панели, металлические перфорированные панели, декоративный мох, полированные поверхности и другие покрытия обладают высокими декоративными свойствами и помогают создавать интерьеры с характером за счет сочетания разных текстур и фактур.

Кроме яркого внешнего вида к материалам, используемым в отделке общественных интерьеров, предъявляются определенные эксплуатационные требования. Основой выбора вида отделки помещений является выполнение санитарно-гигиенических, противопожарных, экологических, эстетических требований. Отделка предусматривается согласно требованиям соответствующих пунктов СНиП в зависимости от назначения помещений.

Принимая во внимание активный поток людей в общественных зданиях, отделочные материалы в интерьере должны быть прочными и устойчивыми, что особенно актуально для напольного покрытия. В качестве покрытия пола в общественных интерьерах часто используется шлифованный бетон, керамогранит, ковролин, наливные полы, коммерческий линолеум (коммерческие ПВХ-покрытия), ламинат. Полы в помещениях должны быть ровными, гладкими, плотно прилегающими, без трещин и дефектов. Плинтусы должны плотно прилегать к стенам и полу.

В отделке стен для общественного интерьера отдают предпочтение широкоформатным материалам: крупноформатным плитам, панелям, штукатурке, натуральному или искусственному камню. Поверхность стен, перегородок, отделочных материалов, дверей и окон должна быть гладкой, легко очищаемой, доступной для очистки и устойчивой к действию моющих и дезинфицирующих средств.

Стены и полы санитарно-гигиенических помещений (туалеты, душевые, ванны), а также помещений для хранения чистого и грязного белья рекомендуется покрывать влагостойкими и дезинфицирующими материалами.

Современные технологии позволяют имитировать различную текстуру и характер поверхности натуральных материалов. Так, керамическая плитка и керамогранит нередко с трудом отличимы от деревянных поверхностей, натурального камня, ткани или кожи.

Мебельные покрытия – столы, кровати, прикроватные тумбочки, гардеробы и др. – должны быть гладкими, нетравматичными, без острых краев, допускать влажную уборку и быть устойчивыми к действию моющих и дезинфицирующих средств.

Во избежание ослепления прямыми солнечными лучами и перегрева помещения рекомендуется оборудовать освещенные проемы общественных помещений устройствами защиты от солнца (шторы, жалюзи и т. д.). Защитные устройства от света и солнца на окнах комнат в санаториях, пансионатах, на базах отдыха должны обеспечивать затемнение от 80 до 100 % в течение дня.

В связи с особенностями конфигурации пространства (высокие или низкие потолки, узкое или двусветное помещение, перетекающее пространство) общественные интерьеры имеют довольно сложный сценарий освещения.

При разработке искусственного освещения для общественных интерьеров необходимо учитывать исходные параметры пространства и характер естественного освещения. Так, интерьер с большими окнами не требует дополнительного освещения днем, а интерьеры без доступа дневного света необходимо обеспечить искусственным освещением вне зависимости от времени суток.

Дизайн освещения зависит от функции помещения. Иногда необходимо создать в интерьере мягкое рассеянное освещение (комнаты для релаксации и отдыха), а иногда нужно обеспечить яркое направленное освещение (вестибюль, информационные стенды).

Декоративное освещение очень популярно в общественных интерьерах. Декоративные светильники выглядят эффектно и призваны украшать пространство, а не освещать его. Такие лампы часто играют в интерьере роль арт-объектов.

Светильники часто выглядят единым целым с отделочными и декоративными материалами. Светильники, умело вписанные в структуру помещения, дополняют концепцию дизайна.

Правильно созданный интерьер лечебно-профилактического учреждения помогает человеку быстрее восстановиться и поправить свое здоровье, укрепить нервную систему. Таким образом, интерьер становится одним из лечебных факторов оздоровительного процесса.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Рекомендации по проектированию санаториев-профилакториев ЦНИИЭП курортно-туристских зданий и комплексов. – М.: Стройиздат, 1987. – 20 с.
2. Степанов, Н. Н. Цвет в интерьере / Н. Н. Степанов. – К.: Вища шк., 1985. – 184 с.: ил.
3. Уваров, В. Д. Создание цветового решения для интерьеров отелей на основе психологии цвета [Электронный ресурс] / В. Д. Уваров, Д. В. Рябкова // Бизнес и дизайн ревю. – 2016. – Т. 1. – № 4 (4). – Режим доступа: [https://obe.ru/journal/2016\\_4/uvarov-v-d-ryabkova-d-v-sozdanie-tsvetovogo-resheniya-dlya-intererov-otelej-na-osnove-psihologii-tsveta/](https://obe.ru/journal/2016_4/uvarov-v-d-ryabkova-d-v-sozdanie-tsvetovogo-resheniya-dlya-intererov-otelej-na-osnove-psihologii-tsveta/)
4. Яйленко, Е. В. Цветовая гармония интерьера / Е. В. Яйленко. — [б. м.]: Ниола 21-й век. – 124 с.: ил.

УДК 72.012

*О. В. Бик, Е. В. Лихолет,  
г. Москва,  
Н. Г. Феденко,  
г. Луганск*

### РОЛЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗА В СОЗДАНИИ ДИЗАЙНА АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

Важным вопросом современного общества считается формирование культуры человека. Для эстетического развития нынешнего и будущего поколения необходимо обращаться к историческим и художественным ценностям, что предполагает необходимость изучения мировой истории развития общества и истории искусств, особенно выделяя такие направления, как архитектура и дизайн архитектурной среды.

Целью статьи является рассмотрение роли художественного образа в создании дизайна архитектурной среды, с использованием современных способов формирования архитектурно-художественного образа в городской среде. Для этого нами были проанализированы особенности формирования зарубежных и отечественных современных городских пространств, которые несут яркую образность. Для достижения необходимого эффекта были рассмотрены определенные виды дизайна: ландшафтный, архитектурный, графический, звуковой, световой, информационный, сценарный (табл. 1).

*Таблица 1*

#### Виды дизайна, формирующие архитектурно-художественный образ

Виды дизайна	Направления в дизайне (примеры)
Архитектурный дизайн	1. Фасады зданий. 2. Арт-объекты(скульптура,инсталляция, фронтальные и горизонтальные композиции).

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

Виды дизайна	Направления в дизайне (примеры)
Ландшафтный дизайн	1. Садово-парковое искусство. 2. Ландшафтный урбанизм.
Графический дизайн	1. Стрит-арт. 2. Дизайн-код.
Звуковой дизайн	1. Звуковые арт-объекты. 2. Звуковые фасады.
Световой дизайн	1. Динамическое и статическое освещение. 2. Контурное освещение.
Информационный дизайн	1. Визуальные коммуникации. 2. Рекламная инсталляция.
Сценарный дизайн	1. Выставки, праздники. 2. Искусство представления.

Арт-объекты (скульптура, инсталляция, фронтальные и горизонтальные композиции), садово-парковое искусство, дизайн-код, звуковые фасады, сценарное проектирование, технологии цифрового изображения – это современные элементы и направления для наполнения городского пространства. Создание художественного образа зависит от изучения окружающего пространства и первого впечатления дизайнера, рождающего композиции из вышеперечисленных элементов. Следует отметить, что пространство остается главным, а элементы наполнения являются инструментами архитектурной среды.

«Художественный образ выступает не просто как внешнее сходство с действительностью, а проявляется в виде творческого отношения к этой действительности, как способ domыслить, дополнить реальную жизнь. Художественный образ – это суть искусства, это чувственное воссоздание жизни, сделанное с субъективных, авторских позиций, концентрируя в самом себе духовную энергию создавшей его культуры и человека, проявляя себя в сюжете, композиции, цвете, звуке, в том или ином зрительном толковании. Иными словами, художественный образ может быть воплощен в глине, краске, камне, звуках, фотографии, слове и в то же время реализовать себя как музыкальное произведение, картина, роман, а также фильм и спектакль в целом» [1].

Примером художественного образа в дизайне архитектурной среды может послужить парк «Зарядье» в городе Москве. Построен парк в 2017 году. Проект разрабатывался консорциумом во главе команды из Нью-Йорка Diller Scofidio + Renfro. Основная идея команды архитекторов и дизайнеров заключалась в сближение человека, русской культуры и природы России, что способствует созданию художественного образа.

В данном случае художественный образ пространства парка «Зарядье» формируется климатическими зонами, храмовой и современной архитектурой, а также самим зрителем. Дизайнер знакомит посетителей с климатическими районами нашей родины, представляя четыре основные ландшафтные зоны для российской экосистемы: тундру, степь, лес и болото. «Данные зоны были расположены на террасах, в местах наслоений и пересечений которых возникали интегрированные в ландшафт здания для размещения функциональной программы парка. Так природа и архитектура становились единым целым» [2]. Среди архитектурных объектов парка стоит выделить храмовую архитектуру (храм Варвары Великомученицы на Варварке, Знаменский собор, церковь Зачатия Праведной Анны, церковь Максима Исповедника, храм Великомученика Георгия Победоносца), которая подчеркивает художественный образ концепции проекта в культурном и историческом направлении. Безусловно, парк «Зарядье» стал олицетворением современной России.

Другим примером в городском пространстве, отражающим культурные ценности общества, является проект архитектурного бюро Mamen Domingo and Ernest Ferré. Данное архитектурное бюро разрабатывало дворовую территорию в Испании в городе Серданьола-дель-Вальес и реализовало проект в 2015 году. Художественный образ проекта – это получение благоприятных отношений и ассоциативных ощущений для жителей двора.

Территория расположена полностью в окружении многоэтажных жилых зданий, что создает закрытое пространство. Дворовая территория населена многокультурной группой. Художественный образ дворовой территории создается орнаментальным плиточным покрытием. Для создания такого уникального покрытия дизайнер сгруппировал и стилизовал традиционные орнаменты, присущие этническим культурам жителей двора. Переплетаясь, они создают уникальную культурную мозаику, а орнамент служит духовным и художественным отражением культуры народа. Каждый житель района узнает себя, «погружаясь» в этническую мозаику и испытывая эмоциональную разгрузку после рабочего дня. Архитектор в данном проекте восстанавливает территорию как общественное и социальное пространство, создавая доверительные отношения между его соседями. В результате рассмотрения данного проекта можно отметить, что художественный образ в данном городском пространстве создавался путем сбора материала и осмысления, а после трансформировался под реалии современного мира.

Связь архитектурно-художественного образа и культуры рассматривается также в выпускной квалификационной работе «Архитектурно-художественный образ городского пространства по ул. 50-летия Белгородской области в г. Белгороде» (автор – Лихолет Е. В., руководитель – Федотова Н. Н.). Для раскрытия связи в центр работы ставится духовная и художественная культура народа, его фольклор, обычаи, традиции. Все эти культурные направления выражаются в русском народном костюме, занимающем значительную область традиционной национальной культуры как по широте и глубине связей, так и по богатству художественно-творческого выражения. В его образно-стилистической структуре зримо отразились религиозно-этнические, этические, эстетические представления народа, его история, менталитет, система ценностей, уровень духовной и материальной культуры [3]. Исходя из ситуационного расположения территории (город Белгород) за основу берется традиционный народный костюм Белгородской области. Основными видами дизайна, использованными в рассматриваемой работе, являются графический, архитектурный и сценарный дизайн. С их помощью передается художественный образ данной выпускной квалификационной работы.

Например, архитектурный дизайн используется в создании дополнительных торговых мест для ярмарок, организации летних кафе, реконструкции фасадов, создании арт-объектов. В разработке художественного решения вывесок и витрин используются все три направления дизайна (рис. 1).

Основными методами в работе проектирования вывесок и витрин является (дизайн-код):

- создание гармоничного сочетания с архитектурными, стилистическими и колористическими особенностями здания при использовании основных цветовых решений народного костюма (красный, синий, черный, серый);
- упрощение порядка размещения информации на фасадах зданий;
- привязывание вывесок к архитектурным элементам здания;
- донесение до потребителя информации о деятельности организации через народный быт, фольклор и обычаи в композиционных сценариях вывесок.

Решение плиточного покрытия в данной работе также основывается на выделенных методах:

- соответствовать требованиям функционального и планировочного зонирования территории (транспортно-пешеходная улица);
- гармонизировать с архитектурным окружением, малыми архитектурными формами, объектами культурного наследия при использовании основных цветовых решений народного костюма (красный, синий, черный, серый);

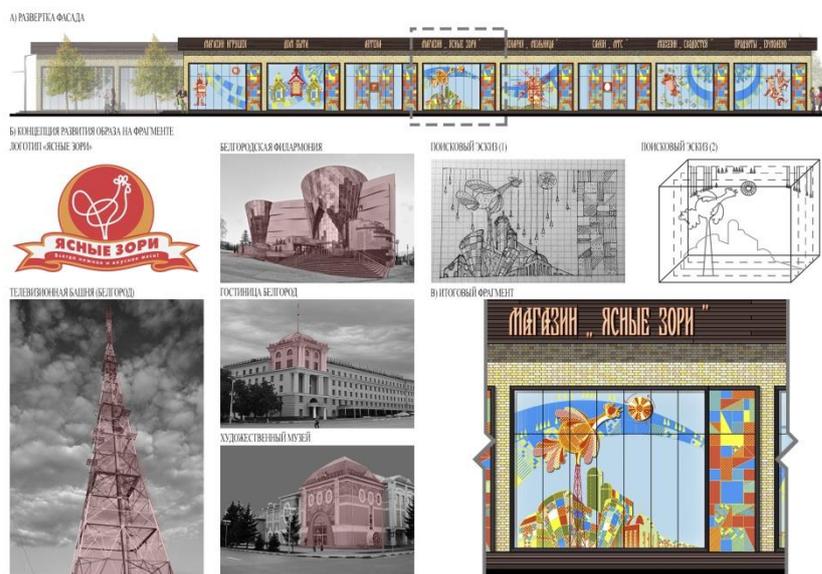
---

## **Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

– показывать зрителю художественный образ. Например, идея воплощения, запечатленная в орнаменте круга, была связана с колесом, движением светил, микрокосмоса, с вечным возвращением на круги своя в природе и жизни, и потому мы можем проследить это в головных уборах, грудных украшениях.

Именно образ «грибатики» вкладывается в плиточное мощение в точке скопления основных потоков людей.



*Рис. 1. Разработка художественного решения вывесок и витрин:  
а – развертка фасада; б – концепция развития образа; в – итог (Лихолет Е. В)*

Итогом выпускной квалификационной работы Лихолет Е. В. стало создание эстетичной торгово-туристической, культурной зоны через взаимосвязь с уникальными историческими особенностями Белгородской области и создание нового художественного образа.

В результате рассмотрения современных проектов и концепций городской среды можно сделать следующие выводы:

во-первых, на сегодняшний день в дизайне архитектурной среды для выражения художественного образа используются различные виды и направления дизайна (архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн и т. д.) (рис. 2);

во-вторых, разработка новых методов в области повышения выразительности художественного образа городской среды связана с потребностью общества [4]. Современный зритель при просмотре объекта художественного творчества ищет скрытый подтекст. Данный подтекст помогает сделать выводы о рассматриваемом объекте и получить негативные или позитивные эмоции.

№	Ситуационная схема	Личность автора	Способы наполнения пространства	Результат
<b>Зарубежный опыт</b>				
1	Испания г. Серданьола-дель-Вальес	Архитектурное бюро «Mamen Domingo and Ernest Ferré»	1. Архитектурный дизайн; 	1. Эмоциональная ориентация
<b>Отечественный опыт</b>				
2	Россия г. Москва	Команда «Diller Scofidio + Renfro» (Нью-Йорк)	1. Ландшафтный дизайн; 2. Архитектурный дизайн; 	2. Архитектурная идея (объемно-пространственное решение) 3. Архитектурные темы (детали, конструкции) = Художественный образ
3	Россия г. Белгород	Студент Лихолет Е. В.	1. Архитектурный дизайн; 2. Сценарный дизайн; 3. Графический дизайн; 4. Информационный дизайн; 	

Рис. 2. Концептуальный алгоритм на рассматриваемых примерах

В результате проведенного исследования сделан следующий вывод: рассмотрев примеры готовых архитектурно-дизайнерских проектов, мы выделили этапы и способы формирования художественного образа в дизайне среды. Тема «художественного образа» сегодня является актуальной и популярной и в смежных направлениях: реставрации и реконструкции исторических районов, формировании пространств с использованием изобразительных возможностей и малых архитектурных форм.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Пархоменко, И. Т. Культурология в вопросах и ответах для зачетов и экзаменов: учебное пособие / И. Т. Пархоменко, А. А. Радугин. – М.: Центр, 2001. – 336 с.
2. Ткаченко, С. Б. Концепции застройки Зарядья: от гостиницы до парка / С. Б. Ткаченко // Известия вузов. Инвестиции. Строительство. Недвижимость. – 2019. – № 9 (1). – С. 196–213.
3. Жиров, М. С. Традиционный народный костюм Белгородчины: история и современность / М. С. Жиров, О. Я. Жирова, Т. А. Митрягина. – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРА», 2005. – 376 с.
4. Ефимов, А. В. Дизайн архитектурной среды: учебник для вузов / А. В. Ефимов. – М.: Архитектура-С, 2004. – 504 с., ил.

УДК 7.06

*М. Ю. Бранспиз,  
г. Луганск*

### СОВРЕМЕННАЯ ПРАКТИКА ФОТОСЪЕМКИ С ВОЗДУХА В КОНТЕКСТЕ ТРАНСФОРМАЦИИ ЭСТЕТИКИ ПЕЙЗАЖА

В статье рассматриваются аэрофотоснимки, а точнее фотографические изображения, снятые с самолетов и спутников, для составления популярной географической карты Google Maps. Проводится исследование «взгляда с воздуха» в сфере фотоискусства, основанное на гипотезах о возможной «зоне контакта» между мимесисом, абстракцией и репрезентацией перед лицом визуальных произведений в современном искусстве. В связи со сказанным возникает необходимость внимательно следить за современными художественными фотопрактиками в социальной реальности, которая предполагает умножение потоков производства и циркуляции изображений в современных коммуникационных технологиях. В

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

качестве объекта исследования выступает работа бельгийского фотохудожника Мишки Хеннера, использующего в качестве источника для своих работ фотографические материалы, а также цифровые графические карты геологической службы, находящиеся в открытом доступе в Интернете. Однако значительная часть его работ основана на апроприации фотографических изображений, доступных в сервисах исследования и визуализации карт, разработанных компанией Google.

Работа Мишки Хеннера в значительной степени связана с подбором, редактированием и сборкой этих «фотокарт» в музеях, галереях и других выставочных местах современного искусства [4]. Художник перемещается по визуальной симуляции Google Maps, вырезая фоторамки, доступные в самой популярной географической информационной системе в Интернете. Его серия фотографий, по сути, является способом переосмыслить мимолетное и массовое состояние цифровой фотографии в онлайн-среде, которая во многом ставит под сомнение использование фотографической техники в значении, когда способы восприятия образа ограничиваются их нарративом как мимесисом: «зеркалом реального».

Данная работа направлена на понятие пейзажной фотографии. Каким бы «натурализованным» ни было восприятие этих аэрофотоснимков в отношении спонтанного узнавания зрителем того, что изображено на фотографиях – гор, лесов, улиц, людей, животных, предметов и т. д., фотографические изображения являются техническими ухищрениями, очень хорошо усваиваемыми людьми. Понятие ландшафта восходит к различным техническим формализациям, которые, начиная с эпохи Возрождения (XIV–XVI вв.), пытались «приравнять» опыт природы (мир вещей) к пространству, представленному в двух плоскостях. Для достижения такого правдоподобия между «миром» и «изображением» классические художники полагались на математические исследования перспективы и на определенное владение законами оптики: знания, которые начиная с XX века, по-видимому, были перенесены в фотографические автоматические формы использования с быстрым фотографированием и практически мгновенными способами печати изображения. Со времен классицизма и до наших дней социально-техническая основа, устанавливающая «способы создания» реалистических пейзажных изображений, кажется, замалчивалась или, по крайней мере, мало обсуждалась в гуманитарных и художественных областях.

Французская исследовательница Анна Коклен показывает, что появление пейзажной концепции в сфере искусства стало результатом социального феномена с учетом нового способа мышления и переживания мира в историко-научном контексте Ренессанса (гуманизма), а также результатом технического феномена с учетом современного использования оптических линз и геометрических расчетов в классической живописи. Таким образом, это открытие препятствует пуристскому взгляду на термин «пейзаж», обычно связанному с картинами, изображающими природу, дающими «нейтральный» и «прозрачный» способ запечатлеть живую среду.

В любом случае реалистическая пейзажная фотография вызывает такой эффект правдоподобия, что у зрителя создается впечатление, что «там» он видит мир «настоящему», тем более если этот реалистический фотографический образ имеет практическую функцию, основанную на картографическом использовании компании Google. Однако оптически-перцептивный шок возникает, когда такие фотографии, изображающие «реальное», уводят зрителя к абстрактному взгляду на него [1]. Так, в некоторых фотографических работах Мишки Хеннера изображение, кажется, функционирует как средство напряжения между коммуникативным полюсом фотографий, ссылаясь на непосредственное визуальное соответствие для его инструментального использования в онлайн-картах; и абстракция. Поэтому речь идет о визуальных конструкциях, которые касаются традиционного понятия пейзажа, основанного на велениях истории искусства, но которые открывают путь к другим способам узнавания фотографического образа и осмысления концепта ландшафта. В целом эта работа представляет собой попытку

расширения затронутой темы – пейзажной фотографии – и посвящена именно развитию данного понятия из областей современного фотоискусства и коммуникационных технологий.

Аналізу подвергаются две фотосерии, названные Feedlots («Кормовые загоны») и The Fields («Поля»). Проект Feedlots документирует географию, созданную мясной промышленностью Северной Америки; а фотосерия The Fields запечатлела с высоты птичьего полета нефтяные месторождения США. Цель состоит в том, чтобы проанализировать смысловую игру, реализованную в сериях фотографий Feedlots и The Fields, обращая внимание на то, каким образом взгляд с воздуха может быть сконфигурирован как способ дестабилизировать представление о пейзаже (живописном или фотографическом) как об изображении, «лучше всего» представляющем пространство; то есть изображение, которое символически настроено как эффективный способ описания окружающей среды. Гипотеза состоит в том, что из этих фотосерий Мишка Хеннер строит любопытное визуальное повествование, цель которого – «сбить с толку» зрителя, чтобы ослабить правдоподобный характер пейзажной фотографии.

При аэрофотосъемке со спутников мы находимся так далеко от поверхности Земли, что пейзажная фотография часто становится «целым», составленным из линий, пятен и точек. Из-за расстояния, связанного с вертикальным углом, объемы человека, природы, архитектуры и артефактов как бы сливаются на поверхности фотографии, вызывая неразличимость форм. В этой фотографической проекции удалось визуализировать только фон из землистых тонов и прямолинейные следы, по-видимому, на переднем плане. Чтобы визуализировать обширную территорию нефтяного месторождения, зрителям необходимо отдалиться от фотографии, а пока они могут различать только выделяющиеся на фотографии разноцветные линии. Однако, если зрители приблизятся к этому аэрофотоснимку, они смогут заметить некоторые детали работы, например, электрические столбы и некоторые насосы-качалки – машины, которые механически поднимали нефть из-под земли [3].

Выразительность таких работ состоит как раз в этом дисгармоничном разрыве между мимесисом и абстракцией. Используя один и тот же язык – фотографический, – Хеннер смешивает две противоположные логики. С одной стороны, в коммерческих галереях и музейной среде хорошее разрешение и большие размеры серий фотографий Feedlots и The Fields объясняют документальную четкость этих пейзажных фотографий. Неизменно зрители приближаются к изображениям в поисках следов правдоподобия. С другой стороны, если зрители смотрят издали, те же изображения представляют собой полное визуальное искажение увиденного. С высоты птичьего полета на пейзажных фотографиях появляются квадраты, прямоугольники, линии и пятна.

Приближаясь к фотографиям рассматриваемых серий, зрители видят тонкие фигурки животных, заборы, разделяющие множество загонов для скота, грузовики, телеграфные столбы и масляные насосы. Однако информативное «целое» этих пейзажных фотографий можно увидеть только издали, то есть когда зрители удаляются от больших фотоизображений. Оттуда документальная фотография становится непрозрачной реальностью. Документальный аспект изображения может даже «появляться» и «исчезать» несколько раз по мере того, как зрители ходят по выставочному пространству, соотнося себя с фотопанно.

Таким образом, фотографические работы Хеннера, рассматриваемые в данной статье, помещают зрителя в центр интерпретационного конфликта – между «двумя расстояниями». С одной стороны, возможность реального знакомства с пейзажной фотографией, с другой – чувственный опыт (оптический и тактильный) геометрических визуальных форм. В рассмотренной фотосерии эти два выразительных полюса как бы «используют» друг друга.

Таким образом, художник находит особый способ расширить традиционное поле художественной фотографии.

Фотосерии *Feedlots* и *The Fields*, несмотря на сохранение документального содержания фотографического вида с воздуха, имеют сильную интерференцию визуальных моделей, уже устоявшихся в авангардном искусстве. Указанная серия фотографий сопоставляется со стилистическими нормами классической живописи, включая «абстрактные» направления современного искусства. В этом контексте в статье делается попытка привлечь внимание к фотохудожественному продукту, который ведет диалог с массовым использованием фотографии в онлайн-среде, создавая «движение» в иерархии искусства, поскольку пейзажные фотографии Мишки Хеннера одновременно используют различные системы знаков, чтобы порвать с жесткими категориями и параметрами, которые могут стабилизировать смыслы современной фотографии.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Иванов-Аллилуев, С. К. Фотосъемка пейзажа / С.К. Иванов-Аллилуев. – М.: Искусство, 2011. – 128 с.
2. Раушенбах, Б. И. Общая теория перспективы / Б.И. Раушенбах. – М.: Наука, 2015. – 283 с.
3. Хабарова, И. А. Обзор современных достижений в аэрофотосъемке / И.А. Хабарова // Международный журнал прикладных наук и технологий «Integral». – 2019. – № 4(2). – С. 15-33.
4. Shepherd, B. *Mishka Henner's «Feedlots» and «The Fields»: a new perspective on the ecocritical «landscape»* / B. Shepherd // *Art forum International*. – 2015. – No. 8. – P. 216–221.

УДК 712.254

*С. А. Гоголев,  
г. Луганск*

### **СКВЕР ИМЕНИ ГЕРОЕВ «МОЛОДОЙ ГВАРДИИ»: ИСТОРИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ**

Лучшим местом для отдыха, проведения досуга является природа. Она быстро восстанавливает силы, радует глаз, создает праздничное настроение. Для жителей крупного промышленного города общение с природой является одной из основных потребностей, позволяющих выживать в тяжелых условиях. Мы, конечно, имеем в виду наш родной Луганск и луганчан, для которых встреча с природой может проходить в скверах, парках, садах, на бульварах нашего любимого города. В них также можно проводить и организовывать различные массовые культурно-просветительские мероприятия.

Городской парк – это объект ландшафтной архитектуры, объект городской инфраструктуры, представляющий собой крупный массив различных зеленых насаждений на специально обустроенной территории, организованной в определенную объемно-пространственную композицию. Парк культуры и отдыха является государственным учреждением и создается в городе, в поселке, в районном центре в целях лучшего использования природных условий для организации культурного отдыха населения. Непосредственно за процессом строительства следует процесс содержания парка, его грамотная эксплуатация. Это может быть сложный производственный процесс, включающий большой комплекс работ по уходу за зелеными насаждениями и элементами благоустройства, устранению незначительных деформаций и повреждений конструктивных элементов объемных сооружений. Содержание объекта включает текущий ремонт и состоит из работ по уходу за деревьями и кустарниками, цветниками, дорожками и другими объектами.

Наша статья посвящена в первую очередь паркам и скверам нашего родного города, в частности скверу «Молодая гвардия», что находится в самом центре Луганска. Эту тему мы считаем очень актуальной и востребованной, потому что, во-первых, существует большой спрос на оформление парков и скверов во всех странах и городах, а во-вторых, сами парки и

скверы часто не имеют достойного оформления, дизайнерской и архитектурной поддержки, не соответствуют современным требованиям, предъявляемым к подобным городским инфраструктурным объектам. Также хочется отметить, что нередко культура организации досуга посетителей парков и скверов в нашем регионе имеет некоторые организационные недостатки ввиду отсутствия опыта проведения рекреационных мероприятий и отсутствия традиций, которые нам придется возродить или создавать заново. Во всяком случае, в нашей работе мы попытаемся осветить некоторые проблемы средовой, ландшафтной организации одной из парковых зон Луганска. Выбор темы статьи продиктован любовью к нашему городу, желанием сделать жизнь и досуг наших горожан более качественными и интересными.

Сквер культуры и отдыха имени Героев «Молодой гвардии» (до 2007 года – сквер имени 30-летия ВЛКСМ) – живописное место в центре Луганска, которое имеет статус парка-памятника садово-паркового искусства. Парк активно используется жителями города в эстетических, природоохранных, оздоровительных и рекреационных целях. Уже традиционными стали здесь ежегодные открытия весенне-летнего сезона вечеров отдыха с участием муниципального оркестра духовой и эстрадной музыки. Самая большая достопримечательность сквера – светомузыкальный фонтан. Луганчанам нравится сквер, они готовы были отстаивать его всеми силами, когда возникла угроза его закрытия.

Сквер – благоустроенная и озеленённая территория внутри жилой или промышленной застройки. Сквер – объект озеленения города, представляющий собой участок величиной 0,15–2 га; размещается обычно на площади, перекрёстке улиц либо на примыкающем к улице участке квартала. Планировка сквера включает дорожки, площадки, газоны, цветники, отдельные группы деревьев, кустарников. Предназначается для кратковременного отдыха пешеходов; художественного оформления архитектурного ансамбля.

Сквер имени Героев «Молодой гвардии» – объект природно-заповедного фонда города Луганска, имеющий статус парка-памятника садово-паркового искусства местного значения. Границей сквера являются улицы Советская, Коцюбинского, Котельникова и Демёхина. Сквер имеет вытянутую форму и простирается с севера на юг. Его площадь – 6,4 га.

До Великой Отечественной войны на месте сквера располагалось кладбище и Воскресенская церковь, построенная в 1905 году. Тогда это место считалось окраиной города, но в 30-х годах прошлого века кладбище оказалось в черте города и было закрыто в 1935 году. Решено было обустроить здесь сквер. В том же году Воскресенскую церковь разрушили. На её месте теперь стоят телевизионная башня и здания телерадиокомпании.

Сквер был заложен уже после войны, в 1948 году, в 30-ю годовщину ВЛКСМ, но его официальное открытие состоялось в 1956 году.

В 2007 году по случаю празднования 65-летия основания краснодонской молодежной подпольной организации времен Великой Отечественной войны Ленинским районным советом и Луганским городским советом было принято решение о присвоении скверу имени этой организации – «Молодая гвардия».

В свое время здесь работал летний кинотеатр, детские аттракционы (веселый поезд, традиционная и цепная карусели), сезон открывался в мае. В настоящее время эти объекты разорены и заброшены. Зато появилась новая детская площадка.

В сквере регулярно проводятся мероприятия по случаю различных праздников. В День города сквер использовался для проведения выставки цветов. Каждую субботу и воскресенье (кроме зимнего сезона), в праздничные дни у фонтана играл оркестр муниципального театра духовой и эстрадной музыки и песни.

Фонтан сквера можно отнести к его главным достопримечательностям. В 2006 году была проведена реконструкция фонтана, в результате чего к празднованию Дня города

фонтан стал светомузыкальным. Данный статус фонтан носил недолго: периодически выходя из строя, он постепенно превратился в фонтан, работающий в обычном режиме, без световых эффектов.

Сквер имени Героев «Молодой гвардии» регулярно задействуется городскими властями для проведения мероприятий различного уровня и направленности. Так, в сквере довольно часто проводятся разнообразные выставки, конкурсы, фестивали, соревнования.

В 1990-х – начале 2000-х годов на территории сквера в весенне-летне-осенний сезон появлялись летние площадки с кафе. Однако прокуратура опротестовала такую практику, ссылаясь на Закон Украины «О природно-заповедном фонде Украины».

В сквере расположено большое количество памятных и мемориальных мест, напоминающих луганчанам о героической истории города и страны. В 1977 году здесь были установлены бюсты членов штаба молодежной антифашистской организации «Молодая гвардия» Сергея Тюленина, Ульяны Громовой, Олега Кошевого, Ивана Туркенича, Любви Шевцовой и Ивана Земнухова.

Братская могила 14 луганчан-красногвардейцев, погибших в январе 1918 года в районе станции Глубокая (ныне – Ростовская область) в схватке с белогвардейцами, – единственное напоминание о бывшем здесь кладбище. В 1964 году была установлена стела (скульпторы В. Федченко и Г. Смешной).

Кроме того, в сквере были установлены следующие памятники: Ульянову-гимназисту, 1962 год (скульпторы В. Федченко, В. Мухин, В. Агибалов); сотрудникам милиции, погибшим в Великой Отечественной войне и при исполнении служебных обязанностей (установлен в 1965 году и в 2001 году перенесен к мемориальному комплексу возле областного УВД; скульптор В. Мухин); поэтессе Татьяне Снежиной (установлен в День города в 2010 году).

В 1977 году здесь был установлен самолет Ан-12, который очень запомнился горожанам. Сначала в нём работал маленький кинотеатр для детей, впоследствии – детские аттракционы. Позже самолет пострадал от пожара и был демонтирован.

На части территории сквера планировали обустроить автомобильную парковку, на что даже было выдано разрешение горсовета. Однако прокуратура запретила это действие в силу незаконности такого решения.

В 2009 году архитекторы М. Пономарев и Л. Шамагин разработали проект капитального ремонта сквера, который победил в номинации «Лучший проект благоустройства» в конкурсе архитекторов, проводившемся под патронатом Луганской облгосадминистрации.

В 2011 году на реконструкцию сквера в бюджете города было заложено 2,5 млн грн, однако кроме косметического ремонта фонтана не было сделано ничего, а остальные работы свернули, по информации мэрии, из-за нехватки денег.

В феврале 2018 года со стороны улицы Коцюбинского в сквере был установлен памятник «Российским добровольцам». Памятник представляет собой фигуру солдата в бронежилете с автоматом в руках. У ноги бойца стоит ребенок, видящий в добровольце единственную защиту перед лицом войны. Останавливающий жест мужчины символизирует то, что именно российские добровольцы выступили защитниками многонационального русского мира на Украине. У подножия монумента выгравирована надпись: «Российским добровольцам». Организатором установки памятника выступила Лига ветеранов локальных конфликтов.

В настоящее время сквер имеет много недостатков, к которым можно отнести неухоженность некоторых зеленых насаждений, разбитые дорожки, по которым неудобно ходить и бегать, замусоренные углы, в которых собираются по вечерам хулиганствующие подростки, ресторан, который запрещают, но он разрастается... Однако, несмотря на эти недостатки, сквер остается излюбленным местом отдыха горожан. На детской площадке собираются мамы с детьми, на спортивной площадке всегда есть желающие заняться

спортом. Сквер живет своей жизнью. Нам же видится, что он требует новых подходов, более современных, учитывающих информационность, динамичность нашей быстро меняющейся действительности. Сквер не должен быть застывшим памятником. Он должен более интенсивно участвовать в общественной жизни города, в воспитании молодежи. В настоящий момент сквер имени Героев «Молодой гвардии» представляет собой прекрасный объект для разработки средового дизайна, от дизайнеров требуются новые решения, включающие не только зонирование, малые архитектурные формы и внешний вид скамеек, но и присутствие живого человека в этих архитектурных формах. Нелегкая задача стоит перед архитекторами и дизайнерами, однако новое время требует новых подходов и решений.

УДК 82.02

*Н. П. Гончарук, М. Ю. Шевченко,  
г. Луганск*

### **РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В ПРОЦЕССАХ ВИРТУАЛЬНОЙ СОЦИАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ**

В наше время социальные сети занимают особую нишу в общественной жизни. При помощи интернет-пространства общество реализуется в различных направлениях. Так, например, виртуальные коммуникации предоставляют нам уникальную возможность знакомиться с сокровищами мировой культуры. А в период пандемии репрезентация произведений изобразительного искусства в процессе социальных коммуникаций особенно актуальна.

В настоящее время виртуальные социальные коммуникации предоставляют довольно широкие возможности классическому и современному изобразительному искусству заявить о себе. Пользователь со средним знанием английского языка может обратиться к ресурсам ЮНЕСКО и крупнейших мировых музеев и частных галерей. Это способствует взаимодействию художника со зрителем на расстоянии.

Сегодня человек может, не выходя из дома, дать свою оценку и оставить комментарий на странице с изображением. Виртуальные коммуникации позволяют не только познакомиться с историей изобразительного искусства, но и узнать о современных тенденциях в нём. Виртуальные технологии дали искусству:

**1) интерактивность** – возможность вступать в контакт с художником или быть наблюдателем процесса создания произведения;

**2) глобальность.**

Искусство – живой развивающийся процесс.

Репрезентация произведений изобразительного искусства имеет свою специфику. Она определяется сущностными характеристиками искусства как такового, его функциями в обществе.

Музей – именно то место, где осуществляются такие репрезентации.

Развитие виртуальных технологий оказало воздействие и на изобразительное искусство, и на искусство в целом. Способы репрезентации произведений искусства и получения информации позволили увеличить аудиторию не только художникам, но и музеям. Просветительские и воспитательные функции музея вышли за пределы выставочных залов.

В настоящее время в культурной сфере обострилась борьба за молодую аудиторию. Как крупные, так и небольшие музеи по всему миру заводят аккаунты в социальных сетях, отвечая на ожидания молодого поколения.

Современные визуальные технологии способствует репрезентации произведений изобразительного искусства за пределами музея. Коммуникативные технологии обеспечивают доступность музейных экспонатов, распространение особенностей художественных процессов как в непосредственном общении с экспозицией, так и на виртуальных просторах.

Благодаря мобильным устройствам репрезентация произведений искусства стала проще. Невозможно представить жизнь человека без мобильного телефона. Для исследования репрезентативной функции была выбрана платформа Instagram, были проведены исследования интернет-аккаунтов крупнейших музеев мира.

Instagram был разработан К. Сиспромом и М. Кригером в 2010 году в качестве платформы для смартфонов, предоставившей возможность размещать в Сети фото-, видеоматериалы. За короткое время Instagram приобрел чрезвычайную популярность.

Основной жанр, представленный в Instagram, – это пост, выложенный автором в виде фотографии, сопровождаемой подписью. Также можно отметить место, где была сделана фотография. Комментарии пользователей – важная составляющая, способствующая увеличению популярности данного поста. Всё это способствует продвижению аккаунта и расширению возможностей репрезентации произведений изобразительного искусства. Для исследования были выбраны Instagram-аккаунты крупнейших музеев мира.

#### **Нью-Йоркский музей современного искусства (5,5 млн подписчиков)**

The Museum of Modern Art, или сокращенно MoMa, активно ведет свою страничку в Instagram. Аккаунт постоянно пополняется фотографиями и видео инсталляций, картин и других произведений современного искусства, которые представлены в музее. Здесь же можно понаблюдать за рабочим процессом создания экспозиций. Практически каждый пост сопровождается исчерпывающим авторским комментарием (рис. 1).

#### **Музей Ван Гога в Амстердаме (2,1 млн подписчиков)**

В Instagram этого музея появляются как знаменитые, так и малоизвестные произведения художника. На странице представлены интересные подборки: например, изображение обуви с полотен Ван Гога. Аккаунт этого музея – прекрасная возможность время от времени соприкоснуться с творчеством одного из самых необычных и популярных художников (рис. 2).

#### **Лувр в Париже (4,8 млн подписчиков)**

Instagram Лувра не ставит перед собой задачи проводить экскурс по истории изобразительного искусства. Но здесь постоянно появляются фотографии экспонатов музея, сопровождаемые какой-нибудь ободряющей фразой. На страничке много снимков как самого здания музея, так и залов с экспозицией (рис. 3).

#### **Эрмитаж (761 тыс. подписчиков)**

Музей публикует в своем профиле фотографии картин, скульптур и других узнаваемых экспонатов. Все они снабжены сопутствующей информацией. Аккаунт интересен не только ценителям искусства, но и обучающимся. Иногда в ленте мелькают снимки котиков и посетителей (рис. 4).

#### **Третьяковская галерея (607 тыс. подписчиков)**

Ценность аккаунта – в исторических справках о художниках, картинах и изображённых на них персонажах. Это именно захватывающие истории, а не выжимки из текста (рис. 5).

#### **Британский музей (2 млн подписчиков)**

Аккаунт интересен снимками занимательных артефактов: от фрагментов стен с наскальной живописью до украшений древних египетских фараонов. Каждое фото сопровождается объемным комментарием об истории объекта (рис. 6).

## ЛАСМА (847 тыс. подписчиков)

Крупнейший музей Калифорнии ЛАСМА находится недалеко от Лос-Анджелеса. Его коллекция огромна. В дополнение к демонстрации картин музей может похвастаться и солидной коллекцией видеоматериалов (рис. 7).

Подводя итоги исследования, хочется сказать, что огромный плюс виртуальных коммуникаций заключается в их доступности: любой желающий может воспользоваться туром по виртуальной выставке в одном из лучших музеев мира, заглянуть в мастерскую художника, куда обычно не попасть, или послушать именитых кураторов и коллекционеров.

Конечно, ни одна репродукция произведения изобразительного искусства не сравнится с живым восприятием оригинала. Но при вынужденной изоляции мы готовы радоваться цифровым аналогам репрезентации произведений изобразительного искусства

### ПРИЛОЖЕНИЕ:

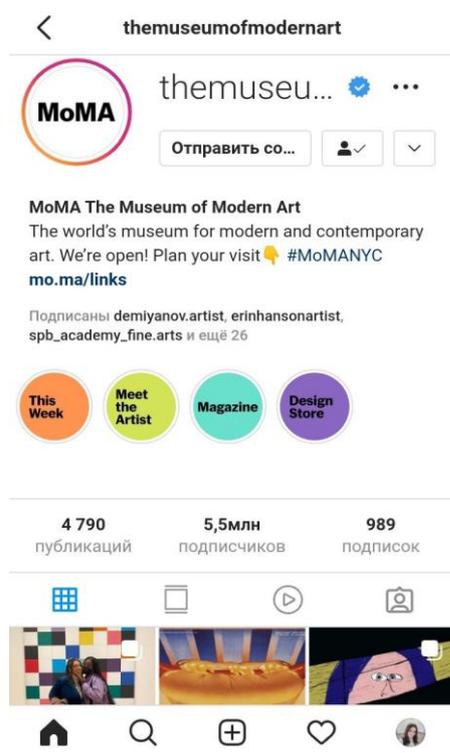


Рис. 1



Рис. 2

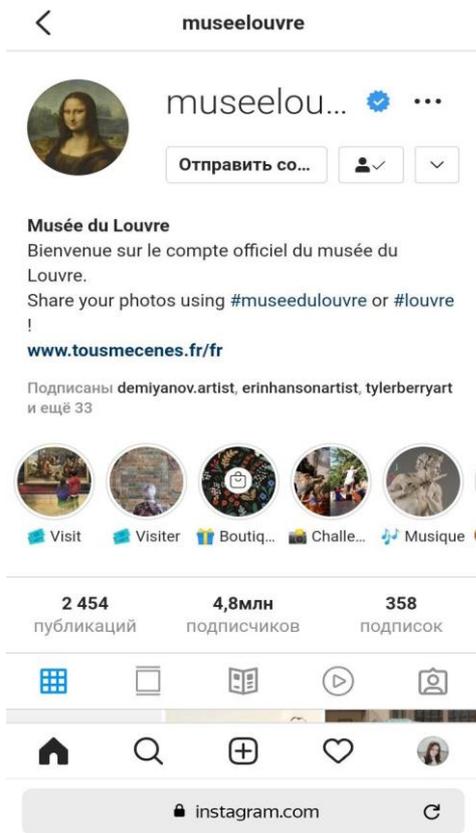


Рис. 3

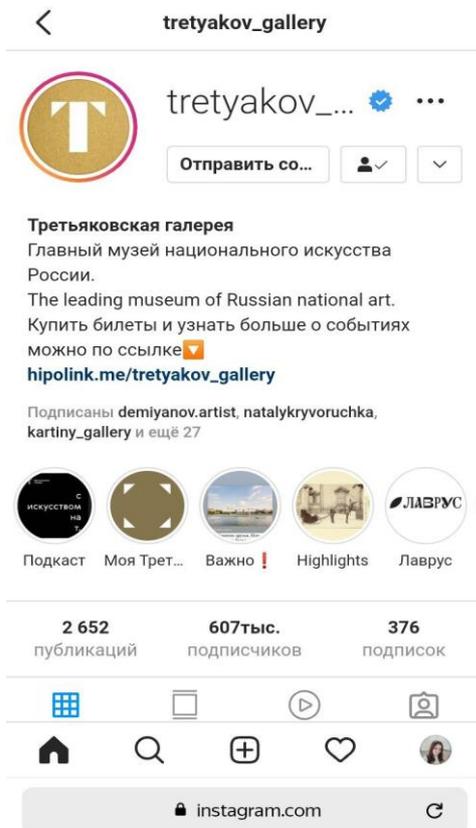


Рис. 5



Рис. 4



Рис. 6

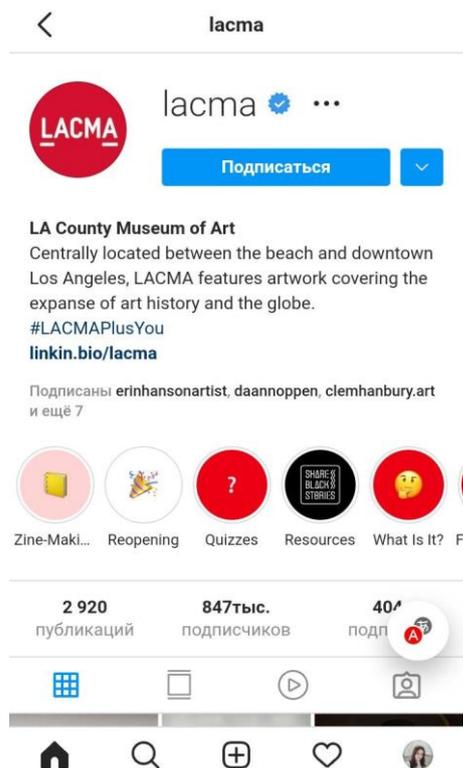


Рис. 7

УДК 82.02

*В. А. Греку,  
г. Луганск*

## **ФОТОГРАФИЯ КАК СРЕДСТВО САМОПРЕЗЕНТАЦИИ В ВИРТУАЛЬНОМ КОММУНИКАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

В реалиях цифровой эпохи мы наблюдаем процесс развития инновационных технологий. Это не может не влиять на взаимодействие между людьми. Наш мир глобализируется. Мы являемся очевидцами информационного общества, в котором главную роль играет визуальная коммуникация. Информационное пространство современного человека невозможно представить без визуальной коммуникации и социальных сетей. Онлайн-взаимодействия расширяют возможности для личностной идентичности. Исполняющую роль в процессе самопрезентации выполняют визуальные инструменты, в частности личные фотографии. Она является частью визуального языка при общении с окружающим миром. А уже самопрезентация посредством визуализации через фотографию – это неповторимый способ реакции на окружающий мир, способ идентификации, стремлением быть понятым и принятым определенным сообществом.

Разумеется, подобная тенденция имеет и обратную сторону медали: стирается граница между понятиями «приватное» и «публичное». А где-то мы наблюдаем и подмену одного другим.

В реалиях виртуальных коммуникаций фотография из личного пространства отдельного индивида переходит в достояние социума. Далее рассмотрим положительные и негативные последствия данного феномена.

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

Подобное обобщение тем или иным образом стирает рамки индивидуальности. Яркими примерами подобного эффекта могут служить различные челенджи, которые призваны обобщить идейный формат так называемой самопрезентации. Выходит, что виртуальное коммуникационное пространство диктует определённую шаблонность личных фотографий. Отсюда вытекает второй момент, положительный. Это личностный рост и развитие на базе полученного социального опыта.

Следовательно, то, что способно задавить индивидуальность у одних индивидов, позволяет развить потенциал у других.

Следующим подводным камнем процесса самопрезентации в виртуальном коммуникационном пространстве через фотографию являются манипуляции, направленные на изменение мнения социума об отдельно взятом индивидууме.

Разъясним: мы размещаем в сеть различные фотографии – от небольших семейных событий до профессиональных достижений, от домашних любимцев до пейзажей живой природы. Ни для кого не секрет, что человек как в реальном, так и в виртуальном мире при общении в первую очередь обращает внимание на внешний облик. Не все пользователи виртуального коммуникационного пространства стремятся предстать перед зрителями в естественном образе. При этом возникает уникальная возможность – «управление мнением о себе». Путем манипулирования конструируется желаемый образ «супермена» или «роковой красотки», этим и определяется особенность виртуальной самопрезентации.

Интернет-пространство в информационном обществе является наиболее важной площадкой для самовыражения личности, фотография же, помещенная в данное пространство, – главный инструмент самопрезентации пользователя в интернет-реальности, и особенно в социальных сетях. Следует отметить, что социальные сети позволяют общаться не только с родными, друзьями, но и реализовывать новые знакомства, связи, тем самым актуализируется необходимость самопрезентации и самоподачи в интернет-пространстве.

Повседневность современного человека невозможно представить без телефона, видеокамеры, фотокамеры, которые фиксируют его жизненное пространство, пристрастия, достижения, увлечения, иными словами, фотография сопровождает человека каждый день. Ни один праздник не обходится без фотографий, ни одно путешествие, ни одно более или менее значимое событие в жизни. Достаточно часто можно встретить человека, который фотографирует животных, друзей и даже еду. Для абсолютного большинства пользователей фотографии являются бесценными нематериальными артефактами, свидетельствами истории личной жизни, размещенной в интернет-пространстве и доступной онлайн-окружению. Поскольку пользователи социальных сетей достаточно активно делятся приватной и публичной информацией, интересно было выделить предпочтения типа и вида фотографирования и образам, запечатленным на снимках.

Согласно данным исследования, которое провела кандидат социологических наук, доцент, доцент кафедры социологии Астраханского государственного университета И.С. Бочарникова в 2019 г., анализ фотоконтента пользователей сетей позволил выяснить, что лидирующую позицию среди категорий фотографий пользователей занимают снимки, сделанные в режиме self (их доля среди всей совокупности фотографий в Instagram составила 23,7 %, в сети «ВКонтакте» – 34,4 %). Эти предпочтения определяются тем, что данный вид фотографирования достаточно прост, он не требует посредника и отражает авторское «себявидение».

По мнению П. Бурдые, «фотографическая практика существует и поддерживается в большую часть времени благодаря ее семейной функции или, скорее, функциям, дарованными ей семейной группой – празднованию и увековечению высших точек семейной жизни, укреплению семейной группы» [1]. Таким образом, можно сказать, что фотография запечатлевает самые важные моменты в жизни человека и «семейной группы», такие как обряды инициации, рождение, взросление, поступление в школу, вступление во взрослую

жизнь, свадьба и т. д. Однако сегодня человек имеет возможность фотографировать гораздо чаще и больше, чем в прошлом.

Коммуникация фотографий – это обмен визуальной информацией с другими людьми о событиях, фактах, о том, чем они заняты в данный момент; можно сказать, что селфи стали новой формой общения, фотографии развивают возможности социального диалога, выступая в качестве своего рода приглашения к дискуссии [2]. Фотография выступает своеобразным нарративом и может служить некой заменой текста, вместо описания своей активности с помощью текста человек может сделать фотографию и отправить ее в сообщество единомышленников.

Одной из важных функций фотографии является функция отражения социальной идентичности. «Ни один человек не застрахован от влияния других людей и социальных групп, которые встречаются ему на пути...» Анри Тэшфел утверждает, что во многих ситуациях человек выступает не как индивидуум, а как член группы, с которой он себя отождествляет [4].

Исследование показало, что «публичное пространство используется в том случае, когда необходимо максимально изолировать себя от других людей. Интимная зона используется реже других, поскольку она имеет сакральное значение, потому что воспринимается человеком как личная собственность. В эту зону могут входить только самые близкие – супруги, родители, любовники, дети, близкие друзья, родственники, домашние животные» [5].

Таким образом, результаты исследования помогли ответить на главный вопрос: студенты считают, что фотография является способом самопрезентации в социальных сетях. Молодые люди предпочитают больше фотографироваться, чем фотографировать, и делают это достаточно часто (несколько раз в неделю). Среди снимков студентов чаще всего встречаются фотографии пейзажа и друзей. У большинства опрошенных на главных фотографиях (аватарах) в социальных сетях выставлены их личные фотографии. При знакомстве в социальной сети большинство респондентов сначала внимательно рассматривают фотографии человека, однако количество этих фотографий не говорит о качествах личности. Мнения студентов о том, что фотографию в социальных сетях используют с целью показать свой социальный статус окружающим, разделились поровну. Вместе с тем современные социологи отмечают, что «цифровая среда сформировала принципиально новые условия социальной идентификации, самовыражения и стиля жизни молодежи, имеющие двойственный характер. С одной стороны, она принципиально изменила соотношение приватной и публичной сфер жизни человека, что, в свою очередь, привело к формированию новых путей идентификации личности: наблюдается возрастающая степень индивидуализации, концентрации молодого человека на собственном стиле жизни. С другой стороны, общаясь в виртуальной реальности, молодежь получила возможность формировать в частной сфере свой индивидуальный стиль, который во многом предопределен вкусами и стилями извне» [6]. Социальные сети предоставляют большие возможности для самопрезентации и самоидентификации, но они достаточно ограничены и стандартизованы, поэтому самоопределение пользователя максимально доступно и зависит от степени креативности личности. Вместе с тем технические средства социальных сетей создают определенные рамки в виде готового клише – анкеты с формализованными вариантами ответов для заполнения предлагаемых полей личной страницы, с помощью которого и осуществляется самопрезентация пользователя. Подобно тому, как в реальной жизни облик собеседника часто определяет наше первое впечатление о нем, фотографии в социальной сети нередко сообщают о владельце страницы больше, чем сопровождающий их текст. Таким образом, интернет-пространство прочно вошло в наши повседневные практики,

и молодому человеку оно жизненно необходимо, поскольку открывает широкие возможности для коммуникации и взаимодействия в офлайн-/онлайн-пространстве как с близкими, так и с незнакомыми людьми. При этом самопрезентация должна быть понята и принята целевой аудиторией, это неким образом посыл к идентификации, маркер «я свой», и молодые люди выбирают различные стратегии для самопрезентации, с помощью которых создается тот или иной образ.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Круткин, В. Л. Пьер Бурдьё: Фотография как средство и индекс социальной интеграции / В. Л. Круткин // Вестник Удмуртского университета. – 2006. – № 3. – С. 40–55.
2. Лучко, А. Наука селфи: в чем секрет их популярности? [Электронный ресурс] / А. Лучко. – Режим доступа: <http://lookatme.ru/mag/live/interweb/202555-selfie>
3. Бочарникова, И. С. Фотография как способ самопрезентации молодежи в социальных сетях / И. С. Бочарникова // Вестник АГУ. – 2019 – № 3. – С. 49–57.
4. Киреева, И. Социальное влияние: теория социальной идентичности в вебдизайне [Электронный ресурс] / И. Киреева. – Режим доступа: <https://blog.sibirix.ru/social-identity/>
5. Ушкин, С. Г. Визуальные образы пользователей социальной сети «ВКонтакте» / С. Г. Ушкин // Мониторинг общественного мнения. – 2012. – № 5. – С. 159–169.
6. Максимова, О. А. Социальные сети как пространство самоидентификации молодежи / О. А. Максимова, Е. О. Шандрик // Вестник экономики, права и социологии. – 2016. – № 4. – С. 246–248.

УДК 7.013

*И. Н. Губин,  
г. Луганск*

### СРЕДСТВА ГАРМОНИЗАЦИИ СРЕДЫ В ПРАКТИКЕ ДИЗАЙНЕРСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

*Гармония* в эстетике и художественном творчестве – «категория, означающая целостность, согласованность, закономерную связанность всех частей и элементов формы»; гармония вызывает эстетически положительные чувственные реакции.

У древних греков слово «гармония» понималось как связь, соединение, соответствие, соотношение, приложение, подгонка. В искусстве гармония – предмет отражения и художественное воплощение идеала совершенной действительности. Она выступает неотъемлемой характеристикой высшей цели социально-эстетического развития. Гармония – это соответствие и целесообразность, а также порядок. В этом принципе в самом общем виде выражено отношение эстетики к миру: целью культурной деятельности человека является превращение бесформенного и безобразного мира хаоса в прекрасный и упорядоченный космос. Любая гармоничная композиция так организована и упорядочена, что легко постигается человеческим разумом и поддается логическому истолкованию. Понятие гармонии указывает создателю художественного или архитектурного образа на необходимость декоративно-графической, объемно-пластической и эстетической связи между объектами и элементами композиции.

Для того чтобы будущий дизайнер создавал свое произведение, мог наиболее ярко и полно выразить свой творческий замысел, ему необходимо знание законов и средств гармонизации композиции. Овладение профессией дизайнера среды невозможно без освоения законов композиции, являющихся средствами в достижении гармонии и помогающих создавать целостные художественные произведения.

Гармоническая система устойчива, потому что она опирается на композиционное равновесие, пропорции, сочетание цвета и тона, структурные связи. Гармоническая композиция должна обладать рядом необходимых качеств, она ограничена и целостна, ее части пропорциональны и ритмичны. Вся она соизмерима человеку и предметно-

пространственному средовому окружению. Процесс создания гармоничного и цельного произведения носит название «композиция».

Композиция должна быть цельным произведением, не содержать таких частей и элементов, которые бы разрушали или противоречили его функциональной, художественной или конструктивной сущности. Важно определить в композиции главную и второстепенную части, т. к. любая композиция всегда состоит из множества элементов. Взаимная согласованность и соподчиненность очень важны для создания гармонического единства. Если рассматривать произведение как конечный результат творческого процесса, то категории композиции как раз и являются средствами художественного построения, без которого невозможно создание законченного художественного произведения [1].

Композиционными законами являются такие, как цельность и единство, равновесие, соподчинение [3].

Под *цельностью и единством* понимают необходимость согласованности всех элементов композиции, декоративно-графическая, объемно-пространственная связь и изобразительная неповторимость её элементов.

*Равновесие* в композиции – это состояние, когда все элементы сбалансированы между собой относительно центра. Распределение цветовых пятен, объемов относительно центра должно давать ясную зрительную информацию об устойчивости. Это такое состояние композиции, при котором все ее элементы сбалансированы между собой.

*Соподчинение* – это выделение центра композиции (доминанты), которому подчиняются все остальные элементы (причем не просто подчиняются, а усиливают его значимость), т. е. в композиции возникает иерархия. В иерархии могут быть доминанты второго порядка (акценты). В зависимости от количества уровней доминант выделяют две степени иерархии между элементами:

- 1) двухуровневый (доминанта и второстепенные элементы или доминанта и акцент);
- 2) трехуровневый (доминанта, акцент и второстепенные элементы).

Средствами композиции являются: контраст, нюанс, тождества, симметрия, асимметрия, ритм, модуль, пропорциональность, масштабность.

Изучение физиологической стороны цветового видения приближает нас к решению проблемы понимания гармонии цвета. Процессы, идущие в зрительном восприятии, вызывают соответствующие психические ощущения. В этом случае гармония в нашем зрительном аппарате свидетельствует о психофизическом состоянии равновесия, в котором диссимилиация и ассимиляция зрительной субстанции одинаковы.

К основным качествам цвета относятся: *цветовой тон, локальный цвет предмета, насыщенность, светлота, тон, контраст, нюанс, теплый/холодный цвет.*

Встречающиеся в природе цвета разделяют на *ахроматические и хроматические.*

Понятие цветового созвучия подразумевает возможность закономерного появления цветовых сочетаний, которые служат основой общей цветовой композиции. Цветовые созвучия могут быть построены на основе двух, трёх, четырёх или большего числа цветов.

Неизбежная связь между цветом и формой приводит к наблюдениям над воздействиями, которые форма оказывает на краску. Существует взаимодействие между очертанием цветового пятна, его формой и самим цветом. Цвет, так же как и форма, обладает своей «чувственно-нравственной» выразительной ценностью. Цвет и форма также взаимодействуют друг с другом в композиции, влияют на общее восприятие человеком изображения. При этом форма больше влияет на смысловую нагрузку изображения, а цвет – на психоэмоциональную составляющую. Если цвет оказывает больше эмоциональное воздействие на зрителя, то форма в основном передает информацию об изображаемом

объекте: характер формы, размер, местоположение. Именно взаимосвязанное рассмотрение цвета в форме дает наиболее полное понимание их влияния на композицию.

Цвет окружающей среды воспринимается как свойство объемно-пространственной формы. Изменение цвета влечет за собой изменение этой объемно-пространственной формы. Заметим, что формы одного и того же геометрического вида, величины, массы, фактуры, равно освещенные и расположенные одинаково по отношению к зрителю, воспринимаются по-разному, если различны их цветовые характеристики.

Цвет и форма могут как усиливать друг друга, то есть подчеркивать свои изначальные свойства, так и ослаблять или вступать в противоречие друг с другом.

Создание художественно-композиционного замысла будущего объекта, фиксация ее в объемных макетах, схемах, эскизах – важнейшая стадия дизайн-проектирования. Композиционный замысел – это эмоциональный настрой, базирующийся на исследовании и анализе, предшествующий созданию композиционного произведения, идет ли непосредственно рисование с натуры или просто работа над эскизом. Замысел неразрывен с воплощением. Он подразумевает и то, что хотят изобразить, и изобразительные средства, и воплощение в определенном материале.

На первичном этапе проектирования в композиционном замысле проявляются первые черты характерной особенности, которые являются представлением будущего дизайн-объекта. Первичный композиционный замысел развивается только тогда, когда формируются различные модели проектируемого объекта с целью гармонизации элементов композиции, которые согласуются с конечным формообразованием, уточняя и конкретизируя ее [2].

Композиционная идея проекта является своеобразным ядром, позволяющим в дальнейшем приступить к детальной разработке модели объекта. Композиционный замысел эскизного проекта формируется требуемым составом и функциональным назначением объектов среды.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ветрова, И. Б. Неформальная композиция. От образа к творчеству: учебное пособие / И. Б. Ветрова. – М.: Ижица, 2004. – 147 с. : ил.
2. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие для студентов вузов специальности 052400 «Дизайн» / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: МЗ ПРЕСС, 2005. – 367 с.: ил.
3. Устин, В. Б. Композиция в дизайне: методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве / В. Б. Устин. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239 с.: ил.

УДК 791.43.049.1.067

*Е. А. Доброхотова, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

### ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ АРХИТЕКТУРНОГО КОМПЛЕКСА КРАСНОЙ ПЛОЩАДИ В г. ЛУГАНСКЕ

Актуальность выбранной нами темы связана с тем, что с 2020 года здание Дома техники переходит Луганской государственной академии культуры и искусств имени М. Матусовского. На сегодняшний день это не только 5-й корпус Академии, который стал местом обучения студентов, но и по-прежнему высочайший памятник архитектуры, в прошлом – республиканского (УССР) значения, с потрясающим ландшафтом, фонтаном, скульптурными композициями и сквером. Поэтому история Дома техники является неотъемлемой составляющей истории ЛГАКИ, которую нужно знать и помнить.

Красная площадь имеет интересное историческое прошлое. В 1841 году на возвышенности, выше улиц Петербургской (ныне – Ленина) и Казанской (ныне – Карла

Маркса), был построен собор. Для возведения храма было выделено из казны почти 35 000 рублей, а на пожертвованные прихожанами деньги (почти 3 500 рублей) была сооружена ограда вокруг собора. Имя храму дали, как можно предположить, в честь святого Николая Угодника (а по одной из версий храм посвящен царствовавшему в то время императору Николаю I). Площадь близ него стала именоваться Соборной. По рассказам местных жителей, великолепные колокола собора, имеющие высокое содержание серебра в металле, в ясную погоду были слышны даже в станице Луганской [4].

С 1919 года Соборная площадь стала называться Красной. Здесь формировались и вооружались рабочие дружины, уходившие к Острой Могиле на защиту города от отрядов белой гвардии. В начале 30-х годов по просьбе местных большевиков здесь, на площади, предполагалось построить музей революции, а в сквере разместить бюсты активных участников революционного движения. Эта идея осталась невоплощенной, так как требовала огромных материальных затрат. Вплоть до 1935 года на площади возвышался Свято-Никольский собор. Службы в нем давно не велись, а помещение использовалось для испытания авиационных моторов. Собор был украшением города, но уже не вписывался в идеологию нового государства. В том же году собор был взорван большевиками, с землей сровняли могилы почетных граждан Луганска, находившиеся в ограде собора. Вскоре грянула Великая Отечественная война, и все силы были сконцентрированы на победе над фашистами. Послевоенный период восстановления и застройки города коснулся и центра Красной площади [2].

Уже 8 октября 1947 года на Красной площади в сквере установили памятник выдающемуся военному летчику Александру Игнатьевичу Молодчему – уроженцу Луганска, генерал-лейтенанту авиации, лётчику-испытателю (совершил 311 боевых вылетов). За участие в освобождении Киева в 1943 году и за участие в освобождении Украины в 1944 году он был дважды удостоен звания Героя Советского Союза (скульптором бронзового бюста является Заир Исаакович Азгур) [1, с. 73–76].

В 1950 году, согласно первому генеральному плану строительства нашего города, был создан проект застройки и реконструкции Красной площади. Автором проекта назначен архитектор-художник Александр Степанович Шеремет.

В 1933 году А. С. Шеремет был командирован в архитектурно-планировочное управление г. Луганска. С 1935 года – член Союза архитекторов, а уже в 1937 году назначен на должность главного архитектора г. Луганска, которую занимал вплоть до 1969 года.

Александр Степанович – автор и соавтор более 40 проектов зданий и сооружений в г. Луганске: школы № 17, жилого дома завода имени В. И. Ленина и домов в районе Красной площади и Дома техники, ДК железнодорожников, главного входа в парк имени 1 Мая, летнего кинотеатра «Молодая гвардия» в сквере ВЛКСМ, кинотеатра «Октябрь», памятника Борцам революции и сквера возле него.

На возвышенной части площади по этому проекту Шеремета намечалось строительство оперного театра. На небольшой площадке перед театром планировалась установка памятника, посвященного обороне Луганска в 1919 году. Оперный театр был нужен городу, его явно не хватает современному Луганску, но это требовало больших материальных средств, которых город не имел. И вместо театра в 1951 году было решено построить Дом техники – с целью пропаганды новейших научных достижений в угольной промышленности и повышения квалификации угольщиков.

Строительство Дома техники было заказано и финансировалось Министерством угольной промышленности СССР. Он был построен по проекту харьковских архитекторов Владислава Павловича Фадеичева, Бориса Викторовича Дзбановского и Михаила Марковича

Сыркина. Строительство Дома техники велось два года и было закончено в 1953 году, ко Дню шахтера, но открыт он был только через год, 12 января 1954 года.

А. С. Шеремет писал о Доме техники: «...здание монументальное, светлое, интересное по архитектуре». В 1954 году на конкурсе лучших жилых и гражданских зданий Дом техники отмечен первой премией Управления по делам архитектуры при Совете Министров Украины, а куратор строительства А. С. Шеремет за участие в сооружении награжден почетной грамотой.

Через 10 лет, в 1963 году, в газете «Радянська Україна» появились статьи о и возможной передаче Дома техники под молодежный клуб, но этому не суждено было случиться. Функционировало здание еще достаточно долго. В период социальных и экономических катаклизмов в его помещении размещались разные организации: банки, мелкие предприятия, мебельный магазин, магазин тканей и мн. др. И только в 2000 году у Дома техники появился новый хозяин – Луганский государственный педагогический университет им. Т. Г. Шевченко.

Весной 2004 года на месте двух скульптурных композиций (на первой представлены шахтёр, металлург и инженер, а вторая изображает ветерана, который делится со студентами воспоминаниями) была открыта скульптурная композиция «Праздник муз», представляющая собой скульптуру Аполлона (покровителя искусств) в сопровождении муз [3, с. 6]. Её автором является старший преподаватель кафедры изобразительного искусства Луганского государственного института культуры и искусств Андрей Викторович Боровой.

Таким образом, создание архитектурного комплекса Красной площади имеет богатое историческое прошлое, важное не только для Академии, но и для всей нашей Луганской Народной Республики.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бодрихин, Н. Г. Великие летчики мира: 100 историй о покорителях неба / Н. Г. Бодрихин. – М., 2011. – С. 73–76.
2. Город, ставший судьбой / сост. Т.А. Шеремет, А.В. Закорецкий и др. – Луганск: Максим, 2012. – 576 с.,ил.
3. Селезнева, Н. Рокада / Н. Селезнева // Жизнь Луганска. – 2005. – 4 мая. – С. 6.
4. Шукач|Дом техники (место Свято-Никольского храма), г. Луганск | Архив [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.shukach.com/ru/node/29484>

УДК 004.8

*Е. А. Дробот,  
г. Луганск*

### **ВИЗУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО КАК НОВАЦИЯ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТВОРЧЕСТВЕ**

Визуальное искусство на сегодняшний день является объектом изучения и внимания ученых, его развитие не останавливается и имеет эволюционный характер. Зрелищность и эффектность – понятия тождественные и во многом запрограммированные на мощную социальную направленность. Искусство в данной вариации выполняет функцию влияния на массы, однако особенности и возможности визуального искусства гораздо шире и многограннее. Речь идет о цифровом изображении, которое берет свое начало в 1983 году. Э. Сатерленд в своей работе показал, как компьютер может быть использован для создания интерактивного эскиза линии – при помощи простого дисплея на базе электронно-лучевой трубки и двух добавочных устройств для управления вводом данных. Потом Т. Джонс перевел двухмерные технологии в трехмерные. Однако еще в 1964 году К. Ноултон писал о возможности компьютерной анимации. Именно в рамках киноискусства, еще до изобретения компьютерных технологий, разрабатывались и разрабатываются теоретические основы

воздействия экранного образа на зрителя и апробируются технические новшества (от Эйзенштейна до Гриффита, от Мейерхольда до Малевича). Данный временной период тесно связан с развитием кинематографа, который в это время приобретает большую социальную и культурную значимость.

С точки зрения художественности важна погружаемость зрителя в картину посредством визуальных эффектов, которые непосредственно для остроты и глубины восприятия имеют текстовое и другого рода сопровождение, к примеру музыкальное. Это позволяет зрителю максимально остро реагировать, воспринимать увиденное и, главным образом, что является следствием любого эстетического процесса восприятия, иметь возможность интерпретации и анализа произведения. По сути, анализ использования современных видов визуального искусства непременно сопровождается текстовым комментарием объекта искусства, что, в свою очередь, воздействует на сферу художественного языка. А. В. Михайлов обозначил: комментирование и параллельный теоретический анализ приводят к тому, что музыка «пропитывается словом и „словесностью”». Таким образом, музыкально произведение едино с языковым высказыванием [1].

О возможностях зрелищности в 20-х годах писал И. Иоффе. Занимаясь вопросом киноязыка, он подчеркивал универсальность языка видимых форм. Этот язык ограничен рамками самого зрения. Стоит отметить, что ученый задолго до появления Интернета, телевидения смог почувствовать потенциал воздействия визуальных возможностей влияния на зрителя.

В образовательном аспекте визуальность не менее важна, так как цель любого обучающего процесса – это качество усвоения полученной информации. Мы знаем, что наиболее эволюционно важным органом восприятия для человека, на уровне рефлексивности, является зрение. Таким образом, синкретичность в совокупности получения информации с помощью слуха и зрения, не исключая грамотной языковой структуры, позволяет качественно воспринимать информацию. Не менее важен психоэмоциональный фон, или, иными словами, возможность и способность человека воспринимать, его готовность к этому процессу. Задачу визуального искусства можно определить как стремление коммуницировать со зрителем с помощью семиотики и интертекстуальности, перформанса, провокации. В современном мире достижение этого процесса стало более доступным и в некоей мере неконтролируемым.

Сегодня задача искусства – это не только создание нового языка, но и «война с социально-политическим мракобесием и праворадикальной реакцией за свободу современного искусства; ниспровержение и уничтожение устаревших репрессивно-патриархальных общественно-политических символов и идеологий; арт-война со всем глобальным миром за полное торжество справедливости на Арт-Земле» [2].

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Михайлов, А. В. Концепция произведения искусства у Теодора В. Адорно / А. В. Михайлов // О современной буржуазной эстетике. – М., 1972. – С. 164–165.
2. Лифшиц, М. Искусство и современный мир / М. Лифшиц. – Изд. 2-е, доп. – М.: Изобразительное искусство, 1978. – 384 с.

## ЖАН-ЛУИ ДЕНИО: ДЕКОРАТОР КАК СОЗДАТЕЛЬ СОКРОВИЩ

Жан-Луи Денио – дизайнер интерьера, волшебник, который меняет пространство до неузнаваемости. Все дизайнеры мира восхищаются фирменным почерком его работ. Король декораторов – поклонник классики и неоклассики, а его авторский почерк – это бесподобные сочетания из антикварных, винтажных и дизайнерских предметов.

Жан-Луи Денио охотно комментирует свой стиль: «Мой стиль полон истории и литературы из разных периодов».

Обаятельный лидер с застенчивой улыбкой не стесняется объяснять свое отношение к свободе и первенству: «Я хочу показать всем, кто в декораторском мире главный... Дело не во власти – я очень мягкий человек, совсем не агрессивный. Просто не надо меня недооценивать, навешивать на меня ярлыки...»

С трех лет Жан-Луи с удовольствием рисовал. К десяти годам увлечение живописью переросло в интерес к созданию эскизов домов и интерьеров – при том, что первый стильный интерьер в журнале о дизайне Жан-Луи увидел только в 14 лет [1].

Семья прочила сыну карьеру врача, юриста или летчика, но сын упрямо не проявлял интереса к учебе, самозабвенно рисуя дома и интерьеры. Родители не верили в будущее сына в художественной профессии, но молодой человек не представлял себя вне искусства.

На пути к мечте будущий мэтр подрабатывал маляром, был женат на принцессе, работал нянькой.

Звезда французского декоратора взошла стремительно и довольно рано: уже в 26 лет, сразу после окончания престижнейшей школы дизайна Эколь Ниссим-де-Камондо, он открыл собственное дизайнерское бюро в Париже. Свои интерьеры Денио доверяют монаршие особы, бизнесмены и представители модной богемы. В его портфолио даже есть проект по разработке внутреннего дизайна самолета. И все, с кем когда-либо работал декоратор, неизменно становятся его постоянными клиентами.

Перечень проектов знаменитого дизайнера огромен, но за двадцать лет ни один эксклюзивный прием или элемент не перекочевал из одного проекта в другой. Каждый интерьер – это новый сценарий.

Фото работ Жана-Луи Денио – калейдоскоп из фактур, фигур, цветовых сочетаний и необычных силуэтов мебели.

О своем дизайнерском стиле Денио говорит: «Мой подход к проектам – интенсивно многослойный – с кованым металлом, с прожилками мрамора, инкрустацией деревом...» И признается: «Мои проекты выглядят намного дороже, чем стоят. Дело... в том, как декоратор соединяет вещи друг с другом» [2].

Мэтр использует керамическую плитку с



матовой и полированной фактурой и имитациями камня, мрамора, металла и дерева.

Жан-Луи Денио не раз говорил, что работает исключительно с теми заказчиками, которые ему по душе, и до недавнего времени в России таковых, очевидно, не было. По крайней мере, никому не удавалось привлечь мировую звезду дизайна для совместной работы. Но в 2016 году компания Vesper заинтересовала декоратора своим предложением – Денио взялся за создание интерьеров для пентхауса в доме Nabokov на Остоженке. К слову, это самый дорогой пентхаус Москвы. Разработка проекта шла на протяжении года: Жан-Луи лично продумывает каждую, даже самую мельчайшую деталь интерьера и подробно описывает ее в своем «сценарии». Ни один из элементов, использованных в оформлении пентхауса Nabokov, больше никогда не появится ни в одном проекте Денио.

Первая работа Жана-Луи Денио в России – дизайн пентхауса в доме Nabokov – событие знаковое не только в нашей стране, но и на международном уровне. И было бы приятно, если бы это была лишь первая ласточка и Vesper своим примером задал тренд на работу с мировыми звездами дизайна.

Архитектура дома Nabokov и окружающий ландшафт впечатлили Денио, а вид с террасы на храм Христа Спасителя помог принять окончательное решение об участии в проекте.

Как и произведения В. Набокова, дизайн интерьера Жана-Луи Денио гениален и неуловим. «Я никогда не использовал однотонную ткань в проектах, а голые стены приводят меня в панику. Я всегда пытаюсь добиться чего-то волшебного».

В интерьере тон задают геометрические формы мебели в сочетании с монументальной фактурой камня, хромированный металл и мягкие сочетания цветов с доминированием любимой палитры дизайнера – серой.

Жан-Луи использует определенно больше пятидесяти оттенков серого. В его умелых руках серый облагораживает, успокаивает, интригует и восхищает, при этом неизменно визуально объединяя в одно целое все элементы интерьера.

Помещение разделено на зоны... только условно. Налево от входной двери доминанта – средиземноморские мотивы.

Квадратная керамическая плитка с матовой фактурой и имитацией натурального камня украшает пол. Укладка ромбом выглядит оригинально в сочетании с ковровым покрытием светло-серого цвета с размытым зеленым узором и комнатными растениями.

Во второй части отделки камина керамической плиткой под белый мрамор дополнена мраморной основой настольной лампы и обивкой пуфов с имитацией благородного камня.

Ковровому покрытию с дуговыми штрихами вторят ломанные линии кресел.

Металл представлен в двух вариантах – круглая хромированная столешница и бронзовые подсвечники.

В новом проекте безошибочно считывается стиль Жана-Луи Денио, которому так сложно дать четкое определение: декоратор основывается на неоклассике, которую он сочетает с футуризмом и эклектикой. Он учитывает особенности места, где расположено здание, культуру страны, современные тренды дизайна и исторические аспекты.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Дизайнер Жану Луи Денио: биография и фото [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fb.ru/article/258648/dizayner-janu-lui-denio-biografiya-i-foto>
2. Жан-Луи Денио – один из самых популярных в мире дизайнеров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://zen.yandex.ru/media/id/5e884b3411bf9c2ca754a86d/janlui-denio-odin-iz-samyh-populiarnyh-v-mire-dizainerov-5f7b330e71c44f082968cd0e>

## ВИЗУАЛЬНОЕ ВОСПРИЯТИЕ ОБЪЕМНО-ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ФОРМ В КОНСТРУИРОВАНИИ ОДЕЖДЫ

Стремительное насыщение потребительского рынка разнообразными товарами швейного производства, которое наблюдается в настоящее время, связано прежде всего с успешным и эффективным использованием достижений научно-технического прогресса в области техники и технологии изготовления одежды. Однако указанный процесс сталкивается с определенными трудностями, которые объясняются спецификой производства данных видов изделий, потому что одежда – это система материальных оболочек, искусственный покров тела, защищающий его от внешних воздействий природы, при этом выступающий неким проявлением индивидуальности человека, его отличительной особенностью.

Современный мир одежды – это особое индивидуальное пространство, пространство некоторой своеобразной интриги и свободы творчества, пространство для создания наших внешних неповторимых образов и ролей, влияющих на наш сложный внутренний мир и на окружение, определяющих тон и настроение всей нашей бурной жизни [2]. Кроме того, одежда – это важнейший элемент в системе культурных ценностей человечества. В ней сосредоточены философские мировоззрения, национальные традиции, культурно-исторические ценности, отражающие происходящие в обществе перемены и характерные черты времени [5]. В одежде как целостном создаваемом образе содержится полный набор элементов, при помощи которых можно достигнуть гармонии эмоциональной и эстетической выразительности человека.

В проектировании и конструировании одежды визуальное восприятие объемно-пространственных форм и технологии формообразования занимают одно из центральных мест. В процессе создания одежды, как правило, все архитектурные составляющие формообразования (социальная, функциональная, эстетическая и др.) часто проявляются системно, в тесной взаимосвязи, подчиняясь требованиям потенциального потребителя. В связи с этим архитектуру объемных структур рассматривают как составную часть проектирования и конструирования одежды [4, с. 175]. При этом проявляется тесно связанная система, по своей сути «костюм-фигура», в виде единой гармоничной пространственной структуры. Поэтому одежда, спроектированная в такой системе, считается образцом красоты и гармонии.

Визуальное восприятие объемно-пространственных форм в конструировании одежды формируется с учетом действия законов зрительных иллюзий. Зрительные иллюзии, как правило, используются, чтобы с помощью одежды приблизить реальную фигуру к идеальной форме, например принцип золотого сечения, контрастные пропорции, подобные пропорции, сделать рост выше или ниже, фигуру стройнее, плечи уже или шире, грудь больше или меньше, талию тоньше, подчеркнуть достоинства фигуры и убрать недостатки и т. д.

В истории костюма можно проследить, как зауживали талию с помощью очень широких юбок, делали ноги длиннее с помощью завышенной талии, создавали иллюзию маленькой головы большим воротником «фреза», увеличивали рост с помощью вертикальных декоративных отделок в костюме и т. п. [1]. В современной одежде сохранилось большинство таких приемов, как подкладные плечи (плечевые накладки) в пиджаках и специальное белье в вечерних туалетах, позволяющее добиваться идеальной фигуры, но эти приемы значительно упростились, потому что изменились эталоны красоты.

Первый путь осуществления процесса визуализации в одежде – изменение зрительного образа с помощью приемов создания зрительных иллюзий, а именно подчеркиваются вертикали любыми средствами моделирования для придания фигуре

стройности, используются ткани в клетку и полоску, различные формы воротников и выреза горловины и др.

Второй путь – конструирование модельной одежды в стиле оп-арт, который требует геометрически точных сопряжений линий, полосок, клеток, а также превращения плоскости ткани в иллюзорное объемное пространство.

Наряду с этим в современных коллекциях часто используется прием расчленения целостности одежды путем исключения симметрии (один рукав, половина куртки или юбки, одна половина брюк и т. д.), в результате чего чистая форма визуально дробится, распадается на отдельные части. При этом применяются ткани с очень крупным раппортом декора или монораппортные композиции, которые скрывают очертания фигуры [3]. Также предлагаются модели с иллюзией пространственного решения рисунка, намеренно прорывающего плоскость двухмерного решения, в виде монокомпозиции или крупнораппортной ткани.

При конструировании одежды, помимо изложенных подходов, особенно под индивидуальные запросы заказчика-клиента, на наш взгляд, необходимо широко использовать так называемый способ визуализации психологического отвлечения [1]. На практике такая технология будет выглядеть следующим образом: осуществляется предварительная диагностика фигурной формы, и, чтобы скрыть определенный недостаток фигуры, внимание направляют на другое место в одежде или целенаправленно подчеркивают явные достоинства внешности человека. Например, при «фундаментальном» низе фигуры композиционным отвлекающим акцентом и маневром может быть решение по оформлению шеи, плечевого пояса, лица с помощью украшений, декора, дополнений.

Следует отдельно остановиться на вопросе дальнейшего совершенствования технологии визуализации восприятия объемно-пространственных форм в конструировании одежды. Как известно, наиболее перспективным на сегодняшний день является использование систем автоматизированного проектирования (САПР) и моделирование конструкции одежды по технологии 3D.

Современные САПР уже достаточно давно не только успешно реализуют традиционные процедуры конструирования швейных изделий, но и имеют объемный трехмерный медиаманикен, который можно поворачивать вокруг оси, изменять по габаритам и даже заставлять его двигаться и дефилировать по виртуальному подиуму. Такой прорыв стал возможным благодаря тому, что сегодня практически все ведущие мировые компании в области разработки программных продуктов для индустрии моды определили для себя один из главных приоритетов – оснащение швейных САПР модулем одевания на трёхмерный манекен [6].

В свою очередь, важнейшей задачей 3D-технологии в конструировании одежды является создание предметов со свободно текущими пространствами, потенциально способными принимать различные формы, в отличие от фиксированных объемов традиционной одежды. Это перспективное направление, включающее углубленное изучение дополнительных структур, интеграции пневматических и интерактивных технологий в одежду. Именно оно, по мнению исследователей, формирует креативную среду, в которой медиа-девайсы становятся компонентами костюмов, созданной для перфомансов, и которая может быть трансформирована в индустриальную линию прет-а-порте [7].

Таким образом, технологии визуального восприятия объемно-пространственных форм в конструировании одежды играют важную роль и постоянно совершенствуются, исходя из основополагающего принципа – сделать с помощью одежды фигуру человека эстетически значительной и выраженной, приближенной к идеальным формам, подчеркнуть ее красоту, индивидуальность и неповторимость.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Азиева, Е. В. Зрительные иллюзии в дизайне костюма: учебное пособие / Е. В. Азиева, Е. В. Филатова. – Омск: Омский государственный институт сервиса, 2014. – 109 с.
2. Грекова, А. Р. Новые технологии в современном дизайне костюма / А. Р. Грекова // Научная среда. – 2017. – № 3 (16). – С. 20–25.
3. Композиция костюма: учебное пособие для академического бакалавриата / В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова, Н. Б. Ляхова, С. А. Попов. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2019. – 449 с.
4. Прилепская, О. А. Архитектоника объемных структур в проектной деятельности художника по костюму / О. А. Прилепская, А. А. Родкина // Молодой ученый. – 2016. – № 28 (132). – С. 175–177.
5. Пушкарева, Ю. А. Художественно-образный метод в дизайн-проектировании костюма [Электронный ресурс] / Ю. А. Пушкарева // Дизайн в информационной структуре постиндустриального общества. – Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2017/article/2017032381>.
6. Саиди, Д. Р., Домулджонова, Н. А. Моделирование конструкции одежды по технологии 3D [Электронный ресурс] / Д. Р. Саиди, Н. А. Домулджонова // Universum. – 2019. – № 1 (58). – Режим доступа: <http://7universum.com/ru/tech/archive/item/6879>.
7. 3D-одежда: как технологии меняют мир моды [Электронный ресурс] // Ярмарка Мастеров. – Режим доступа: <https://www.livemaster.ru/topic/1185277-3dodezhda-kak-tehnologii-menyayut-mir-mody>.

УДК 747.012

*С. М. Женеvская, С. А. Гоголев,  
г. Луганск*

## РОЛЬ МИРОВОГО НАСЛЕДИЯ ДИЗАЙНЕРОВ В ПРОЕКТИРОВАНИИ И СОЗДАНИИ СОВРЕМЕННЫХ СРЕДОВЫХ ОБЪЕКТОВ

Каждая профессия имеет своих кумиров. Дизайн не является исключением. Несмотря на то, что их популярность и узнаваемость несравнима с известными политиками, музыкантами, художниками, это нисколько не умаляет их достоинств. Известные дизайнеры интерьера – самые творческие люди, которые определяют лицо каждой новой эпохи. Они заставляют нас не только видеть, но и чувствовать, ибо в этом заключается смысл их творчества.

Имена самых известных дизайнеров, изменивших окружающее нас пространство, следовательно, весь мир, уже вошли в историю.

### **Карим Рашид**

Известный американский дизайнер интерьеров, предлагающий нестандартные решения диванов, кресел, сантехники, находящие отклик у потребителей. На его счету более 3 тысяч изобретений для интерьеров жилых помещений, магазинов и гостиниц, торговых центров и выставок и пр.

Знаменитые труды Рашида – прозрачные стулья, отмеченные выразительными узорами. Стилевые особенности дизайнера заключаются в уникальном сочетании простоты форм, их природности линий и необыкновенной чувственности. Так, кресло «Тет-а-тет» – уютное место для встречи с любимым человеком [4].

### **Карло Бугатти**

Карло Бугатти прославился как создатель уникальной мебели – необычной, поражающей воображение, ни на что не похожей. Перегруженная декоративными деталями мебель Бугатти кажется лёгкой и устремленной вверх, ее иногда именуют готической. Хотя она по большей части выдержана в мавританском стиле с восточными, в основном китайскими элементами.

Современный человек побоялся бы сидеть на этих хрупких конструкциях, которые можно отнести скорее к архитектуре, нежели к дизайну.

Многие стулья, столы и буфеты созданы с использованием пергамента – специально выделанной телячьей кожи. Пергамент в средние века употребляли для изготовления рукописных книг.

В некоторых вещах рядом с пергаментом соседствуют орнаментированные металлические диски, вставки из латуни, серебра, эбенового дерева и слоновой кости. Существуют буфет и зеркало, украшенные еще и шерстяными кисточками, словно шатер или ножны дорогого оружия [2].

### **Джордж Нельсон**

Имя Джорджа Нельсона известно, наверное, каждому архитектору, так как именно он сумел стать одной из влиятельных персон в мире дизайна во второй половине XX века не только у себя на родине, в США, но и в других странах. Кроме того, его по праву называют родоначальником такого направления, как стильный промышленный дизайн, а многие созданные им предметы до сих пор будоражат воображение как именитых авторов, так и обычных людей. Например, известные всем коллекции оригинальных кокосовых стульев или удивительных настенных часов, пройдя длительный путь своего существования, до сих пор считаются модными и инновационными [3].

### **Дитер Рамс**

Промышленный дизайнер немецкого происхождения, один из самых культовых и авторитетных современных дизайнеров, создатель концепции функциональной простоты и braun-стиля. Именно Рамс придумал тот интуитивно понятный и простой дизайн бытовой электроники для бренда braun, идею которого сейчас активно эксплуатирует компания Apple. Рамс сделал современный дизайн *доступным для понимания* и одновременно эстетичным. Его ненавязчивый подход и вера в «меньший, но лучший» дизайн позволили продукции braun достичь широкого признания в мире и повлияли на внешний вид целого ряда промышленных товаров. Созданная Рамсом бытовая техника элегантна и проста, она взаимодействует с пользователем открыто и честно: геометрическая форма изделий пропорциональна и минималистична, функция прибора всегда четко обозначена, управляющие кнопки расположены логично и удобно [1].

### **Константин Грчик**

Творческое кредо Константина Грчика – функциональность, качество, прочность, долговечность и отказ от компромиссов.

Первое время дизайнер работал в классическом рационалистическом стиле, но впоследствии предпочёл компьютерное моделирование. Сейчас он много экспериментирует с компьютерным дизайном для создания более текучих и интересных по объёму форм. Как это было, например, при создании серии стульев One для Magisdesi.

Дизайнерский стиль Грчика описывается как упрощённый и минималистский. Что отличает его от минималистов, так это сочетание конструктивной строгости со значительной долей иронии и юмора. Сам дизайнер описывает свой стиль как «современный, осуществимый и реалистичный» [5].

### **Вернер Пантон**

Датский дизайнер и архитектор, совершивший революцию в мебельном дизайне. Создавая свои объекты интерьера, он стремился к такой атмосфере, где каждый объект становился неотъемлемой частью общей концепции и передавал соответствующее настроение, играя с цветом, в чем был непревзойденным мастером.

Лучшие проекты в дизайнерской отрасли – это футуристическое кресло CONE CHAIR в виде перевернутого конуса, стул из цельного куска формованного пластика и прочие композиции без острых углов. Пантон заставил поверить мир в то, что для стула не обязательны подлокотники, ножки, спинка.

## **ЛИТЕРАТУРА**

1. Дитер Рамс — создатель стиля braun [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rolling.design/blog/dieter-rams>

2. Карло Бугатти и его необычная мебель [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://eisa-ru.livejournal.com/310262.html>
3. Джордж Нельсон. Промышленный дизайнер. Впечатляющий диапазон проектов: от настенных часов до оригинальных диванов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://museum-design.ru/vdokhnovlyayushchiy-dizayn-dzhordzha-nelsona/>
4. 26 самых лучших дизайнеров интерьера в мире [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://syndyk.by/article/gurnal/26\\_samih\\_luchshih\\_dizaynerov\\_interera\\_v\\_mire-23690.html](https://syndyk.by/article/gurnal/26_samih_luchshih_dizaynerov_interera_v_mire-23690.html)
5. Konstantin Grcic. Константин Грчик [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://famous.totalarch.com/grcic>

УДК 74.01/.09:004.9:378

*Т. В. Засенко,  
г. Луганск*

## **ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ**

Проблема общества и высшей школы XXI века по-прежнему состоит в нехватке высококвалифицированных специалистов в современной индустрии. Резко обострилась необходимость в подготовке по новейшим научным положениям в педагогике. Особое внимание уделяется профессионализму и востребованности. Особенно важна творческая самореализация личности.

Среди важнейших научно-технических и социально-экономических проблем сегодня особенно актуальны проблемы информатизации: создание системы эффективного обеспечения своевременными, вероятными и исчерпывающими свойствами и данными общественно значимых видов человеческой деятельности, прогнозирование их развития, предвидение результатов принимаемых решений. Их решение неотделимо от решения проблем информатизации системы образования, которая, с одной стороны, отражает достигнутый уровень научно-технического и социально-экономического развития общества и зависит от него, а с другой – существенно его обуславливает. Вместе с тем возникают, на первый взгляд, несовместимые с информацией и широким использованием всевозможных технических средств проблемы гуманитаризации образования и гуманизации учебного процесса и общественных отношений вообще [1, с. 8–9].

Подготовке специалистов профессиональной деятельности в условиях информационного общества, повышению образовательной деятельности за счет средств информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) посвящено множество научных трудов. Накоплено огромное количество новых информационных технологий в учебном процессе, что отражено в трудах В.Ю. Быкова, В.Г. Болтянского, В.П. Беспалько, А.Ф. Верляня, М.З. Грузмана, А.М. Гуржия, А.П. Ершова, М.И. Желдака, Ю.А. Дорошенко, В.М. Монаховой, Н.В. Морзе, Ю.А. Первая, С.А. Ракова, Ю.С. Рамского, В.Г. Разумовского, И.Ф. Следзинского, С.И. Шварцбургд и др.

Психологические аспекты проблем информатизации учебного процесса исследовались в работах П.Я. Гальперша, В.П. Зинченко, Ю.И. Машбица, В.В. Рубцова, Н.Ф. Тализшо, И.М. Яглома. В общетеоретическом осмыслении проблем автор опирается на концептуальные исследования отечественных и зарубежных ученых в области искусствоведения А.Я. Боднара, Е.М. Голубца, М.Р. Селивачева, М.Э. Станкевича, Е.Г. Соломченко, Б.А. Рыбакова, Ю.П. Лащука, Р.Т. Шмагало, И.В. Голода, М.И. Яковлева и др.

Одним из наиболее активно действующих факторов, негативно влияющих на практическое решение анализируемой проблемы, является недостаточный уровень развития методических систем обучения различным дисциплинам средствами информационных технологий студенческих этнодизайнерских специальностей. Под методической системой

обучения мы понимаем структуру, включающую следующие компоненты: содержание, методы, формы и средства обучения, которым присуща специфика, проявляющаяся в процессе раскрытия смысла содержания и выявления взаимосвязей между компонентами системы (А.М. Пишкало) [2].

Практическая и теоретическая значимость методик системы информационных технологий велика и приобретает статус отдельной проблемы в науке. Это нашло отражение в трудах Н.В. Апатова, А.П. Ершова, В.Г. Житомирского, М.И. Желдака, В.М. Заварикина, Л.А. Карташово, И.И. Кузнецова, М.С. Корца, В.В. Лапшского, М.П. Лапчик, Ю.И. Машбица, Ю.С. Рамского, В.В. Щенникова, М.И. Шкиля, М.И. Яковлева.

Исследования и анализ научной профессиональной деятельности художников в сфере этнодизайна выявили готовность к использованию ИКТ и зависимость от системы образования методологических основ создания систем обучения; средств, содержания, форм и методов обучения; учебного процесса материального обеспечения; компетентности преподавателей профессиональных дисциплин в области ИКТ. Модернизация системы обучения осуществляется путем преобразования учебной среды на основе технологичности, широкого применения ИКТ как средств обучения и объектов изучения, создания системы обучения. Целью внедрения предусматривается формирование готовности студентов этнодизайнерских специальностей к использованию информационных технологий, которые являются в настоящее время крайне актуальными и неотложными.

**Цель статьи** – осуществить ретроспективно-сущностный анализ научных исследований проблемы обучения информационным технологиям студенческих этнодизайнерских специальностей, обосновать организационно-методические условия использования информационно-коммуникационных технологий.

Использование информационно-коммуникационных технологий в деятельности специалистов разного профиля, осуществление оперативной коммуникации между ними, использование информационных ресурсов для реализации интеллектуального потенциала общества характеризуют уровень информатизации современного общества. Информатизация касается всех направлений развития общества, вызывает необходимость повышения уровня владения средствами ИКТ как отдельным человеком, так и группами специалистов; направлена на создание оптимальных условий для удовлетворения информационных форм.

Сегодняшнее состояние обучения специалистов художественных направлений вообще и декоративно-прикладного искусства в частности требует использования коммуникационно-информационных технологий, прежде всего в процессе обучения (подготовки) специализированного факультета. Во многих вузах существуют дисциплины профессионально ориентированных прикладных программ как факультативы. Однако в нынешнее время подготовка специалистов направлена исключительно на дисциплинарные знания, которые никак нельзя оценить как удовлетворительные. В процессе получения знаний студентами художественного направления необходимо сформировать основную базу знаний для эрудированного студента, что позволит в будущем подготовить мобильного специалиста, который сможет выполнять научно-производственные задания разных уровней сложности.

Информатизация общества сегодня привела к значительным изменениям характера профессионального умения на основе введения в неё новейших информационных технологий (НИТ), в связи с этим уменьшился существующий подход к подготовке мастеров в разных направлениях профессиональной деятельности. Следует отметить, что в последний временной промежуток наблюдаются определенные изменения и в области художественного проектирования, которые связаны с активной интеграцией НИТ в сложившуюся структуру деятельности дизайнера. Это касается и образования новых направлений дизайна,

обусловленных нынешним уровнем развития НИТ, таких как web-дизайн, дизайн интерфейса и др. Трансформации в структуре дизайнерской деятельности профессионалов поражают новизной и требованиями к конечному результату.

В современном взаимозависимом и взаимосвязанном обществе в условиях глубокой глобализации всех областей социальной среды, решаемых в них задач есть необходимость в становлении личности многосторонне развитой. По этому поводу следует отметить, что нынешнее общество в целом требует соответствующего междисциплинарного анализа. И для решения данной проблемы необходимы альтернативные решения.

Между тем проведенные анализы показывают, что состояние дел системы образования в области художественно-проектного творчества не совершенно. Стереотипы в практической деятельности и отсутствие инноваций в декоративно-прикладном искусстве приводят к нехватке квалифицированных специалистов, умеющих нестандартно мыслить, используя инновационные подходы в работе. В этом случае деятельность с использованием информационных технологий просто необходима для изменения ситуации в образовании, связанном с искусством.

Внедрение в учебный процесс информационно-коммуникационных технологий, системный подход и дифференциация обучения неуклонно приведут к изменениям в системе образования и определяют высокий уровень подготовленности специалиста. Решение этих проблем рассматривается в диссертационном исследовании автора «Формирование основ информационной культуры у студентов высших учебных заведений прикладного и декоративного искусства» [4].

Основными задачами создания и функционирования ИТ-ориентированной системы обучения должны стать: актуализация своего овладения средствами ИКТ студентами, формирование готовности студентов к применению ИКТ в будущей профессиональной деятельности.

Результаты анализа противоречий между требованиями информационного общества и имеющимся уровнем подготовленности студентов этнодизайнерских специальностей к применению КТ свидетельствуют о необходимости перестройки системы их обучения в подготовке планов деятельности и в целях самосовершенствования.

Диалектическая связь между применением ИКТ в обучении студентов этнодизайнерских специальностей и уровнем соответствия результатов их обучения запросам общества может рассматриваться как системообразующий фактор системы обучения информационным технологиям. Целью внедрения системы обучения информационным технологиям в учебно-воспитательный процесс учреждений художественного направления является формирование системы ИКТ-компетентностей студентов этнодизайнерских специальностей как важной составляющей профессиональной готовности. Система обучения информационным технологиям отличается от систем, разработанных и описанных ранее, что предполагает: интенсивное применение средств и методов ИКТ как объектов изучения, так и средств обучения; организационное сочетание групповых и сетевых организационных форм учебной деятельности студентов.

Подготовка студентов к использованию ИКТ в будущем профессиональном применении и с целью самосовершенствования по системе обучения ИТ имеет три направления: использование ИКТ как объекта обучения, средства обучения и средства обучения профессионально ориентированной деятельности. Использование ИКТ как объекта изучения предполагается в процессе обучения дисциплине «Информатика», «Основы компьютерной графики» (I образовательно-квалификационный уровень) и «Компьютерное проектирование» (II и III образовательно-квалификационные уровни). Использование ИКТ как средства обучения предполагает их применение преподавателями вузов художественного направления в процессе обучения как КТ, так и профессионально ориентированных дисциплин, что требует разработки подсистемы системы обучения информационных технологий, предназначенной для повышения квалификации преподавателей. Использование

ИКТ как средств деятельности предполагает их применение в деятельности как преподавателей, так и студентов в целях формирования практических навыков. В системе обучения информационным технологиям уровень знаний и предварительной подготовки студента в области ИКТ рассматривается как сигнальный параметр, поэтому процесс обучения для каждого студента зависит от темпа усвоения им учебного материала, который, в свою очередь, определяется личностными характеристиками самого студента.

Предложенная система обучения информационным технологиям является лично ориентированной: процесс обучения осуществляется в такой теме, которая будет доступна каждому студенту. Система обучения ИКТ характеризуется сочетанием педагогического управления с успешной самостоятельностью студентов. Преподаватель направляет учебно-познавательную деятельность студентов, одновременно стимулируя техническую самостоятельную работу. Внедрение системы обучения информационным технологиям, направленной на развитие личности, в частности на обеспечение активности студентов в учебном процессе, на их саморазвитие, умения из ИКТ, у студентов – будущих специалистов в области этнодизайна, с разным уровнем способностей и предварительной подготовки. Согласно системе обучения информационным технологиям студенты приобретают знания путем собственных открытий; формируют свои познавательные качества, развивают продуктивность мышления, самостоятельно делают обобщения, приобретают умения и навыки практического применения ИКТ.

Применение системы обучения информационным технологиям обеспечит опережающее обучение студентов, формирование у них потребности непрерывного саморазвития, умений и навыков самообразования, самостоятельного и творческого подхода к процессу приобретения знаний. Состояние и тенденции развития общества дают возможность прогнозировать необходимость дальнейшего развития системы обучения информационным технологиям, поскольку результаты обучения должны соответствовать социальным и научным технологиям, уровню развития общества, внутренним требованиям и потребностям.

Итак, анализ литературы по педагогике, культурологии, искусствоведению, проблемам использования информационно-коммуникационных технологий в жизни человека и профессиональной деятельности в области образования показал, что существуют проблемы в организации процесса трансляции культурно-исторического опыта в наследственности поколений.

В ходе педагогического анализа возможностей применения компьютерной графики в профессиональной подготовке в области декоративно-прикладного искусства выведены основы теоретического подхода к целостному восприятию ИКТ в сфере высшего образования. Первый из них касается интегрального движения предметной среды с использованием компьютерных технологий, слившихся в единую структурную систему (гуманитарных и естественных) знаний. Второй подход основан на рефлексивно-теоретическом мышлении студентов.

Эти подходы позволят интегрировать ИКТ в процесс подготовки специалистов художественно-проектного направления – художников декоративно-прикладного искусства. Для реализации системы в образовании разработаны технологии обучения и педагогические условия применения компьютерной графики, представляющие собой целостную систему целевого, содержательного, технологического подходов, как результат – эффективная подготовка специалистов.

В ходе эксперимента было выявлено, что студенты успешно используют различные графические пакеты и средства компьютерной техники.

На основе результатов исследования можно сделать вывод, что возможно включение компьютерной графики в структуру процесса обучающих программ декоративно-прикладного искусства. Для этого целесообразно создавать интегрированные курсы компьютерной графики по такой схеме (соглашаясь с отдельными положениями диссертации К.А. Гребенникова) [6]:

- Определение блока компьютерной программы в структуре дисциплины в зависимости от иерархии целей и задач изучения данной дисциплины.

- Выбор локальных целей обучения при использовании компьютерной программы.
- Деление обучения на блоки с учетом локальных целей обучения.
- Определение изменений курса, форм и методов обучения.
- Выбор программных средств на основе разработанных критериев.
- Разработка ответственных инструментально-алгоритмических способов обучения.

Таким образом, анализ результатов опытно-экспериментальной работы доказывает, что на основе технологичной реализации модели интегрирования информационно-коммуникационных технологий к процессу подготовки специалистов художественно-проектного профиля, на основе разработанных научно-методических подходов обеспечивается возможность создавать реальные условия профессиональной подготовки специалистов в учебных заведениях прикладного и декоративного искусства и дизайна.

В дальнейшем исследовании требуются следующие основные положения:

1. Концептуальная модель педагогической интеграции информационно-коммуникационных технологий в процессе подготовки специалистов художественно-проектного профиля являет собой цельную систему эвристико-методологических, сущностно-категорических, общетеоретических (в том числе структурно-морфологических), инструментально-методологических и технолого-методологических составляющих, между которыми существует взаимосвязь, взаимообусловленность и взаимодополняемость. Это в определенной мере дает возможность утверждать, что сущность представленной модели составляет системный синергетизм – «гармоничное и своеобразное сочетание и взаимосвязи всех элементов системы» (Н.М. Таланчук) [7].

2. Педагогическая модель интеграции информационно-коммуникационных технологий к процессу подготовки специалистов художественно-проектного профиля и практическая реализация в учебных заведениях прикладного и декоративного искусства по специальности «Дизайн».

## ЛИТЕРАТУРА

1. Близнюк, М. М. Формирование оснований информационной культуры у студентов высших учебных заведений прикладного и декоративного искусства: автореф. дис. ... канд. пед. наук.: 13.00.02 / М. М. Близнюк. – К., 2001. – 20 с.
2. Гребенников, К. А. Компьютерная графика как средство профессиональной подготовки специалистов-дизайнеров: на материалах среднего профессионального образования: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Гребенников Константин Александрович. – Воронеж, 2002. – 195 с.
3. Гужвенко, Е. И. Координирующая модель методической системы обучения информатике и информационным технологиям: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Гужвенко Елена Ивановна. – М., 2010. – 56 с.
4. Желдак, М. И. Проблемы информатизации учебного процесса в средних и высших учебных заведениях / М. И. Желдак // Компьютер в школе. – 2013. – № 3. – С. 8–15.
5. Карташова, Л. А. Система навчання інформаційних технологій студентів гуманітарних спеціальностей у вищих педагогічних навчальних закладах: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Карташова Любов Андріївна. – К., 2011. – 543 с.
6. Пышкало, А. М. Методическая система обучения геометрии в начальной школе. Авторский доклад по монографии «Методика обучения геометрии в начальных классах», предст. на соиск. уч. степ. д-ра пед. наук / Пышкало Анатолий Михайлович. – М., 1975. – 60 с.
7. Таланчук, Н. М. Новое содержание общепедагогической подготовки педагогических кадров: Системно-синергетическая педагогическая теория: в 2 ч. / Н. М. Таланчук – Ч. 1. – Казань: ИССО РАО, 1996. – 97 с.

## ТВОРЧЕСТВО ФИЛИППА СТАРКА

Филипп Старк – талантливый, разносторонний, эксцентричный человек, который занимался буквально всеми видами дизайна: начиная от бытовых мелочей до грандиозных проектов зданий, самолетов, яхт.

Родился он в 1949 году. Отец работал авиаконструктором, поэтому атмосфера конструирования, чертежей, макетов постоянно окружала Филиппа. С другой стороны, мать-художница смогла привить сыну любовь к прекрасному, понимание и тонкое ощущение красоты и гармонии. Увлечение моделированием, переделыванием старых вещей, сборкой и разборкой разной техники, придание второй жизни забытым предметам привело Старка к самым большим высотам дизайнерского искусства [1].

Учился Филипп Старк в довольно престижной Школе Камондо. Это частное учебное заведение по направлению дизайна и интерьера. Выпускник не выбрал легкий путь обычного дизайнера или проектировщика в какой-нибудь фирме. Он пошел дальше, уже в 1968 году открыв собственную дизайнерскую компанию. Постепенно предприятие разрасталось благодаря оригинальным проектам, которые Старк воплощал в жизнь. И это были ночные клубы. Его идеи были настолько ошеломляющими, что в нем быстро признали своеобразного провокатора в мире дизайна. Сам о себе он говорил: «Я революционер, я не вписываюсь в рамки, я их создаю». Это было и остается истиной.

Переломным моментом в карьере Филиппа Старка стало приглашение президента Франции Ф. Миттерана обновить дизайн Елисейского дворца. Амбициозный дизайнер, и до того удивлявший знатоков и любителей своими дизайнерскими шедеврами, буквально проснулся знаменитым. Заказы посыпались как из рога изобилия. Все и всюду хотели сотрудничать с известным мастером.

Многообразие его интересов просто поражают. Его фантазия создавала дизайн музеев, отелей, ночных клубов, ресторанов, яхт, мебели, кофе-машин, смартфонов, ванн, осветительных приборов, стаканов и мн. др.

Еще в 1969 году Старк плотно сотрудничал с Пьером Карденом. Но вскоре все-таки определился и решил заниматься в большей степени промышленным дизайном, результатом чего стали шедевры во всех перечисленных направлениях [2].

Кроме того, в качестве партнеров Филиппа Старка можно назвать компанию Valeri Italia, которая является крупнейшим создателем дизайнерских предметов быта и аксессуаров.

Известность дизайнера и любовь к его произведениям настолько велика, что довольно значительную часть выставочных экспонатов в Музее декоративного искусства в Париже и в Музее дизайна в Лондоне представляют именно его работы.

Главным принципом всей деятельности Филиппа Старка является большая любовь и уважение к людям. Отсюда желание любую вещь сделать красивой, стильной, удобной, оригинальной.

### *Проекты в области архитектуры и интерьера*

Перечислять архитектурные и интерьерные проекты можно очень долго. Их действительно много. Остановимся на самых знаменитых.

1. Отель Maison Vassarat в Москве. Сооружение было возведено в 2008 году и похоже на мир сказочного Зазеркалья, куда переносилась Алиса. Всюду стекло, хрусталь,

глянцевые поверхности, позолота и серебро. Все настолько хрупкое и изящное, что с первого взгляда трудно поверить, что это территория, где проживают реальные люди.

2. Ресторан Le Paradis du fruit Roots в Париже представляет собой вкусную и ароматную смесь фруктов. Они везде: на стенах, в мебели, в освещении и, конечно, в меню. Фрукты переносят нас в теплые страны, в счастливое детство, где мы могли просто радоваться жизни. Портреты с лицами детей, выдающих гримасы, как будто приглашают присесть за столиком и немного поозорничать.

3. Штаб-квартира компании Асахи (Токио) представляет собой яркий образец современного экспрессионизма. Главой именно этого художественного направления считают Филиппа Старка после создания им экстерьера пивоваренного завода Асахи. Всмотритесь в этот архитектурный шедевр. Сколько мощи, экспрессии, динамичности и воздушности одновременно!

Кроме того, среди множества архитектурных проектов Филиппа Старка можно выделить:

- Высшую государственную школу декоративных искусств;
- ночной клуб «Волар» (Шанхай);
- завод утилизации отходов (Париж);
- отель Palazzina Grassi (Венеция);
- отель Le Meurice (Париж);
- культурный центр Alhondiga Bilbao (Испания);
- ресторан и бар отеля Mama Shelter Hotel (Франция);
- Hotel Fasano (Рио-де-Жанейро) и др.

#### ***Проекты Филиппа Старка в мебели и освещении***

Об экстравагантности Филипп Старк не забывает при проектировании предметов мебели и осветительных приборов. Есть несколько моделей, которые очень часто копируют и даже подделывают.

1. Пластиковые кресла. Только Филипп Старк мог додуматься соединить в одном предмете две абсолютно разные концепции и эпохи. Викторианская эпоха и мебель в стиле Людовика XV воплощены в пластике, легком и прозрачном, материале, из которого изготавливают мебель для уличных кафе. Но все это настолько органично соединилось, что не чувствуется никакой дисгармонии.

2. Осветительные приборы от Филиппа Старка отличаются изысканностью, с одной стороны, и провокационностью – с другой. Соединение классики с современностью всегда дает потрясающий результат. Ни один осветительный прибор не выглядит вычурно или вызывающе.

Люстра Zenith Noir спроектирована Старком для парижской штаб-квартиры Vassarat. Великолепное изделие из черного хрусталя поражает своим шиком. Люстра выполнена с соблюдением всех канонов классики. Однако Филипп Старк не удержался и создал ироничную копию люстры в белом цвете, но приделал к ней обычный зонтик.

#### ***Бытовые предметы от Филиппа Старка***

К наиболее узнаваемым объектам относятся:

- соковыжималка на трех высоких ножках;
- оправа для очков, которая может изгибаться в любую сторону;
- наручные часы;
- наушники;
- компьютерная мышь обтекаемой формы с серебристой поверхностью.

#### ***Техника от Филиппа Старка***

Компания Peugeot не обошла вниманием талант Филиппа Старка. Совместно с ним была разработана необычная модель велосипеда – велосамокат. Несмотря на необычность, модель оказалась очень популярна и любима городскими жителями за свою легкость и маневренность.

Однако Филипп Старк не останавливается на простейших представителях техники и транспорта. Настоящим шедевром стала яхта Venus, которую дизайнер спроектировал для Стива Джобса. Яхта выполнена в стиле минимализм [3]. Это не единственное плавучее средство Старка. Еще одна яхта, спроектированная дизайнером, досталась российскому олигарху за несколько сот миллионов долларов.

Мы убеждены, что каждому молодому дизайнеру надо ознакомиться с биографией и работами Филиппа Старка, потому что благодаря его искусству можно многое почерпнуть для себя, научиться чему-то новому либо мотивировать себя на такие же успехи.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Philippe Starck. Филипп Старк [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://famous.totalarch.com/starck>
2. Филипп Старк (Philippe Starck) – неутомимый бунтарь и талантливый выдумщик [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://all4decor.ru/article/filipp-stark-philippe-starck-neutomimyj-buntar-i-talantlivyj-vydumshhik/>
3. Дизайнер Филипп Старк [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://proboating.ru/articles/design/philippe-starck/>

УДК 725.4.005

*А. М. Ивасишина,  
г. Луганск*

### **РЕНОВАЦИЯ КАК СПОСОБ ВОССТАНОВЛЕНИЯ И АДАПТАЦИИ УНИКАЛЬНЫХ ПРОМЫШЛЕННЫХ ОБЪЕКТОВ К НОВОЙ ФУНКЦИИ (на примере Луганского пивоваренного завода)**

Работы крупнейших зодчих и ученых в области промышленной архитектуры: Р.А. Букенона, Т.И. Вильямса, М.А. Гранстрем, О.Ю. Кондратьевой, О.А. Пекина, Н.Н. Сенициной, К. Хадсона, Д.С. Чайко, Г.Н. Черкасова, И.Ю. Шолнерчики, М.С. Штиглиц, В.Б. Яковлева создали базу для научного обоснования и практического становления процесса адаптации исторических промышленных зданий, сооружений и территорий к современным условиям и новой функции.

Территории промышленных предприятий г. Луганска, расположенные в пойме рек Лугани и Ольховой, являются важнейшими составляющими в формировании исторического облика города. Начиная с 90-х годов прошлого века большая часть этих предприятий постепенно прекратила свое существование. Многие из них были разрушены. Огромные площади в центральной части города, в частности вдоль реки Лугани, заняты промышленными объектами, пришедшими в упадок. Часть из них – памятники промышленной архитектуры, требующие особого внимания. Важным является вопрос их максимального сохранения и дальнейшей эксплуатации. Эти территории и сооружения нуждаются в качественной оценке каждой конкретно сложившейся ситуации и выборе экономически выгодного и социально значимого решения. Вопрос реновации таких территорий с каждым годом становится все более актуальным.

Реновация подразумевает адаптивное использование территорий, зданий, сооружений и комплексов при изменении их функционального назначения и дальнейшего использования. Реновация как особый метод реконструкции предполагает формирование новой архитектурно-пространственной структуры здания на основе выявления и сохранения его особых архитектурных качеств. Реновация в области исторического индустриального наследия требует индивидуального творческого подхода в каждом конкретном случае,

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

53

однако можно выделить наиболее эффективные приемы реновации и адаптации промышленных зданий.

Выбор направления и приемов реновации промышленных зданий определяют по четырем основным факторам: градостроительным, архитектурно-планировочным, архитектурно-пространственным и конструктивным.

Градостроительные факторы – место, занимаемое объектом реновации в структуре города: градоформирующий объект, доминанта, фоновый или диссонирующий объект. Местоположение подлежащего реновации промышленного объекта в структуре города по отношению к транспортным и пешеходным связям, селитебным районам, общественным центрам и озелененным территориям определяет возможность и целесообразность развития на данном участке новой востребованной функции.

Архитектурно-планировочные факторы: площадь здания, структура размещения крупных цехов и мелких вспомогательных помещений, а также связи между ними определены потребностями процесса производства и часто привязаны к типу конструктивной схемы здания. Учет планировочных факторов позволяет выбрать наиболее приемлемую новую функцию, которая потребует меньших затрат на перестройку и позволит эффективно использовать при реновации сложившуюся планировочную структуру здания.

Архитектурно-пространственные факторы: геометрические параметры и композиционные приемы построения архитектурного пространства, стилевые особенности конструктивных и архитектурных деталей – также влияют на выбор новой функции для промышленного здания и формируют круг задач по сохранению его архитектурных особенностей.

Конструктивные факторы: конструктивная схема, размеры пролета и шага несущих конструкций, этажность и высота этажей, конфигурация покрытия, тип остекления, сохранность несущей способности и эстетика конструктивных элементов определяют направленность реновации как в функциональном, так и в архитектурно-пространственном отношении [1].

Луганск, как и другие промышленные города Донбасса, нуждается в общественных, культурных, рекреационных зонах, и в то же время огромные территории промышленных предприятий, расположенные в наиболее густонаселенных и живописных районах города, находятся в физическом и моральном упадке. Зброшенне промышленные территории – это «жемчужины» внутри урбанизированных городов и мегаполисов, а изменение функции этих объектов позволит внедрить их в современную городскую среду [2].

Луганский пивоваренный завод как раз является такой «жемчужиной». Строительство завода относится к концу XIX – началу XX века. Первоначальные производственные сооружения завода относятся к «кирпичному стилю». Этот стиль предполагает использование кирпича в качестве основного строительного материала и замену «излишеств» классицистических направлений более рациональным и скромным декором. Основное внимание уделялось качеству конструкций зданий, именно поэтому на данный момент здания «кирпичного стиля» целы и готовы служить еще долгое время.

*Анализ значимости предприятия (Луганский пивоваренный завод):*

Градостроительные факторы: пивоваренный завод является одним из основных градоформирующих элементов Каменнобродского района (просматривается с разных точек, закрепляет углы перекрестков, является акцентом для магистрали, входит в состав сложившегося архитектурного ансамбля и сплошной фасадной застройки в пределах охранных зон).

Архитектурно-планировочные факторы: планировка главного корпуса обусловлена технологическим процессом. Здание разбито на несколько последовательно связанных между собой технологическим процессом корпусов.

Архитектурно-пространственные факторы: памятник с ярко выраженными стилевыми признаками, достаточно полно сохранивший исторический декор и другие элементы

фасадов, памятник представляет собой редкий образец исторической застройки в «кирпичном стиле», а также уникальное инженерное сооружение.

Конструктивные факторы: все несущие стеновые конструкции выложены из хорошо обожженного красного кирпича. В фундаментах использован местный строительный материал – бутовый камень. Междуэтажные перекрытия – кирпичные сводики по металлическим балкам таврового сечения. Чердачные перекрытия симметрично расположенных боковых пролетов деревянные.

Территория завода многообъектная со средней плотностью застройки и пониженной интенсивностью использования территории (застройка большой территории многочисленными преимущественно малоэтажными зданиями различного назначения XIX–XX веков постройки). Большая часть зданий и сооружений на территории завода находятся в плачевном состоянии.

#### *Проектное предложение по реновации Луганского пивоваренного завода*

В связи с тем, что завод расположен напротив парка им. 1 Мая (парк досуга и семейного отдыха), находится на пересечении магистральных улиц и в живописном районе на берегу реки Лугани, было принято решение адаптировать эту территорию под досуговый комплекс с большой рекреационной зоной.

Данная территория имеет большой потенциал, требующий грамотного вмешательства посредством реконструкции, реновации (изменение первоначальной функции объекта), ревитализации («восстановление» городского пространства, повышение уровня жизни горожан) и адаптации объекта с прилегающей территорией к современным условиям и потребностям.

Главная задача состоит в сохранении первоначального облика исторического здания, предельно эффективном применении потенциала территорий, увеличении конкурентоспособности и развитии социально-экономических возможностей. Стратегия реновации территории завода включает в себя: реконструкцию здания главного корпуса завода; реставрацию фасадов и декоративных элементов; модернизацию посредством внедрения новых современных объемов (рис. 1, а, б, в); образование новых социальных пространств, благоустройство территории; обустройство набережной вдоль реки Лугани и создание эффективного функционального зонирования (рис. 2).



*Рис. 1 (а, б, в). Фасады главного корпуса Луганского пивоваренного завода (проектное предложение):*

*а)*



**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

б)



в)



*Рис. 2. Благоустройство территории пивоваренного завода  
(проектное предложение)*

Таким образом, суть реновации уникальных промышленных объектов и территорий актуальна для нашего города. Реновация как способ восстановления и адаптации таких объектов к новой функции была бы хорошим решением для социальной вовлеченности и максимального включения этих объектов в городское пространство путём различных преобразований, обуславливающих максимальный социально-экономический и социально-культурный эффект. Заброшенные памятники промышленной архитектуры заслуживают второй жизни в современном городе и должны стать его неотъемлемой частью. Реновация – лучший выход для их восстановления и сохранения.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Сысоева, О. И. Перспективные приемы реновации промышленных зданий в современном городе / О. И. Сысоева // Архитектура : сборник научных трудов. – 2016. – Вып. 9. – С. 290–296.
2. Яковлев, А. А. Архитектурная адаптация индустриального наследия к новой функции: дис. ... канд. архитектуры: 05.23.21 / Яковлев Андрей Андреевич. – Н. Новгород, 2014. – 217 с.

## НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ И ТРАДИЦИОННЫЕ МАТЕРИАЛЫ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ПРАКТИКА СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙНА

Как справедливо отмечал в своей известной монографии по истории дизайна Сергей Михайлович Михайлов: «История дизайна неразрывно связана с эволюцией предметного окружения человека, в особенности с историей развития техники и технологий» [4, с. 10]. Этим дизайн принципиально отличается от декоративно-прикладного искусства, а творчество дизайнера – от деятельности художника-оформителя. А коль скоро речь заходит о технике и технологиях, то, несомненно, встает вопрос об энерго- и ресурсопотреблении. Так что проблема антропогенного давления на окружающую среду становится с каждым десятилетием все более актуальной и в буквальном смысле слова животрепещущей. Энергоресурсов растущему населению требуется все больше, но и при расчете на душу населения в большинстве стран потребление только растет. Россия, кстати сказать, при том, что она располагает самым большим запасом энергоресурсов в мире, исчисляемых приблизительно 35 % мировых запасов, что логично ввиду ее территории, в отношении энергопотребления на душу населения занимает скромное 28 место (2014). Россиянин, например, потребляет в среднем в два раза меньше, чем житель США, и почти в восемь раз меньше жителя Исландии. И это с учетом того, что ни один народ на земном шаре не проживает в столь экстремальных климатических условиях! Словом, мы научились жить, не перегружая среду обитания, а вот во многих регионах нашей планеты дело обстоит далеко не так благополучно [6].

Встает вопрос: существуют ли средства, позволяющие снизить нагрузку на планету, а заодно и зависимость человека от энергоносителей? Проще говоря, что останется от цивилизации, если выключат свет? Вот именно в зоне данной проблематики целый ряд вопросов стремится разрешить современный дизайн, разрабатывая методы и технологии, которые базируются на использовании возобновляемых природных и легко перерабатываемых материалов. При этом высокие требования к экологичности не должны сказываться на безопасности, эргономичности, эстетической и функциональной составляющих изделия, как любят выражаться наши оборонные конструкторы.

Заметим, что история формирования предметного окружения человека знает немало примеров близких по смыслу разработок в еще, если можно так выразиться, «додизайнерскую» эру. Одним из ярких примеров можно считать деятельность фирмы Тонета, где в конце 1850-х годов было запатентовано производство знаменитого стула № 14 [7, с. 21], производимого из самых незначительных расходных материалов и при незначительных затратах на монтаж. К поиску таких решений Тонета подтолкнул печальный венский опыт, где не хватало ни сырья, ни грамотных рабочих рук.

В результате мы имеем бессмертный шедевр, не теряющий своей популярности спустя более чем 150 лет, которым можно мизинцем поднять за спинку и который поддается любым внутренним модификациями модельного ряда. Собственно, как бы были реализованы многие будущие положения дизайна – экономичность, долговечность, эргономичность, возможность объединяться в серии и т. д., этому может поучиться у Тонета и автор проектов современного дизайна. И такие процессы реально происходят. Заметим, что в отличие от чрезвычайно широкого толкования понятия «дизайн» в современности, образец промышленного дизайна прежде всего связан с изделиями бытового или производственного назначения,

изготовленными в рамках массового производства. То есть под это определение никак не попадают предметы, сделанные человеком в порядке индивидуального творчества.

При этом следует помнить, что в английском языке, склонном к нанизыванию значений, но не к образованию новых словоформ, первоначальное значение слова *desing* толкуется как замысел, причем в столь высоком значении, как намерение или цель [1, с. 211]. То есть априорно предполагается исключительно эвристичный характер нового творения. А в связи с вторжением в повседневную жизнь человека сложнотехнических изделий, работающих с участием парового или электрического двигателя, выдвигается на первое место требование их полной безопасности. И если декоратор делает для заказчика проект, который ценится за то, что такого больше ни у кого не будет, то в промышленном дизайне после подготовки функционирующего промышленного образца предмет должен производиться миллионными тиражами безо всякого участия автора проекта.

В связи со всем ранее изложенным в настоящее время ко всем этим требованиям присоединяется еще энергетическая экономичность, а также интуитивно понятная простота использования. Практически дизайнерскому бюро придется пройти между целой толпой Сцилл и Харибд, чтобы заявить о рождении действительно нового проекта. И во взаимодействии с природными и легко перерабатываемыми материалами, типа металла и стекла, мы находим именно такие проекты.

Наиболее динамично развивается производство малых форм наполнения интерьера. Достаточно привести в пример многофункциональное кресло *Exocet* от *Stéphane Leathhead* (рис. 1), автор которого стал лауреатом премии *Golden A'Design Award* в категории «Дизайн мебели, предметов декора и товаров для дома» в 2014 году [10]. Стул *Exocet* – первый предмет мебели Стефана Литхеда – многопрофильного дизайнера из Монреаля, также являющегося креативным директором фирмы *Designarium*. Согласно идее автора «Многофункциональное кресло на любой вкус», дизайн данного произведения отличается выдающимся внешним видом, изумительной элегантностью. Конечно, такое кресло будет выпускаться ограниченным тиражом, однако оно как концепт побуждает работать в данном направлении и над более демократичными решениями. Вместе со стулом *Exocet* идет кофейный столик, выполненный в том же стилистическом и конструктивном решении, столик *Nustale* открывается и удваивает сервировочную поверхность.

Другой пример интереса к возможностям самых традиционных и в то же время неожиданных материалов – это гоночный велосипед *Future Racing Bike* [9] (рис. 2). Главной целью его разработчиков было обеспечить более плавную и быструю езду, поэтому велосипед отличается высокой эргономикой и спортивной рамой, которой будет легко маневрировать. Автор концепта дизайнер Пей Уян вдохновлялся различными функциями бумаги, и велосипед имеет некоторые детали, выполненные именно из нее.

Умный дизайн-проект демонстрируют аналоговые весы от *Lei Shi* и *Yujie Hong* [2] из бамбука (рис. 3), которые позволяют отображать вес благодаря высокой эластичности бамбуковой древесины в сочетании с точно рассчитанной конструкцией. От них не следует ожидать точности до грамма, и они явно не подходят для полных мужчин, но они действительно демонстрируют возможности функционирования «когда отключат свет».

Однако не только в сфере малых интерьерных форм развивается дизайн, базирующийся на высоких технологиях и природных материалах одновременно. В наше время мы вступаем в эпоху революции архитектурного проектирования и конструирования, которые связаны с использованием 3D-принтеров. Заметим, что возведение построек из грунта было освоено человечеством еще в 4 тыс. до н. э. в Месопотамии. Однако и более поздние времена, например в Российской империи, эта технология разрабатывалась архитектором Николаем Александровичем Львовым [5]. Его волновал вопрос создания для крестьянина жилища, не отягощенного недостатками рубленной избы, которая быстро гниет, легко горит, обильно населяется разнообразными мирскими захребетниками, к тому же требует мощной ветрозащиты и достаточно дорого обходится с учетом покупки и доставки

строевого леса. Предложенная им технология строительства землебитного здания, когда материал добывается буквально из-под ног, по мнению архитектора, должна была служить не менее 50 лет. Как видим, возведенный им по этой технологии Приоратский дворец в Гатчине (рис. 4) насчитывает уже третье столетие своего существования, перенес тяжелые бомбардировки во время Великой Отечественной войны, когда кампанилла из камня легко была разрушена ударной волной от гаубичного снаряда. Дворец также отличается исключительно высокими качествами с точки зрения регуляции температурно-влажностного режима [3].

Этот опыт в целом не может не вдохновлять современных архитекторов. Строительство домов при помощи 3D-принтеров ориентируется на разные материалы, в том числе в Италии был построен дом именно из сырого грунта. В Равенне «напечатали» дом из местной глины с добавками (рис. 5), печатают дома и из бетона, который, с учетом современных усовершенствований его состава, считается близким к экологичным материалам. 3D-принтер для строительства небольшого дома весит не более 2 т и потребляет энергии как утюг. Естественно, это не может быть даже отдаленно сопоставлено с энерго- и трудозатратами традиционного строительства.

Так, в начале мая 2021 года четвертый в мире и первый в ЕС жилой дом, полностью напечатанный на 3D-принтере, принял своих жильцов. Это первый из пяти домов, который построила компания Saint-Gobain Weber Beamix в рамках проекта Milestone. Для печати была использована огромная роботизированная «рука» с соплом, которое впрыскивает специально разработанный цемент, имеющий текстуру взбитых сливок. Цемент печатается по проекту архитектора, добавляя слой за слоем для создания стены и увеличения ее прочности. Весь процесс печати занял 120 часов, или 5 суток. Существующие на сегодняшний день строительные 3D-принтеры позволяют создавать малые архитектурные формы и элементы сооружений для последующей их сборки на месте либо печатать здание целиком на строительной площадке. Высота и размеры печатаемого здания зависят от технических характеристик используемого принтера.

Наконец, определенное внимание хотелось бы обратить на наши национальные традиции развития и воспитания детей. И здесь традиционные разработки и натуральные материалы сосуществуют таким образом, что могут быть при желании легко включены в производственный процесс. Такие игрушки исключительно увлекательны для детей, но, в отличие от электронных гаджетов, не ограничивают их психологический и кинестетический опыт. Они развивают мелкую моторику, стимулирующую развитие сложных процессов высшей нервной деятельности, совершенствуют вестибулярный аппарат и координацию движений, наконец, приучают к терпению и усидчивости.

Увлекательной игрой станет для ребенка волчок-перевертыш, а побеждает тот, у кого его вращение продлится дольше. А если кто-то думает, что «идет бычок, качается» – это фигура речи или просто цитата из стихотворения, то этот человек очень заблуждается. Это отражение в стихах прекрасной игрушки, где задача заключается в том, чтобы тонко настроить шаг главного героя, и победителем становится тот, у кого бычок сделает как можно больше шагов до падения. Естественно, в игрушке заложен тонкий математический расчет. И таких полезных игрушек память нашего народа хранит массу, но вот приобрести их для детей порой становится подлинной проблемой. Особенно это касается игрушек, выполненных из дерева, которые производятся до сих пор только мастерами-кустарями, хотя их форма и функции буквально созданы для промышленного производства. Остается выразить надежду, что обращение к собственным традициям обработки дерева, использования в строительстве грунта, воссоздания традиционных детских игр привлечет внимание наших промышленных дизайнеров и приведет к самым креативным открытиям в будущем, тем

более что такое направление полностью соответствует ведущим тенденциями дизайнерского поиска на сегодняшний день.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Англо-русский словарь / под ред. О. С. Ахмановой. – М.: Сов. энцикл., 1969. – 848 с.
2. Иванцова, Н. Бамбуковые весы [Электронный ресурс] / Н. Иванцова. – Режим доступа: <https://www.comfortclub.ru/news/2014-07-10-707>.
3. Любарова, И. П. Приоратский дворец в Гатчине: исследования и реставрация / И. П. Любарова. – СПб.: КОСТА, 2009. – 91 с.
4. Михайлов, С. М. История дизайна. Т. 1 / С. М. Михайлов. – М.: Союз дизайнеров России. 2004. – 280 с..
5. Никулина, Н. И. Николай Львов / Н. И. Никулина. – Л.: Лениздат, 1971. – 133 с.
6. Потребление электроэнергии на душу населения в странах мира [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://svspb.net/danmark/potreblenie-elektroenergii-stran.php>.
7. Принцип Тонета: Мебель из гнутой древесины и стальных трубок / общ. рук.: проф. д-р Герхард Ботт, генеральный директор Германского национального музея (Нюрнберг) при сотрудничестве с Александром фон Вегезак; пер. Тамара Кун. – Нюрнберг: Изд-во Германского национального музея, 1991. – 266 с.: ил.
8. Future Racing Bike [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.yankodesign.com/2015/01/16/future-racing-bike/>
9. Saint-Gobain Weber Beamix [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.3d.weber>
10. The EXOCET chair Stéphane Leathead [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://weandthecolor.com/exocet-chair-stephane-lethead/49448>.

#### ИЛЛЮСТРАЦИИ

Рис. 1.



Рис. 2.

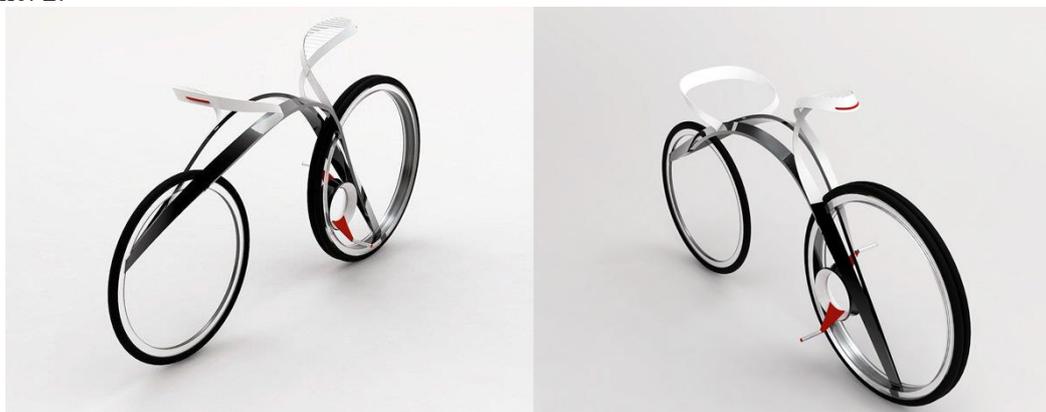


Рис. 3



Рис. 4



Рис. 5



## **РОЛЬ МИРОВОГО НАСЛЕДИЯ ДИЗАЙНЕРОВ В ПРОЕКТИРОВАНИИ И СОЗДАНИИ СОВРЕМЕННЫХ СРЕДОВЫХ ОБЪЕКТОВ**

Архитектура, веками формирующая свои концепции и формы, базируется на принципах выявления соразмерности и выразительности так или иначе зрительно организованных пространств. Ведущий специалист России в области дизайна среды, профессор МАрХИ В.Т. Шимко отмечал, что «дизайн, опирающийся на все новые ноу-хау, материалы, даже новые виды деятельности, полагает «формальные» признаки красоты (размерность, структуру и пр.) вторичными по сравнению с содержательным потенциалом формы – эмоциональной напряженностью, целесообразностью применения и др.» [1]. Поскольку архитектура уже тысячелетия назад практически определила круг своих композиционных и структурных схем, до бесконечности и неузнаваемости варьируя их, то исходя из бесчисленности ситуаций приложения дизайна следует с осторожностью относиться к типологическим и тем более эстетическим рамкам, по сути беспокоясь не о прототипах, а об открытиях.

Существует немало факторов, которые влияют на развитие и визуальное восприятие архитектурной среды – жилого и общественного пространства, и к этим факторам можно отнести: культурное наследие, экономику, экологические аспекты, так называемые ISG-факторы. Кроме того, необходимо понимать, что с развитием инноваций в строительстве и с развитием производства отделочных материалов происходит формирование у человека нового взгляда на пространственную среду. И в связи с этим возникают артефакты в понимании баланса архитектуры и дизайна, что влечет за собой негативные последствия, которые могут навредить психическому и физическому здоровью людей [2].

Необычайный интерес к архитектурным объектам и их дизайну возрос относительно недавно, и это стало отправной точкой в создании инвазивной урбанистической среды, общественных и жилых пространств. И в данном случае средовой объект являлся основным фактором, который мог бы объединить и сбалансировать разнообразные архитектурные пространства. Подобные примеры можно увидеть во многих странах и городах мира.

Можно проследить основные концепции и тенденции, которые наиболее конкретно характеризуют современное пространство:

- технологичность – применение современных материалов и конструкций;
- интеграция – способность средового объекта размещать различные разнохарактерные пространства;
- экологичность – использование безопасных для здоровья строительных и отделочных материалов;
- трансформация – способность средового объекта изменяться;
- взаимодействие – формы взаимодействия человека и пространства;
- дополнительная реальность – смена привычных пространств на виртуальные;
- познавательность – развитие и приобретение новых умений и знаний у человека.

В связи с вышеперечисленным рассмотрение современных задач, которые находятся в прямой зависимости от понимания концепции пространства, развития технологий и в целом быстрого темпа жизнедеятельности человека привели к отрицательным последствиям в культурной сфере, таким как потеря культурных ценностей и потребительское отношение к окружающей нас среде, а в последние годы – изменения привычных в обществе схем взаимодействия друг с другом в процессе борьбы с COVID-19. Таким образом, решение культурных вопросов является глобальной проблемой и при разработке средового объекта.

Немалое значение в разработке дизайн-концепции имеет индивидуализирование пространства – это разработка среды для комфортного пребывания. Особенность данного направления заключается в том, что дизайн, влияющий на индивидуальные потребности, проявляется через интерьер, в котором будет находиться человек, через окружающую среду, в которую будет помещен архитектурный объект, поэтому для каждого проекта дизайн должен быть уникальным.

Примером может служить работа современного американского графического дизайнера мексиканского происхождения Габриэля Доу (Gabriel Dawe) – эфемерная радужная инсталляция Plexus No. 35 в Музее Толидо, Огайо, США. Это масштабный зрелищный арт-проект, созданный по заказу руководства культурного учреждения, состоит из 1000 многоцветных нитей, тщательно растянутых и закреплённых на деревянной основе. У зрителей возникает иллюзия солнечных лучей, проникающие через стеклянный потолок. Радуга, застывшая в центре Большого зала, визуальнo контрастирует и одновременно гармонирует с окружающими картинами старых мастеров (рис 1). В январе 2017 года художественная установка была демонтирована, но продолжает существовать в многочисленных фотографиях и видео, некоторые из них можно увидеть на страничке автора в Instagram.



*Рис. 1. Эфемерная радужная инсталляция в Музее Толидо, Огайо, США*

И конечно, самый важный фактор, влияющий на художественное проектирование, – это культурное наследие, традиции в создании средового объекта, которые связывают современность и историю прошлых эпох и внедряют их в конкретную архитектурную среду определенным сооружением, улицей, парком или городом [3].

Типичным примером может служить дизайн-проект архитектора Kazuyo Sejima. В одном из павильонов A-Art House (Индзима, Япония) показаны обычные для Японии объекты единства и красоты природы на фоне классического пейзажа, в оформлении стен использованы орнаменты с изображениями цветов (рис. 2).

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**



*Рис. 2. Павильон проекта A-Art House*

Архетипическая скульптура позволяет войти в одну точку, предоставляя доступ либо к внутренней части прозрачного акрилового кольца, либо к небольшой зоне отдыха в его ядре. Органическое ограждение снабжено двумя серебряными стульями для паузы и созерцания. Соединив искусство и архитектуру, эфемерное пространство имеет тонкий цветочный узор на фасаде, чья полупрозрачная цветность визуально раскрывает пейзаж зрителям, стоящим внутри объема. Анатомия двух отвесных стен и потолка открывает всю панораму окружающих пейзажей [4].

Таким образом, исследуя данную тему, мы можем сделать вывод, что значение мировой культуры и наследия дизайнеров – это важный фактор, через который можно повлиять на изменение внутреннего мира человека, его восприятие того или иного пространства. Дизайн и его мировое наследие способствуют развитию взаимоотношений между людьми, влияя на их настроение и поведение, рождая новую связь между человеком и пространством.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Шимко, В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды [Электронный ресурс] / В. Т. Шимко. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2006. – 385 с. – Режим доступа: [https://vk.com/doc-128304229\\_437904105?hash04035361550fe6d724](https://vk.com/doc-128304229_437904105?hash04035361550fe6d724)
2. Казарина, Т. Ю. Цветоделение и колористика. Практикум [Электронный ресурс] / Т. Ю. Казарина. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. – 36 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472625>
3. Минервин, Г. Б. Основные задачи и принципы художественного проектирования: учебное пособие по специальности 290200 «Дизайн архитектурной среды» / Г. Б. Минервин. – М.: Архитектура – С, 2004. – 94 с.
4. Фот, Ж. А. Дизайн-проектирование изделий сложных форм: учебное пособие [Электронный ресурс] / Ж. А. Фот. – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2017. – 134 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493302>

УДК 73:77.04:37.013.43

*Д. А. Котилевский,  
г. Луганск*

#### ФОТОВЗГЛЯД В ПРАКТИКЕ ПЛАСТИЧЕСКИХ ИСКУССТВ

Последние 200 лет развития науки, технологий и эстетических запросов общества определили возникновение и развитие способа объективной фиксации электромагнитной составляющей нашей действительности, которая нам известна как фотография. За последние

полтора века фотография имплицитно научала [4] целые поколения людей особому способу восприятия видимой области действительности. Обобщая научные исследования физиков, физиологов, философов и практических операторов фото-, кинокамер, можно дедуцировать понимание данного феномена и определить это явление как «фотовзгляд» [2]. Итак, ФОТОВЗГЛЯД – специфическая установка визуального восприятия окружающей действительности, сформированная под воздействием массивного фотографического контента, его объективных тональных, колористических и линейных построений изображения.

Фотография окружает современного человека так же плотно, как и радиоволны. Мы повседневно контактируем с фотоизображениями, более того – каждый из нас регулярно создаёт фотоконтент. В настоящее время человек формирует визуальный опыт и визуальную память не только из прямого созерцания природы, но и из фильмов (движущиеся фотографии), фотографических отпечатков, печатных изданий и потока визуальной информации сети Интернет (громкая часть визуального опыта подрастающего поколения). Оставлять эти факты без внимания кажется нам весьма легкомысленным.

Часто можно услышать, что фотография искажает видимую действительность. Мы сетуем на плохие камеры, объективы, плёнку, матрицы, обработку и прочие аспекты фотографического процесса. Подобное недовольство проявляют не только обыватели, но и специалисты в области визуального контента, нередко даже фотографы. «Объектив искажает» – довольно частая фраза, которую можно услышать от подобных «экспертов». Не объективный объектив получается, искажающий... Никто не задумывался, почему этот оптический прибор так назван – «объектив». Может быть, потому что он объективен?

Разумеется, мы далеки от мысли, что все фотографии являют собой объективность визуальности, мы понимаем, сколько неосознанных и осознанных искажений допускают субъекты, занятые фотографией. Однако объективы фотокамер дают «объективное» изображение, а диалектика бытия подсказывает нам, что должно существовать и «субъективное» изображение – та самая визуальная память субъектов, т. е. нас с вами. Мы владеем исключительно субъективным восприятием окружающей действительности, в том числе и её визуальной составляющей. Для нас, людей, естественно, понятнее и ценнее наше непосредственное и субъективное восприятие визуальности. Именно такую установку надо дать учащимся на самых ранних этапах обучения пластическим искусствам [7].

Часто можно услышать постулаты о схожести человеческого зрения и фото процесса. Однако это исключительно поверхностное понимание, которое было доказательно опровергнуто работами Рудольфа Арнхейма, Ричарда Грегори [2] и практическими исследованиями академика Бориса Раушенбаха, профессора Валентина Железнякова и других исследователей [1]. Визуальное восприятие человека – сложный процесс, который состоит из двух фаз: рецепции (орган зрения) и перцепции (психическая реальность) [Там же]. Система зрительного восприятия подстраивается под меняющиеся условия и согласуется с когнитивной деятельностью, с нашим вниманием, представлениями, памятью и т. д.

Начиная эксплицитное обучение студента рисованию, живописи и любым другим пластическим техникам, мы должны ясно представлять, что любой ученик уже обладает имплицитной установкой фотовзгляда. Ставить задачу перечеркнуть или выключить этот феномен восприятия – затея совершенно невыполнимая, о чём писал Жиль Делёз ещё в далёком 1983 году [6], а с тех пор ситуация только усугубилась (скажем «спасибо» соцсетям Интернета). Особенно часто неконтролируемая конкуренция происходит и тогда, когда традиционное академическое обучение в области пластических искусств не учитывает имплицитную сущность фотовзгляда в обыденном сознании.

Современный художественный педагог должен понимать описанную проблему, исключить неконтролируемый конфликт натурального зрительного восприятия с имплицитными установками учащегося. Задача педагога не противодействовать использованию фотографии и фотовзгляда ученика, а сформировать правильное отношение как к технологии фотографии, так и, главное, к критическому осмыслению собственного визуального опыта учащимися [3].

Стратегия эксплицитного обучения должна включать в себя эмпирическое и доказательное осознание того факта, что рисунок с фотографии НЕ ЭКВИВАЛЕНТЕН рисунку с натуры [7]. Современный педагог должен на примерах довести до понимания учащегося то, что фотография не может служить пособием при обучении рисованию. Самое точное единичное фотоизображение, выполненное в отдельный момент времени, симулирует единственный зрительный акт рецепции человека, т. к. параметры фотографии фиксированы (точка и угол зрения, фокусировка, тональный и цветовой баланс и пр.). Ещё Р. Грегори доказал, что визуальный образ нашего сознания являет собой ежесекундное воспоминание об увиденном, а совсем не застывшую картинку. Напротив, типичное фотоизображение – это чистая рецепция, единичный акт зрения [5].

С точки зрения психофизиологии можно формализовать задачи обучения практике пластических искусств (например, рисунку) следующим образом: формирование устойчивых нейронных связей между зрительными центрами и центрами моторной активности в коре головного мозга; иными словами, наша задача – связать визуальное восприятие и моторику руки [2]. Единичная фотография (особенно в бытовом её исполнении) не может заменить комплексную рецептивно-перцептивную систему зрительного восприятия. Даже если обучающийся использует выдающиеся фотографические изображения, сделанные самыми грамотными и талантливыми фотографами, – он учится срисовывать точку, линию, тон и далее по списку выразительных средств; используя фотоизображение как натуру – человек учится перерисовывать плоскость (незавидная доля в эпоху ультрасовременных способов копирования изображений). Наша задача состоит в том, чтобы аргументированно доказать ученику, что его задача – воспроизвести *собственное визуальное восприятие* трёхмерного мира на плоскости изображения, а не пытаться медленно и неточно выполнять работу копировального автомата для чьих-то фотографий.

Одновременно с этим необходимо воздерживаться от другой крайности – полностью отрицать пользу фотографического процесса и/или его значимых элементов (оптических систем визуализации) в практике пластических искусств. Так, например, общеизвестны факты, что Меризи да Караваджо, Леонардо да Винчи и Ян ван Эйк использовали системы линз и зеркал при работе над многими своими полотнами. Полноценно фотография используется в практике станкового живописного искусства. Начиная со времён импрессионистов и до наших дней фотография является этюдным материалом для живописца (но только для зрелого и совершенно обученного живописца). Истории известно немало примеров использования фотографий признанными мастерами живописи и графики. Этюдную фотографию использовали О. Рейландер, Ф. Турнашон, И. С. Куликов, Б. М. Кустодиев, И. Е. Репин, П. Сезанн, Э. Дега, П. Пикассо, Л. Фрейд и сотни других признанных мастеров. В то же время есть примеры ужасающего и тлетворного использования фотографий в постмодерне (Э. Уорхол, А. Шиллов, П. Павленский, Н. Сафронов и др.).

Подводя итоги нашего краткого обзора, ещё раз определим точки внимания, которые необходимо учитывать в художественной педагогике.

1. В современности имплицитная установка психической реальности у человека, известная как «фотовзгляд», формируется под воздействием медийной составляющей информационного окружения ещё в раннем детском возрасте, вне зависимости от осознанного контроля педагогов, родителей и т. д.

2. Сформированный фотовзгляд, так или иначе, сопутствует любым эксплицитным методикам обучения в учреждениях художественного образования, это явление необходимо использовать и контролировать.

3. Фотография как технология широко, активно и успешно используется в практике пластических искусств уже более полутора веков.

Подобно острому лезвию ножа фотография (как технология) и фотовзгляд (как имплицитная установка зрительного восприятия человека) могут быть полезны или вредны в художественной практике, всё зависит от умения использовать это «фотолезвие».

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Аллахвердов, В. М. Сознание и когнитивное бессознательное / В. М. Аллахвердов, Е. Ю. Воскресенская, О. В. Науменко // Вестник Санкт-Петербургского университета. – 2008. – № 12. – Вып. 2. – С. 10–19.
2. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; сокр. пер. с англ. В. Н. Самохина, общ. ред. и вст. ст. В. П. Шестакова. – М.: Прогресс, 1974. – JSI 14770, 395 с.
3. Бегалинов, А. С. «Педагогика перцепции», или Кинофилософия Ж. Делеза / А. С. Бегалинов // Философия образования. Сибирское отделение РАН. – 2013. – № 4. – С. 44–53.
4. Большой толковый психологический словарь / под ред. А. С. Ребера. – М.: Вече, АСТ, 2002. – Т. 1. – 592 с.
5. Грегори, Р. Л. Разумный глаз. Как мы узнаем то что нам не дано в ощущениях / Р. Л. Грегори; пер. с англ. А. И. Когана. – М.: Едиториал УРСС, 2003. – 240 с.
6. Делёз, Ж. Кино / Ж. Делёз; пер. с фр. Б. Скуратова. – М.: Ad Marginem, 2016. – 559 с.
7. Ворожейкин, И. В. Имплицитное научение в условиях многовариантного выбора / И. В. Ворожейкин // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2013. – Т. 15, № 2. – С. 108–112.

УДК 728.1.013

*А. С. Кучеренко, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

### ВОЗМОЖНОСТИ МОДУЛЬНОГО ИНДИВИДУАЛЬНОГО СТРОИТЕЛЬСТВА В ФОРМИРОВАНИИ ВЫРАЗИТЕЛЬНОГО ОБЛИКА МАЛОЭТАЖНОЙ ЖИЛОЙ ЗАСТРОЙКИ

Актуальность данной работы заключается в том, что в мире сложилась не простая экономическая ситуация, которая заставляет общество пересмотреть свои привычные взгляды на частное домостроение. На первый план выходят такие вопросы, как максимальная эффективность, доступность, комфорт и экологичность. Типовое модульное строительство набирает все большую популярность в мире за счет возможности реализации в таких проектах всех необходимых требований для индивидуального жилья при сравнительно небольшой стоимости строительства на первоначальном этапе и возможности реализации проекта в несколько стадий.

Приобретение индивидуального жилья во многих странах является труднодоступным по экономическим причинам. Так, в России средняя цена за 1 кв. м в разных регионах составляет от 50 до 150 тыс. руб. Средний россиянин нередко не может себе позволить покупку недвижимости. При решении этой проблемы одним из вариантов является быстровозводимое доступное жилье. Чаще всего такой вид жилья строится по типовым проектам, и одной из его разновидностей является модульное строительство.

Модульные здания представляют собой секционные сборные здания, которые состоят из нескольких блоков, называемых модулями. Секции модулей производятся на удаленном

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

67

объекте (чаще всего индустриальным методом на заводах), затем транспортируются на предполагаемое место сборки. Причем изготовление таких блоков происходит уже с внешней и внутренней отделкой, заранее выбранной заказчиком, тем самым сокращая сроки сдачи объекта в эксплуатацию. Полная сборка модульных секций завершается на месте строительства по принципу конструктора при помощи крана. Модули могут быть размещены по-разному: бок о бок, от конца до конца или уложены друг на друга. В случае необходимости расширения помещений блоки всегда с легкостью можно добавить или же, наоборот, убрать их без каких-либо нарушений конструкции всего здания и без причинений дискомфорта пользователям.

История развития модульного строительства началась давно, но обрела популярность в начале XX века в Америке. Изначально это был дом-трейлер, который использовался как бюджетный способ путешествия по стране. Дом-трейлер стал широко использоваться во время Второй мировой войны в качестве быстровозводимого жилья на военных базах и для размещения сотрудников возле фабрик, занимающихся производством вооружения. Конец Второй мировой войны дал мощный толчок развитию модульного строительства. Прошедшие войну солдаты возвращались в родные места, где им надо было обзавестись жильем и создать семью. Спрос на дома был больше, чем тот, с которым рынок мог справиться традиционным способом строительства. Это заставило людей искать решения для повышения эффективности и снижения стоимости строительства нового жилья. Модульный процесс строительства отвечал обоим этим требованиям. Значительные успехи в технологиях в 1990-х и 2000-х годах вдохновили архитекторов нового поколения вернуться к концепции экспериментального модульного жилья. Прогресс в компьютерных технологиях проектирования привел к инновационным концепциям производства. За последние двадцать лет вариативность как в строительстве, так и на производстве, значительно возросла, благодаря новаторской работе по сборке домов при помощи мощных мобильных кранов грузоподъемностью до 100 тонн. Этот факт дает возможность строить более крупные модули и отправлять их на дальние расстояния. Размещение и установка модулей может занимать от нескольких часов до нескольких дней. Единственным ограничением является размер каждого отдельного модуля из-за ширины дороги от завода до строительной площадки. Современные модульные здания обычно состоят из 3–6 различных модулей, полностью соответствуют требованиям пожарной и экологической безопасности, а срок службы такого здания составляет 20–30 лет и более.

Несколько плюсов такого строительства:

- Использование современных материалов. Готовые модули часто производятся из CLT-плит, которые характеризуются низкой теплоотдачей и экологичностью. В сочетании с энергосберегающими инженерными системами удастся добиться комфортного микроклимата в любое время года и даже в условиях повышенной влажности. Также материалы характеризуются высокой надежностью и прочностью, они не подвержены воздействию ультрафиолета, повышенной влажности и неблагоприятных погодных условий.
- Отсутствие усадки. Это – один из главных плюсов, так как не требуется ждать усадки материалов. Дом готов к эксплуатации после завершения основных строительных работ. Благодаря этому существенно сокращаются общие сроки и упрощается процесс внутренней отделки.
- Независимость от погодных условий. Модули для строительства производятся на заводе, и этот процесс не зависит от времени года и температурных условий. То есть можно заказать дом зимой, чтобы весной собрать его на участке.
- Прочность и надежность. По своим прочностным характеристикам модульные строения почти не уступают сооружениям из кирпича или камня. Срок эксплуатации достигает 20–30 лет. Кроме того, готовые объекты обладают повышенной стойкостью к сезонным сдвигам почвогрунта.

- Использование облегченного фундамента. Модули, которые применяются для возведения зданий, отличаются небольшим весом. Это позволяет отказаться от капитального основания и значительно сэкономить. Также за счет этого сокращаются общие сроки строительства.

Использование модульных технологий позволяет увеличить темпы строительства за счет унификации элементов зданий и отработки строительных решений. Однако применение типовых проектов ставит перед архитекторами и дизайнерами задачу сделать жилье более индивидуальным, более удобным для каждого конкретного потребителя. Эти задачи можно решить, предлагая несколько вариантов решений фасадов и интерьеров на выбор на стадии строительства дома. Применение модульного принципа в типовом строительстве позволяет дому «расти» вместе с семьей, не затрачивая больших средств на первоначальном этапе.

Кроме того, модульная застройка является отличным решением для современных поселков. Загородные дома могут отличаться конфигурацией сборки модульных блоков, размером, отделкой – как внутренней, так и внешней. Каждый дом может быть индивидуальным, но при этом не выбиваться из общей стилистики застройки. Это прекрасная альтернатива при выборе жилья, так как средняя цена модульного дома за 1 кв. м составляет от 9 до 12 тыс. руб.

Были отмечены многочисленные плюсы такого строительства, но также важным является дизайнерский подход при оформлении интерьера и экстерьера. Такие дома являются типовыми, но в зависимости от пожелания заказчика на этапе подбора варианта и покупки предлагаются несколько стилистических решений внутреннего и наружного оформления. Также рассматриваются различные сочетания отделочных материалов в разном ценовом сегменте. Это позволяет вложиться в предполагаемый бюджет заказчика и выполнить все его пожелания.

Модульное строительство способствует решению многих современных проблем благодаря доступной цене и быстрому возведению, а также умелой работе дизайнеров, чьи идеи станут отличной завершающей точкой при проектировании и строительстве данного вида зданий.

УДК 791.43.049.1.067

*А. С. Лукашевич, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

## **ОБЩИЕ ЧЕРТЫ И ОСОБЕННОСТИ НАПРАВЛЕНИЙ – КОНСТРУКТИВИЗМ, ЛОФТ, ХАЙ-ТЕК**

В данной статье мы рассмотрим стили, возникшие в начале переломного XX века. В это время имелись политические и экономические проблемы, как и во все времена, которые породили новые тенденции и направления.

Начнём с рассмотрения истории возникновения стиля конструктивизм.

Множество направлений дизайна родилось в первой половине XX века. Часть из них – продукт смены исторических эпох. Когда пала Российская империя и образовался СССР, появилось совершенно другое общество людей с иными представлениями о жизни, о действительности. Они отрицали все, что было ранее. Сформировался посыл к поиску новых форм во всем. Чистое искусство оказалось в оппозиции. Рабочим и крестьянам, ставшим у власти, оно было ни к чему. На первое место вышла утилитарность. Появился новый термин «производственное искусство». Люди творческих профессий отныне должны были создавать

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

69

полезные и удобные вещи. При этом нужно было прославлять новую власть. Для этого возводились монументальные здания, дворцы культуры и клубы.

Конструктивизм стал стилем правящей власти. У зданий, построенных в этом стиле, был сдержанный внешний вид, на фасадах и внутри помещений полностью отсутствовали элементы декора. Все: и внешний вид, и внутреннее наполнение – должно было восприниматься как единое чистое пространство. Оно никак не делилось, оставалось открытым. Многим тогда это показалось неинтересным. Но стиль прижился и сегодня он активно используется при оформлении современных интерьеров. В нем присутствуют те же характерные черты.

Основные характеристики конструктивизма в интерьере – сдержанность форм и функциональность помещений. Стиль довольно строгий, не терпящий «украшательства» и всевозможных излишеств. Все детали интерьера должны работать как единое «чистое» пространство, практически не имеющее разделения на функциональные зоны. Четкие правила компоновки и цветовых решений, никаких мягких форм и дополнительных элементов. Даже декоративный текстиль или ваза на столе смотрятся «чужими» в этом стиле интерьера. Но любимый молодыми и динамичными людьми стиль хай-тек, о котором мы поговорим чуть позже, впитал в себя идеи именно конструктивизма.

Следующий стиль, о котором пойдет речь, – это лофт.

Понятие «лофт» появилось в Америке в Нью-Йорке в 20-х годах прошлого века во времена Великой депрессии. В 1929 году в США произошло мощное финансовое потрясение: рухнули все котировки бирж, сотни предприятий обанкротились и были вынуждены закрыться. Но стены заводов и чердаков пустовали недолго. Их быстро заполнили начинающие писатели и музыканты, актеры и журналисты, искавшие успеха в больших городах.

Денег на отделку огромных городских цехов у них не было, а создавать уют приходилось из того, что было под рукой, – из деревянных поддонов и ящиков, недорогих и грубых тканей, обрезков металлических труб и профилей. Постепенно огромный творческий потенциал и создал базовые черты лофта.

Чуть позже он переключался в Европу и обрел новые детали: в нем появилась старенькая мебель в духе Прованса, яркие цветовые решения и динамичность. Сейчас лофт принято делить на два подвида:

- 1) американский – масштабный и brutальный, подходящий исключительно для больших помещений;
- 2) европейский – более элегантный и легкий, уместный даже в маленькой квартире.

Сегодня это архитектурное направление тесно связывают с роскошью и респектабельностью. Тем не менее лофт сохранил все черты, обусловленные историческим прошлым:

- Он рожден в стенах заброшенных заводов, поэтому основными типами отделки остаются красный и белый кирпич, бетон и штукатурка. Сегодня их удачно имитируют искусственный камень, керамическая плитка и другие материалы.

- Открытые коммуникации. Дизайн интерьера в стиле лофт не требует сокрытия таких деталей, как трубы и провода. Поэтому дизайнеры часто выбирают декоративные варианты, стилизованные под ретро.

- Простота и функциональность. Стиль лофт не приемлет украшательства. Он лаконичен и удобен, а в комнатах присутствует лишь та мебель, без которой невозможно обойтись.

- Обилие света и пространства. Не забывайте, что основой для него стали производственные цеха площадью в 200–400 кв. м и потолком в 4–5 м. Современные интерьеры намного скромнее, поэтому нужно приложить все усилия для сохранения ощущения простора. С этой целью нередко даже сносят стены и объединяют кухню с гостиной, а иногда и все комнаты воедино.

○ Роль стен берет на себя мебель. Именно ее островное размещение служит основой зонирования пространства.

○ Сочетание старого и нового, эклектичность. В старых стенах завода нередко появлялась и новая мебель, уютный текстиль и декор, сделанный своими руками. Выбирая подобные акценты, очень важно не перейти черту – обилие украшений превратит дом в стиле лофт в захламленный гараж.

Далее рассмотрим, где и когда возник современный стиль хай-тек.

Время возникновения стиля отсчитывают с 70-х годов прошлого столетия как антипод классическому, нарочито отстраненный от любого упоминания истории и традиций.

Особенно интенсивное развитие он получил в 80-х, одновременно с пиком технического развития. На смену евроремонт пришли роботизированные технологии будущего. Модные дома состоятельных людей стали напоминать космические корабли, оснащенные по последнему слову техники.

Основателями стиля считают Нормана Фостера, Ричарда Роджерса и Ренцо Пиано, которые отразили новое направление в архитектурных формах.

Дом и его помещения в стилистике хай-тек – это геометрия линий и форм в комплекте с передовыми технологиями, а именно:

- использование последних новинок материалов для строительства;
- вынесение инженерных систем наружу их броским декором;
- исключительный прагматизм и удобство посредством использования последних достижений науки;
- отсутствие излишних деталей в облике, лаконичные формы;
- преобладание стеклянных, металлических и пластиковых деталей;
- наличие системы совершенного «умного дома», а значит – обилие электроники.

Дизайн внутренних помещений в стиле хай-тек сосредоточен на внедрении высоких технологий и новинок бытовой техники в жизнь владельца. Он отличается чрезвычайной лаконичностью и отсутствием какого-либо декора, если тот не является функциональным. Основной цвет пространства – кристально-белый. Много гляцевых поверхностей и усиленная освещенность. Нарочитая подчеркнутость оформления инженерных конструкций. Очень точная композиция пространства и максимальная функциональность каждого предмета в доме.

Как мы видим, XX век стал переломным в истории человечества в связи с развитием технологий. Этим пронизаны все сферы нашей жизни, и, конечно, такое развитие не могло не коснуться оформления жилых пространств. Все эти стили между собой схожи, у них одна и та же концепция и история.

УДК 712.4

*Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

## **ВАРИАТИВНОСТЬ МЕТОДОВ ОЗЕЛЕНЕНИЯ В СОЗДАНИИ ОБЪЕКТОВ УСТОЙЧИВОЙ АРХИТЕКТУРЫ**

Энергетический кризис середины 70-х годов XX века, связанный с быстрыми темпами урбанизации и экстенсивным ростом промышленности, послужил толчком к созданию новой экономической модели, утвержденной в доктрине ООН об «устойчивом развитии», принятой в 1987 г. «Всемирной комиссией по окружающей среде и развитию». В доктрине сформулирована следующая трактовка: «Устойчивое развитие – это развитие, которое

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

удовлетворяет потребности настоящего времени, но не ставит под угрозу способность будущих поколений удовлетворять свои потребности» [1, с. 59]. В свете реализации модели устойчивого развития академик Г.В. Есаулов дает лаконичное определение понятию «устойчивая архитектура»: «Устойчивая (зеленая) архитектура – экологически ориентированная архитектура высоких технологий» [2].

В свете решения проблемы создания объектов устойчивой архитектуры цель данной работы – рассмотреть различные варианты приемов озеленения, учитывая их традиционную и инновационную, экологическую и эстетическую составляющие.

Данную проблему освещали в своих исследованиях доктор архитектуры, профессор Г.В. Есаулов, кандидат архитектуры В.М. Шувалов, кандидат технических наук, профессор Н.В. Шилкин и др. Реализация концепции вызывает горячие споры в архитектурных кругах в связи с опасением, что концентрация на вопросах технологичности архитектурных объектов может отразиться на их эстетических качествах.

Из успешно применяемых методов озеленения при создании архитектурных объектов и городской среды необходимо отметить: вертикальное и горизонтальное озеленение фасадов, озеленение крыш, мобильное озеленение, устройство экопарковок; из наиболее современных – развитие сити-фермерства.

Горизонтальное и вертикальное озеленение зданий позитивно отражается на показателях уровня энергопотребления: повышает теплоизоляцию и снижает теплопотери через ограждающие конструкции, обеспечивает солнцезащиту и охлаждение за счёт испарения влаги и снижения скорости ветра. Затенение растениями снижает температурный градиент на внутренней и внешней поверхности ограждающих конструкций. Следовательно, снижается теплопроводность конструкций и инфильтрация воздуха внутрь помещений, что обеспечивает уменьшение потребления электроэнергии зданием [3]. Ежегодно потребность в кислороде для одного человека может быть выработана за счёт одного дерева с кроной диаметром 5 м, что аналогично 40 м<sup>2</sup> зелёной стены [4]. Наружное озеленение зданий благоприятно действует на городскую атмосферу в целом: поглощает вредные выбросы и генерирует кислород, повышает зооценоз и фитоценоз городской среды, борется с шумом, оптимизирует внешний и внутренний микроклимат застройки, что полностью соответствует принципам устойчивой архитектуры. Системы внешнего вертикального озеленения зданий условно можно разделить на зеленые фасады и живые стены.



*Рис. 1. Зеленый фасад*

Зеленый фасад (рис. 1) представляет собой вертикальную озелененную поверхность наружной стены здания. Технологически это решается за счет крепления к фасадной стене специальных каркасных конструкций из металла, дерева или пластика, которые являются опорой для вьющихся растений. Растения высаживаются в интегрированную часть конструкции навесного фасада: специальные карманы (тканевые или войлочные), жестко

закрепленные вертикально металлические либо полимерные модули, которые заполняются питательным субстратом и обеспечиваются системой автоматического полива и внесения удобрений. Несущая конструкция стены защищается специальными пленками от попадания влаги. Зелёные стены могут быть выполнены также с применением инновационных материалов: пустотелых кирпичных стен или стен из декоративных керамических блоков-контейнеров, куда высаживаются растения.



*Рис. 2. Живая стена*

В отличие от зеленого фасада, живая стена (рис. 2) – это такая система, при которой растения не просто вьются вокруг поддерживающей сетки, прикрепленной к стене, а интегрируются в структуру стены вместе с субстратом (земля или перлит). Главное отличие живой стены в том, что для ее устройства используют травянистые виды растений [5].



*Рис. 3. Горизонтальное озеленение*

Примерами горизонтального озеленения могут служить ярусные террасы, консоли и балконы. Ярусные террасы обычно состоят из бетонных ступенчатых перекрытий, в которые посажены растения (рис. 3). Жизненный цикл таких растений может быть как сезонным, так

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

и многолетним. Такой тип системы озеленения позволяет разнообразить виды растительности, не ограничиваясь лишь вертикальными вьющимися видами растений. Для озеленения балконов и консолей растения устанавливаются в специально подобранных для каждой конкретной корневой системы контейнерах.

Озеленение крыш – альтернативный вид горизонтального озеленения, при котором происходит формирование средств ландшафтной и садово-парковой архитектуры на поверхностях подземных и наземных сооружений. В зависимости от нагрузки на кровлю и от высаживаемых растений озеленение крыш подразделяют на две группы: экстенсивные (не нуждаются в обслуживании) и интенсивные (требуют постоянного ухода).



*Рис. 4. Экстенсивный тип озеленения крыши*

Экстенсивный тип озеленения (рис. 4) – самый простой способ озеленения, не предполагающий доступ людей и постоянного ухода. Как правило, высаживаются низкорослые, стелющиеся многолетники с компактной корневой системой. Экстенсивное озеленение применяется на крышах разных типов: плоских, двускатных (с разным углом наклона), цилиндрических и вогнутых. Чаще всего его применяют на крышах промышленных сооружений, хозяйственных построек и гаражей для увеличения срока службы гидроизоляции, улучшения звукоизоляции и снижения затрат на обогрев помещения.



*Рис. 5. Интенсивный тип озеленения крыши*

Интенсивный тип озеленения крыш (рис. 5) разнообразнее по ассортименту из-за высаживаемой на них растительности. Внешне такие крыши напоминают обычный сад.

Здесь высаживают травы, кустарники и деревья высотой до 10 м. Кровли с интенсивным типом озеленения делают только плоскими. Такой тип озеленения крыши предполагает серьезные ограничения на конструкцию здания [6].



*Рис. 6. Экопарковка*

Экопарковки (рис. 6) широко распространены во всем мире. Главное их назначение – сохранение экологической среды и обеспечение передвижения автотранспорта. В месте парковки устанавливаются специальные газонные решетки, сохраняющие травяной покров, предотвращая его деформацию и уничтожение. За счет устройства газонной решетки в виде модулей из высокопрочного пластика, который несет нагрузку автомобиля, травяной покров в зоне размещения решеток не повреждается. Поэтому газон может выдерживать нагрузку в 200–1200 т/м<sup>2</sup> (прочность на сжатие) [7].



*Рис. 7. Мобильное озеленение*

Мобильное озеленение (рис. 7) реализуется за счет специальных конструктивных элементов, которые могут специально вводиться, перемещаться или полностью устраняться из городской среды. Благодаря легкости установки и переноса в условиях плотной застройки, в центре города мобильные системы озеленения являются незаменимыми и

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

позволяют городской среде регулярно изменяться, быть более разнообразной. Благоустройство территории с помощью мобильных систем озеленения позволяет на небольших участках пространства города размещать нужное количество насаждений, используя поверхности и территории, прежде не задействованные для зеленых пространств. Данная система значительно упрощает и делает легкоосуществимыми работы по благоустройству в жилых районах города [8].



*Рис. 8. Сити-фермерство*

Сити-фермерство (рис. 8) – это перспективное направление в сельском хозяйстве, когда продукты (овощи, ягоды, зелень) выращиваются в городе, а не за его пределами. Это общемировой тренд: такой подход дает колоссальную экономию на логистике и ресурсах, сокращение затрат позволяет снизить стоимость продукции. Одно из решений – это вертикальные фермы, где организовано производство растений без почвы. Такие системы уже существуют во многих крупных мегаполисах: вертикальные фермы размещаются в подвалах или на крышах зданий. Так выращивают зелень, помидоры черри, клубнику, редис, что-то небольшое, что не растет высоко вверх и размещается на ограниченных по высоте полках с использованием светодиодной подсветки. Теперь не нужно выстраивать длинные ряды грядок, а можно размещать ярусы с растениями вверх. Данный фактор важен для городов с множеством неиспользуемых помещений типа старых заводов, складов и т. д. В условиях пандемии этот тренд стал особо популярным среди городского населения в виде устройства домашних мини-ферм для выращивания свежей зелени и овощей.

Проведенное исследование позволяет сделать вывод, что расширение вариативности приемов и способов интеграции зеленых насаждений в архитектурные объекты и городскую среду помогает реализовывать принципы устойчивой архитектуры в самых разных условиях: на стадии проектирования и нового строительства, в ходе реконструкции и регенерации жилых и промышленных объектов и территорий, для повышения экологического и эстетического качества сложившейся застройки.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Доклад Всемирной комиссии по вопросам окружающей среды и развития «Наше общее будущее» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.un.org/ru/ga/pdf/brundtland.pdf>
2. Есаулов, Г. В. Устойчивая архитектура — от принципов к стратегии развития [Электронный ресурс] / Г. В. Есаулов // Вестник ТГАСУ (Вестник Томского государственного архитектурно-строительного университета). – 2014. – № 6. – Режим доступа: <http://elib.tomsk.ru/elib/data/2018/2018-1094/2018-1094.pdf>
3. Wood, A. Green Walls in High-Rise Buildings [Электронный ресурс] / A. Wood, P. Bahrami, D. Safarik. – НК: Everbest Printing Co Ltd, 2014. – Режим доступа: [file:///C:/Users/ОМК/AppData/Local/Temp/GreenWalls\\_2014\\_Preview.pdf](file:///C:/Users/ОМК/AppData/Local/Temp/GreenWalls_2014_Preview.pdf)
4. Князева, В. П. Экологические аспекты выбора строительных материалов в архитектурном проектировании / В. П. Князева. – М.: Архитектура-С, 2006. – 296 с.

5. Гераймович, А. В. Озеленение как инструмент экологических решений [Электронный ресурс] / А. В. Гераймович, Н. В. Шилкин // Здания высоких технологий. – 2016. – № 3. – Режим доступа: <http://www.un.org/ru/ga/pdf/brundtland.pdf>
6. Озеленение кровли [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://domgorstroy.ru/ozelenenie-krovli>.
7. Экопарковки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.peredelka.tv/articles/area/gardening/practice/engineering/ecoparkovka/>.
8. Шувалов, В. М. Мобильное озеленение зданий [Электронный ресурс] / В. М. Шувалов, М. М. Саад // Вестник РУДН. – 2016. – № 2. Текст: электронный. – Режим доступа: <https://docplayer.ru/57808050-Mobilnoe-ozelenenie-zdaniy.html>.

УДК 687.016

*А. С. Малхасян,  
г. Луганск*

## **СПОСОБЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ КОСТЮМА**

Современный мир моды разнообразен и сложен. В жесткой конкурентной борьбе модельеры стараются привнести новизну и неповторимость в создание своих коллекций, ориентируясь на происходящие перемены и тенденции в дизайн-проектировании, удовлетворяя тем самым запросы многочисленных клиентов, заказчиков различных возрастных и социальных групп населения. На передний план выходит задача создания костюмных форм, которые подчеркивали бы индивидуальность человека и отражали, в некоторой степени, его внутренний мир, полный фантазий и стремлений быть совершенным по отношению к другим членам общества. В связи с этим наиболее приемлемым решением является более широкое использование способов и технологий зрительных иллюзий в композиции костюма.

В дизайн-проектировании костюма используются разнообразные способы создания зрительных иллюзий. Наиболее часто встречающиеся – способы иллюзии переоценки вертикали, острого угла, заполненного пространства, контраста, подравнивания, крученого шнура, ассимиляции, замкнутого и незамкнутого контура и др. [2; 3]. Рассмотрим более подробно каждый из способов, которые, на наш взгляд, необходимо учитывать и применять в практике моделирования.

Способ иллюзии переоценки вертикали применяется для определения соотношения вертикальных и горизонтальных линий, например, чтобы подчеркнуть верхнюю и нижнюю часть костюма. Пропорции могут доходить в разнице до  $1/3$  [1]. Визуально такая разница должна быть явной, так как зрительно происходит невольное сравнение, что больше или меньше по длине.

Порой случается, что заполненное декором или деталями костюма пространство кажется больше, чем равное ему незаполненное, т. е. проявляется эффект заполненного пространства, или наоборот, когда при редком заполнении промежутка или фигуры, например одной полосой, возникает прямо противоположная иллюзия.

С помощью иллюзий переоценки острого угла можно сузить или расширить края или отделку костюма, что зрительно изменяет формы фигуры. Примеры такого рода – острый угол сужает талию и наоборот, его стороны, упираясь в линию бедер, расширяют ее.

Иллюзия контраста связано с рассмотрением контрастных форм и размеров. Маленькая форма рядом с большим ее размером кажется еще меньше, большая форма в окружении маленьких кажется еще больше. В моделировании контраст используется весьма широко, и действие его достаточно очевидно. Например, в большом головном уборе голова

будет казаться меньше, чем в маленьком, а если вырез воротника широк, то тонкая шея будет казаться еще тоньше; худая рука в просторном рукаве еще тоньше, и наоборот.

Эффект иллюзии крученого шнура заключается в том, что шнур, скрученный из двух полосок разных цветов, например черной и белой, помещенный на ткань, дает интересный оптический эффект изменения плоскости ткани. Так, прямые линии приобретают вид изогнутых, сдвинутых, сломанных, спиральных линий. Используя такой прием на полосатых и клетчатых тканях, можно создать интересные творческие модели в стиле оп-арт [4].

Способ иллюзии подравнивания выражается в том, что линия, на концах которой помещены обращенные внутрь углы, кажется короче, чем равная ей линия, у которой стороны на концах обращены наружу. Например, рукав с манжетой, отвернутой вверх, кажется короче, чем рукав с опущенной манжетой, которая удлиняет руку.

Иллюзия ассимиляции (уподобления, слияния) проявляется в том, что подобная форма уничтожается подобной, когда ее линии и размеры повторяются. Например, квадратный вырез горловины повторяет квадратный подбородок, узкое лицо делается уже при узком вырезе горловины костюма.

Прием иллюзии замкнутого и незамкнутого контуров заключается в том, что фигура с замкнутым контуром кажется меньше, чем фигура с незамкнутым контуром. Иллюзия незамкнутого контура применяется тогда, когда нужно изменить размеры чего-либо. Если шея короткая, то нельзя делать воротник под горло, если плечи широкие – не нужно подчеркивать их ширину такой же формой выреза горловины или воротника.

Сокращение объема при делении фигуры по вертикали контрастными по цвету тканями, например, когда правая половина из белой ткани, а левая – из черной, создают также зрительную иллюзию, которую ассоциируют как прием асимметрии.

На основании рассмотренных способов представления визуальных образов можно сделать вывод, что знание и использование приемов и технологий зрительных иллюзий в моделировании одежды позволяют грамотно решать задачи дизайн-проектирования, что внесет значительный вклад в приближение реальной фигуры человека к идеальной, создание его уникального стиля самовыражения индивидуальности.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Азиева, Е. В. Зрительные иллюзии в дизайне костюма / Е. В. Азиева, Е. В. Филатова. – Омск: Омский государственный институт сервиса, 2014. – 109 с.
2. Глагольева, М. А. Зрительные иллюзии в дизайне костюма [Электронный ресурс] / М. А. Глагольева // Сибирский федеральный университет. – Режим доступа: [https://scienceforum.ru/zritelny\\_iluzii\\_dizayn\\_costum/](https://scienceforum.ru/zritelny_iluzii_dizayn_costum/).
3. Игнатъев, А. И. Иллюзии восприятия, или всегда ли мы видим то, что видим / А. И. Игнатъев. – М.: Изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 128 с.
4. Композиция костюма / В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова, Н. Б. Ляхова, С. А. Попов. – М.: Юрайт, 2019. – 449 с.

УДК 726.03

*П. Микулецки,  
г. Млада-Болеслав, Чехия*

### САКРАЛЬНОЕ ИСКУССТВО В РИМСКО-КАТОЛИЧЕСКОЙ ЦЕРКВИ

В рамках данной статьи я хотел бы упомянуть об одном замечательном сакральном памятнике, который находится в итальянском городе Натурно на севере Италии [1–4].

Это церковь, посвященная святому Проклу Веронскому, епископу. Здание весьма необычно с точки зрения периода, когда оно было построено. Археологи предполагают период между 630 и 650 годами. С точки зрения христианского Запада это уникальное здание.

Следует отметить, что в то время христианский Восток развивался в основном непрерывно, хотя и оправился в VII веке от череды эпидемий чумы, поразивших Византийскую империю в период правления императора Юстиниана и после его смерти, и он постепенно был вынужден столкнуться с мусульманским расширением – однако христианский Запад прошел через то, что мы привыкли называть «тремя темными веками», которые наступили после падения Римской империи в 476 году и закончились в 800 году, когда франкский король Карл Великий был коронован римским императором.

Для христианского Запада это было время социального, культурного и интеллектуального упадка. Краткой иллюстрацией могут служить сведения о населении Рима, которое после 550 года сократилось до 40 тысяч человек, тогда как в 150 году население Рима составляло 1,8 млн человек. В 400 году их было всего 800 тысяч, а в 450 году – 650 тысяч, но после падения Римской империи в 476 году произошло коренное сокращение населения Рима и фактическое опустошение всего города. Конечно, это касалось не только Рима, но и бывших великих городов Запада – Милана, Трира и др. С точки зрения архитектуры это был практически мертвый период. Лишь во время правления Карла Великого мы снова начинаем говорить об самобытном архитектурном (и культурном) стиле – каролингском возрождении. Таким образом, с точки зрения даты основания эта церковь во многом уникальна.

Археологические исследования показали, что город Натурно уже был заселен в Антике. И это исследование также показало, что на месте нынешней церкви в позднеантичный период стоял жилой дом, состоявший из сухих каменных стен и деревянного строения, который представлял собой типичный дом, построенный между IV и VIII веками в Альпах. Археологические исследования также показали, что этот дом – вероятно, около 600 года – был уничтожен пожаром и больше не восстанавливался как жилой дом. В последующие десятилетия его руины использовались как кладбище, о чем свидетельствуют скелетные останки, которые можно отнести к этому периоду.

Сама церковь, вероятно, была построена между 630 и 650 годами. Информации о строителе, конечно, у нас нет, и нет письменных упоминаний о церкви в VII веке. Однако о том, что церковь существовала уже после 650 года, свидетельствует расположение могил на юге и востоке с найденным в одной из могил погребальным даром – коротким германским мечом, который, как и другие найденные погребальные дары, может быть датирован после 640 года.

Сохранившиеся настенные росписи в церкви также уникальны. В то время как потолок украшен фресками в стиле поздней готики XIV века, картины на стенах явно выполнены в дороманском стиле. Нынешний потолок церкви также датируется концом XIV века, когда здание было немного приподнято. Конечно, для нас более интересны дороманские фрески. Некоторые ученые датируют происхождение этих дороманских фресок VII веком (например, Гельмут Штампфер). Большинство исследователей сходятся во мнении, что фрески были созданы в VIII веке, но до коронации Карла Великого в 800 году, поскольку их стиль не соответствует каролингскому возрождению. Наоборот, Лео Андергассен, например, предполагает, что фрески были созданы в IX или X веке. Однако с точки зрения реализации более вероятен VIII век. Во всяком случае, это самый полный цикл настенных росписей такого типа во всем Тироле (разумеется, имеется в виду австрийский и итальянский Тироль). Историки искусства даже утверждают, что эти фрески являются старейшими в своем роде в немецкоязычном мире. Следует добавить, что в Автономной провинции Больцано на севере Италии до сих пор говорят преимущественно на немецком языке.

Фрески на северной стене церкви были переписаны в романский период. Вероятно, тогдашним администраторам храма уже не нравился стиль сидящих святых со значительно удлиненными руками. В отличие от фресок более позднего периода, самые старые фрески лежат поодиночке и без рамы, распределены по поверхности стены. В 2006 году в непосредственной близости от церкви был открыт музей, где хранятся археологические находки, а также различные визуализации.

Особенно изображение св. Прокла часто воспринимается посетителями церкви как святой, сидящий на качелях. Это ощущение вызывается главным образом тем, что святой на образе сидит – и притом образ его не обрамлен. В некотором роде этот факт – сидящие святые – свидетельствует о создании этих фресок в VIII веке, потому что это воспринималось как привилегия, принадлежащая значительным особам. Интересным и необычным мотивом также является собака, ведущая стадо скота.

Св. Прокл, которому посвящена церковь, принадлежит к относительно малоизвестным святым. Во время гонений на христиан при императоре Диоклетиане в 303 году он был арестован в Вероне, но в связи с преклонным возрастом не был казнен, а лишь изгнан из города. Его статуя XV века находится в одной из церквей Венеции, как и его картина, но, конечно же, это идеализированное представление, не имеющее ничего общего с реальностью.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Günther Kaufmann (Hrsg.): St. Prokulus in Naturns (Veröffentlichungen des Südtiroler Kulturinstituts, Band 10). – Bozen: Athesia Verlag, 2019.
2. Hans Nothdurfter, Ursula Rupp, Waltraud Kofler: St. Prokulus in Naturns. 3. Auflage, Tappeiner, Lana, 2003.
3. Alexandra Meier: St. Prokulus in Naturns und St. Benedikt in Mals. Seminararbeit. Universität Erlangen-Nürnberg. Grin, 1996.
4. Музей церкви св. Прокла в Натурно (Италия) Die St. Prokulus Kirche – Ein mitteleuropäisches Kleinod ([merano-suedtirol.it](http://merano-suedtirol.it))

УДК 721.01:004

*Е. А. Орлов, А. В. Соловьева,  
г. Москва,  
С. А. Гоголев,  
г. Луганск*

### ВИРТУАЛЬНЫЙ СКАЙУОКЕР В АРХИТЕКТУРЕ ГОРОДОВ БУДУЩЕГО

#### *Введение*

Сегодня в архитектурных институтах по всему миру открываются новые направления в прогнозировании. Одним из таких направлений является создание интерактивных версий будущего, в которые можно «играть». Проекты молодых архитекторов совсем не похожи на привычные для нас картинки городов Платона или Питера Кука. Они больше напоминают компьютерные игры, где главным действующим лицом является сам человек. Игрок сражается с монстрами и в последнюю минуту спасает вымышленный мир от неминуемого разрушения. Будущее, о котором идёт в них речь, создаётся в момент «игрового действия». Архитектор становится главным героем утопии и влияет своими решениями на то, какой она будет.

#### *Начало*

Главный герой – это архитектор, который попадает в город будущего. Проекция человека в пространстве игры наделяет его сверхъестественными силами и позволяет взаимодействовать с мегаполисом. Протагонист воспринимает такой мир как игровую поверхность, где любой его ход – это игровое действие. Погружаясь всё глубже в

спроектированную игру, он открывает её сильные и слабые стороны. Способность главного героя проявлять себя в форме «игровых действий» (двигать предметы, видоизменять пространство города, возводить здания, говорить с другими персонажами игры) оживляет мир будущего и превращает его в реальность. Поэтому основополагающую роль в проектировании будущего играет сам человек, а поиск образа главного героя становится центральной задачей для архитектора XXI века.

### ***Цели и задачи***

Какой должен быть человек будущего? С одной стороны, если мы наделяем главного героя безграничной степенью свободы внутри архитектурной игры, то это может сломать её идеальный мир. Другими словами, город будущего тут же превращается в полный бардак, если позволить его горожанину делать всё, что тот хочет. С другой стороны, если установить строгие правила игры и максимально ограничить свободу действий персонажа, то утопия тут же замрёт на месте. Она превратится в очень красивую картинку, на которой ничего не происходит [1].

Для того чтобы разрешить это противоречие, изначально нужно решить более сложную задачу: мы должны создать новый образ человека будущего, который смог бы существовать в интерактивном пространстве утопии. Другими словами, индивидуума, которому можно было бы доверить «влиять» на архитектурный мир изнутри.

### ***Проблематика***

Проблема состоит в том, что придумывая архитектурную утопию, мы представляем её жителем всего лишь улучшенную версию нас самих. Однако если мы хотим избежать всех тех катастрофических тенденций, к которым привёл нашу Планету её главный представитель, то, возможно, нужно не только придумать новую модель архитектурной утопии, но и заново выдумать её человека [2]. Другими словами, стоит ли нам помещать в идеальный мир того, кто раз за разом будет принимать неверные решения и совершать одни и те же ошибки? Не станет ли такая архитектурная утопия, по вине её «человека», всего лишь подобием нашей с вами реальности?

Необходимо искоренить в самом образе человека его базовые недостатки и негативные черты. Архитектор должен предложить ему альтернативные ориентиры и идеалы для жизни в будущем. А возможно, нам стоит придумать новую модель для всего нашего общества, нежели снова воссоздавать очередную версию капитализма или социализма. Как сказал американский литературный критик и теоретик марксизма Фредрик Джеймисон, сейчас легче представить конец света, чем альтернативу капитализму, в которой мы так отчаянно нуждаемся. В книге «Мечта: новый образ прогрессивной политики в век фантазии» Стивен Данкоб утверждает, что ультраправые слишком полагаются на рассудок, игнорируя роль фантазии и вымышленных реальностей [3]. Другими словами, когда человек попадает в утопию, он стремится найти там своё место, тем самым рационализируя и упорядочивая вымышленный мир знакомым для него способом. Современный человек, привыкший к концепции комфорта и благополучия, будет пытаться приумножить свои богатства и повысить социальный статус, продвигаясь вверх по карьерной лестнице [4]. Неужели, каким бы причудливым ни был город будущего, человеком там всё так же будут двигать низменные потребности и желания? Чем ещё, помимо материальных благ или денежного капитала, можно увлечь человека? Что, если мы предложим жителю утопии, в качестве альтернативы современным деньгам и физическому комфорту, такую константу, как «сладкий компот»? Именно засахаренные фрукты, которые должны будут заменить собой хлеб в будущем, предлагает в своей утопии «Фаланстер» Шарль Фурье. А может быть, вместо идеи «всеобщего равенства» мы заявим идею о «всеобщем счастье», хорошо описанном в книге Алана Милна «Винни Пух»? Так архитектор Ник Эйлиас видит

альтернативную историю Англии в утопии «Город Винни Пуха», которая решила развиваться не по законам послевоенного времени, а по правилам счастья в одноименной детской сказке.

Автор хочет задаться вопросом: а каким может быть человек? Поменяются ли его представления о завтрашнем дне? И вообще, нужна ли будет этому новому человеку архитектурная утопия?

#### *Анализ*

*Идеальный человек* – это игрок, который исследует идеальное пространство архитектурной утопии. Примеры утопий: «Институт морального компаса» Эрика Вонга (2015), «Сапфировый город» Майкла Кватча (2017), «Рецепт создания Евротопии» Тайлера Терстона (2020).

Свойства архитектурного пространства:

– игровые уровни города будущего отделены друг от друга строгой системой правил (сетка);

– игровая карта не меняется (тип игры: аркада);

– главный игрой лишён возможности видоизменять архитектурное пространство (невозможность влиять на развитие сюжета в игре) [5].

*Экстремальный человек* – это игрок, который исследует экстремальное пространство утопии. Примеры утопии: города смерти Лебиуса Вудса, «Золотой храм мусора Ахмадабада» Роба Тайлора (2015), «Тёмный Дисней» Синьцэ Шон Сиа (2020).

Свойства архитектурного пространства:

– игровые уровни города будущего удаляются после их прохождения;

– игровая карта наполнена «артефактами» (лором) для взаимодействия персонажа с окружающим миром (тип игры: экшн);

– главный герой ломает игровую реальность («синий экран смерти» позволяет игроку попадать в настройки игры и менять их).

*Аэродинамический человек* – это игрок, который осваивает воздушное пространство архитектурной утопии. Примеры утопии: «Пневмокосм» Хаусрукер-К° (1967), «Летающий дом советов» Исаака Иозефовича (1929), «Движущиеся атмосферы» Томаса Сарасено (2020).

Свойства архитектурного пространства:

– игровые уровни строятся друг над другом;

– игровая карта перестаёт быть «плоской» и становится «объемной» (тип игры: симулятор).

– главные герой конструирует физику пространства.

*Космический человек* – это игрок, который исследует космическое пространство архитектурной утопии. Примеры утопий: «Летающий город» Георгия Крутикова (1928), «Сатурний» Виктора Калмыкова (1930), «Девятое небо» Ричарда Бакминстера Фуллера (1942).

Свойства архитектурного пространства:

– игровые уровни города будущего лишаются «ориентации в пространстве» и становятся «сферическими конями в вакууме»;

– игровой картой является космос, а архитектурой – Планета (тип игры: стратегия);

– главный герой нарушает границы игровой карты.

*Играющий человек* – это игрок, который исследует игровое пространство архитектурной утопии. Примеры утопий: «Расширитель сознания ПСИ-АРХ» Хаус-Руккера (1969), «История одного бассейна» Рема Колхаса (1977), «Архитектура удовольствия» Жюльена Нолина (2016).

Свойства архитектурного пространства:

– аватар играет в город и его архитектуру;

– игровая карта даёт полную свободу действия человеку. Игрок уходит «из» и попадает «в». Он [оно, она, они] перетекает, деформируется, принимает и отдаёт. Он всегда

выходит из точки А и никогда не приходит в точку В, скорее идёт кругами, застревая в D, пронесётся мимо С и, что самое важное, – продолжает движение. Конец игры для игрока тут никогда не наступит, а её начала попросту никогда и не существовало (тип игры: песочница);

– главный герой является оператором-конструктором игры;

*Виртуальный человек* – это игрок, который стремится исследовать виртуальное пространство архитектурной утопии. Примеры утопий: «Генератор» Седрика Прайса (1964), «Метагород» MVRDV (1999), «Город-тайник» Доминика Диккенса (2015).

Свойства архитектурного пространства:

– в утопии нет логического конца, а сюжет игры бесконечен;

– игровая карта включает в себя другие миры будущего (тип игры: анти-игра);

– все герои в компьютерной игре хотят быть свободными. Они мечтают, чтобы Нео подошёл и заговорил с ними, тем самым освободил от заранее прописанного сюжета и подарил полную свободу.

### ***Гипотеза***

Автор предлагает свой образ человека будущего для архитектурной утопии XXI века.

*Фантазийное мышление* – Игрок управляет архитектурой будущего с помощью своей фантазии. Он доверяет внезапной интуиции и озарению, а не логике и математике.

*Эмоциональное мышление* – Игрок испытывает эмоции в мире будущего. Это новые кирпичики города будущего, из которых собираются здания. Главный герой осваивает чувственную материю и начинает управлять ей, тем самым решая более сложные задачи.

*Игровое мышление* – Игрок решает проблемы с помощью игр. Решить любую проблему можно с помощью веселья. Нелицензионная архитектурная вечеринка начала перемещать людей в неизвестном направлении, в результате чего у очевидцев возникало чувство любопытства, стремление к чему-то новому и удивительному. Продукты, вместо полиэтиленовых пакетов, теперь перемещаются по воздуху по городской сети из воздушных шаров, спроектированных студентами из IT-институтов. А в недрах Антарктиды втайне строится огромная структура, в надежде спасти экологию Планеты.

*Бесконечное мышление* – Игрок создаёт свои миры внутри других миров. Например, симулятор по предотвращению планетных катастроф (отлично заменяет ОБЖ), прыжки с небоскрёба (виртуальная невесомость) или прогулки по городу (просто прыгают по кубикам). Конечно, все сходят с ума по Adopt Me, где можно строить и обмениваться домами-питомцами, такой вот мир будущего.

*Вариативное мышление* – Игрок путешествует по множеству вариантов будущего. А сам находится за пределами времени и пространства, в так называемом «белом поле». Это пространство на границе любого сюжета игры или белые поля между картинками в комиксе.

*Виртуальное мышление* – Игрок свободно двигается в виртуальном мире. Дополненная реальность позволяет ему забыть о законах физики, а компьютерные игры – о массе и любых размерах.

*Квантовое мышление* – Игрок меняет настройки в игре за счёт правильно заданных вопросов. Как в квантовой физике, где реальность возникает лишь тогда, когда на неё смотрит наблюдатель, правильно заданный вопрос игрока открывает новые правила игры.

*Параллельное мышление* – Игрок добирается до границы вселенной, где реальность начинает ломаться. Там можно застрять в пышном кусте или провалиться в текстуры на высокой горе.

*Удивляющее мышление* – Игрок создаёт пространство, которое умеет удивлять!

*Доброе мышление* – Игрок открывает добрый мир. Это город будущего, который растёт от хороших поступков и добрых дел человека.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Bogost, I. Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games / I. Bogost. – Basic Books, 2016. – 288 p.
2. Вертушинский, А. С. Игродом: что нужно знать о видеоиграх и игровой культуре / А. С. Вертушинский. – М.: Эксмо, 2021. – 272 с.
3. Данн, Э. Спекулятивный мир / Э. Данн, Ф. Рэби. – М.: Strelka Press, 2017. – 264 с.
4. Брайдогги, Р. Постчеловек / Р. Брайдогги. – М.: Изд-во Института Гайдара, 2021. – 408 с.
5. Харауэй, Д. Оставаясь со смутой: Заводить сородичей в Хтулуцене / Д. Харауэй. – Пермь: Гиле Пресс, 2020. – 340 с.

УДК 72.035

*А. С. Павленко, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

## ИСТОРИЯ УСАДЬБЫ К. МСЦИХОВСКОГО

Культурное наследие – духовный, культурный, экономический и социальный капитал невозместимой ценности. Наследие питает современную науку, образование, культуру. Наравне с природными богатствами это главное основание для национального самоуважения и признания мировым сообществом. Современная цивилизация осознала высочайший потенциал культурного наследия, необходимость его сбережения. Утраты культурных ценностей невозполнимы и необратимы.

Усадьба и парк Казимира Людвиговича Мсциховского – архитектурный памятник и памятник садово-паркового искусства второй половины XIX – начала XX века. Общая история комплекса насчитывает более двух столетий и берет свое начало во второй половине XVIII века. Именно тогда Екатерина Вторая пожаловала участок селезневской земли некоему капитану Яковлеву, который возвел вокруг него каменный забор и выстроил въездные ворота с «крепостными» башнями.

Усадьба Мсциховского – уникальный архитектурный комплекс XIX века – расположена в тихом поселке Селезневка Луганской области неподалеку от Алчевска и Перевальска. Казимир Мсциховский, основатель поселка и последний владелец усадьбы, был статским советником и инженером-путейцем [1]. Именно под его руководством были построены основные здания усадьбы – дом помещика и храм в честь св. Александра Невского (архитектор – Лев Руднев).

Проект имения принадлежит архитектору Сергею Гингеру – представителю модерна и неоклассицизма. Творение Гингера является удачным примером применения для русской усадьбы стиля итальянской виллы флорентийского характера. При строительстве был использован местный тесаный песчаник.

При входе на территорию поместья нас встречают арочные ворота. По обе стороны ворот расположены башни разной высоты. В одной из них располагалась парогенераторная установка, которая обеспечивала поместье электроэнергией.

Главный вход в усадьбу, судя по сохранившимся на стене опорам и креплениям, ранее имел козырек (скорее всего, тканевый, на каркасе), который мог опускаться или подниматься по необходимости.

В доме было 4 камина. Три из них уцелели до сих пор. Не все сохранили свой орнамент, но камин в прихожей до сих пор в глазурованных изразцах, а в главном зале – как и в далекие времена, несет на себе элементы из дуба, как и потолок, который до сих пор выглядит как новый.

Затейливое внутреннее убранство дома украшалось величественными дубовыми лестницами, лепниной и росписью, шелковыми обоями, резными элементами и дубовыми панелями. В доме предусмотрено несколько залов, две просторных спальни, просторная ванная комната. В стенном шкафу прихожей спрятана лесенка, ведущая в башню. Над

танцевальным залом устроены антресоли, на которых во время званых вечеров располагались музыканты, невидимые гостям. В кабинете Мсциховского сохранился барельеф, изображающий девочку, по легенде, его трагически умершую дочь. Снаружи дом облицован полированными плитами песчаника, которые настолько качественно были обработаны в свое время, что до сих пор выглядят как новые.

Отделку дома производили мастера с фабрики Мельцера, которые обустроивали императорские дворцы, но, увы, сохранились лишь некоторые фрагменты лепнины в танцевальном зале, кабинете Мсциховского, зимнем саду, охотничьем зале.

В советское время усадьба использовалась разнообразно, тем не менее, сохранялся и поддерживался ее облик. Здесь был приют для сирот во время Гражданской войны, госпиталь – во время отечественной, после войны – дом отдыха, в период перестройки – наркологический диспансер... [2].

За годы независимости усадьбу несколько раз сдавали в аренду: один арендатор мечтал восстановить усадьбу, оббил лепнину необыкновенной красоты (в качестве образца), да так ничего и не сделал, другой – пытался разводить клубнику в старинном парке. В доме жили собаки, а грабители растаскивали по кусочкам остатки старины.

Далее на территории расположен хозяйский дом, точнее, то, что от него осталось. Здание было разрушено пожаром. Построено оно было ещё до приобретения усадьбы Мсциховским.

Территория парка просто огромная, он занимает 22 гектара. Заложен был ориентировочно в 1840-х гг. Возраст некоторых деревьев достигает 150 и более лет. На его территории растут липовая и тополиная аллеи. А в глубине парка – знаменитое дерево-великан.

С трёх сторон усадьбы протекает речка Белая. Сама по себе река не широкая, но при этом создаёт естественную преграду вокруг усадьбы.

Обустройством и развитием парка занимался Марцин Францевич Хубецкий, садовник, приглашенный Мсциховским из Польши. После смерти садовник был похоронен в парке, рядом с липовой аллеей.

Через дорогу от поместья находится храм св. Александра Невского, ранее – школа-церковь. Школа-церковь была заложена в 1911 году по инициативе Казимира Мсциховского. Он выделил землю, а также большую часть средств на строительство.

В 2011 году по инициативе местных жителей была создана Благотворительная организация «Фонд содействия развитию краеведения и культуры „Усадьба Мсциховского”». Руководит организацией Сергей Лычаный, он же, как радушный хозяин, встречает гостей, потихоньку приводит усадьбу в порядок, организует субботники.

Культурное и природное наследие Луганщины огромно, но города меняют свой облик – строятся новые дома, оформляются площади, воздвигаются монументы. При этом редко обращается внимание на особенности архитектурно-исторической среды: строятся дома новой архитектуры, никак не связанные с традициями, искажаются и разрушаются подлинные уникальные объекты и возводятся бесчисленные новоделы. Ценности и смыслы прошлого должны сохраняться и постоянно транслироваться, чтобы каждое новое поколение могло жить и культурно развиваться.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Парк усадьбы К.Л. Мсциховского [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sololos.livejournal.com/83409.html>
2. Усадьба Мсциховского [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://castle-ua.com/luganskaya-oblast/79-usadba-mstsikhovskogo>

## МОДЕРН В СОВРЕМЕННОМ ИНТЕРЬЕРЕ

Характерные черты стиля модерна содержат в себе не только неопровержимые ценности художественного открытия, но и признаки нерешенных эстетических противоречий. Эти традиции нельзя оценить исключительно позитивно или негативно.

Выбор темы обоснован спросом эстетических принципов стиля модерн данного времени, когда актуальна проблема организации пространства человека, эстетики быта, целью которой является желание внести в жизнь человека прекрасное.

Актуальность данной работы заключается в выявлении главных характеристик стиля модерн в актуальных на сегодняшний день интерьерах, который обрел широкую популярность в конце XIX – начале XX века, и при этом сам стиль оставил заметный след в различных направлениях искусства.

В числе самых модных и трендовых стилей до сих пор остаются: любимая непревзойденная классика, лаконичный и местами даже аскетичный минимализм, современный и нестандартный модерн, простой, легкий и технологичный хай-тек, творческий и оригинальный лофт, романтический и экологичный прованс; все эти направления не теряют своей актуальности, при этом современное проектирование интерьера содержит в себе часть того или иного направления [1, с. 68].

Дизайн интерьеров имеет несколько подвидов, прежде всего это художественный и промышленный дизайн. Промышленный дизайн в основном относится к конструкторскому и архитектурному решению, художественный – к эстетическому оформлению.

Модерн – самый творческий и художественно противоречивый из интерьерных и архитектурных стилей. Чтобы понять, что такое модерн, можно вспомнить невероятные дома Энтони Гауди, которые он делал частью окружающего ландшафта [2, с. 96].

Сам стиль считается противоречивым: «модерн» означает в переводе с французского означает «современный», вот только современным он был лишь в момент своего зарождения. В настоящее время сохранились его определённые черты, внесшие живую неординарную струю в развитие дизайна.

Модерн как направление в дизайне довольно стар. Он зародился еще в конце XIX века. Свое начало модерн берет в немецкой и скандинавской архитектуре, он прост и не имеет аналогов. Толчком для его появления считается сумбурная эклектика, которая была популярна в оформлении интерьера в те времена: элементы всех стилей смешивались, сочетаясь ради создания чего-то нового и необычного. Как бы дизайнеры и архитекторы того времени ни стремились создать что-то необычное, их работы были узнаваемыми.

Стиль модерн вызвал в свое время восторг, нарушив классические каноны, вместе с тем изменилось понятие и о том, как должен был выглядеть интерьер. Имея особую эстетику, он стал альтернативой классицизму, который в то время, можно сказать, исчерпал себя.

В типовых городских малогабаритных квартирах воссоздать всю красоту модерна непросто, скорее всего, получится передать лишь его отдельные черты и общий дух аристократизма. Модерн больше подходит для загородных домов, современных квартир с высокими потолками и нестандартной планировкой, а также для просторных квартир-студий.

Выбирая стиль модерн в интерьере, необходимо отказаться от симметрии и прямолинейности. Он может сделать незаметными все «минусы» помещения: недостатки стен, дверей, пола, потолков или неточные формы комнаты. Главной его особенностью считается использование природных орнаментов и материалов.

Стиль возник в эпоху роскоши, дворцовых переворотов, поэтому он наполнен стариной, которая связана с грацией, тонкостью линий, изысканностью. Актуальные варианты оформления интерьеров включают в себя и значительное подобие классики, хотя и содержат большое количество современных видоизменений стиля.

Создавая интерьер в стиле модерн, необходимо придерживаться следующих правил:

- присутствие стекла в мозаичных окнах, витражных перегородках или светильниках;
- применение железа в качестве и декора, также можно внедрить элементы с изображением представителей флоры или фауны;
- большое количество текстиля подчёркнет данный стиль;
- неплохой идеей станут объёмные декорированные двери с маленькими окнами;
- обязательное наличие больших арочных окон с растительными или животными мотивами;
- зонирование пространства помещения;
- для стиля модерн допускается внедрение настенных бра, торшеров с нестандартной формой;
- применение мягких цветов и минимум фактуры;
- использование панелей из натурального дерева, окрашенных светлым лаком.

Подчеркнуть стиль необходимо с помощью грамотного использования цветовой гаммы. Основными считаются пастельные тона, преобладающие серовато-дымчатый, пепельный цвета. Контрастность за счёт небольшого наличия красного, желтого, зелёного. Например, наклеив обои, относящиеся к ключевой цветовой гамме, необходимо использовать контрастные яркие шторы.

Выбор цветовой гаммы определяется ключевыми акцентами помещения. В результате подбирается фон и остальные элементы и дополнения.

В современном интерьере стиль модерн преобразился, но не утратил главного – остался олицетворение роскоши, удобства, гармоничности, к которым стремится хозяин квартиры или дома. При всем этом дизайнеры стараются не перегружать дизайна комнаты. Сюда больше подходит название «рациональный модерн» или «технологичный модерн», что говорит о тонком вкусе дизайнера [3, с. 44].

В самом начале вокруг модерна, нарушившего и оскорбившего законы классицизма, развернулись достаточно серьёзные баталии. Им восхищались и его клеймили, считали божественным и называли верхом дурного вкуса, тем временем идеи и образы ар-нуво распространялись как пожар.

Оформить свой дом в этом стиле могут только яркие, нестандартные личности, люди творческие и свысока глядящие на условности. Однако пришел XXI век, и стиль модерн вернулся на пьедестал. На сегодняшний день ар-нуво – один из модных стилей в дизайне.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Филл, Ш. История дизайна / Ш. Филл, П. Филл. – М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2014. – 512 с.
2. Борисова, Е. А. Русский модерн. Архитектура / Е. А. Борисова, Г. Ю. Стернин. – М.: РИП Холдинг, 2014. – 352 с.
3. Макарова, В. Дизайн помещений: стили интерьера на примерах / В. Макарова. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 160 с.

## ТЕХНОЛОГИИ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА

Визуальное искусство – это современный, но не точный обобщающий термин для искусств, включающих ряд художественных дисциплин из различных подкатегорий. Арсенал художественно-выразительных средств постоянно пополняется.

Технологии помогают художникам создавать новые виды произведений искусства. Критики могут относиться к ним скептически, однако факт широкого признания налицо: искусственный интеллект уже рисует картины, которые расходятся на престижных аукционах за сотни тысяч долларов. Остается решить вопрос: что в технологичном мире считать искусством и кого называть автором произведения?

До перехода от ручного труда к машинному художники использовали камень, глину, цемент, дерево, краски в качестве материалов для создания произведений. Благодаря достижениям в сфере науки в XIX веке появилась фотография. Развитие технологий в XX веке добавило к арсеналу инструментов художников компьютерные технологии.

В XXI веке набор художественно-выразительных средств пополнился 3D-печатью (лазерные технологии упростили процесс резки материала и создания арт-объектов), виртуальной и дополненной реальностью (обеспечивают вовлеченность зрителя), искусственным интеллектом (может сам рисовать картины). Современные художники используют программное обеспечение и методы визуализации для создания более реалистичных или объемных объектов. Так, американский художник Джордж Пэсли с помощью Tilt Brush сделал картины Ван Гога «Звездная ночь» и Жоржа Сёра «Воскресный день на острове Гранд-Жатт» объемными.

Развитие технологий сопровождается всплеском абстрактного искусства: у мастеров появилась возможность создавать более сложные и замысловатые произведения. Художник из Вирджинии Эрик Стэндли (Eric Standley) придумывает новую работу несколько недель. Когда чертеж готов, он кладет на стол более 100 листов бумаги и включает лазер. В результате создаются объемные витражи. Художник черпает вдохновение в готических и исламских архитектурных орнаментах.

В целом технологии используются в искусстве по трем причинам:

- создание традиционных и цифровых произведений;
- предоставление доступа к различным произведениям широкой аудитории;
- создание новых бизнес-моделей для художников.

**Что включает в себя визуальное искусство?**

### 1. Изобразительное искусство.

Всё изобразительное искусство относится к общей категории визуальных искусств. К ним относятся такие виды деятельности, как рисование, живопись, эстамп и скульптура, а также связанные с этим занятия, такие как графика, иллюминация рукописей, книжная иллюстрация, каллиграфия и архитектура.

### 2. Современное искусство.

Визуальное искусство также включает в себя ряд современных художественных форм, таких как: сборка, коллаж, различные смешанные техники, концептуальное искусство, монтаж, события и исполнительское искусство, наряду с пленочными и цифровыми техниками, такими как фото, видеоарт и анимация или любая их комбинация. В эту группу занятий также входят высокотехнологичные дисциплины, такие как компьютерная графика и жикле-принты. Еще одно новое экологическое современное визуальное искусство – это ленд-арт, которое также включает в себя преходящие формы, такие как ледяные или снежные скульптуры и (предположительно) граффити.

### 3. Декоративное искусство и ремесла.

Кроме того, общая категория визуальных искусств включает ряд дисциплин декоративного искусства и ремёсел, в том числе керамику и студийную керамику, мозаичное искусство, мобильные формы, гобелены, предметы из стекла (включая витражи) и др.

### **Виды современного искусства**

#### **1. Реальность, дополняющая искусство.**

Эксперты интернет-ресурса Artsy назвали виртуальную реальность «самой мощной художественной средой нашего времени». Одним из первых с дополненной реальностью начал экспериментировать **Амир Барадаран**, иранско-канадский художник и искусствовед. В январе 2011 года Амир показал ролик «офранцузивания» Моны Лизы. Достаточно было привести смартфон с мобильным приложением на картину в Лувре или любой репродукции, как Мона Лиза оживала, укутывалась во французский флаг подобно хиджабу. Это был своего рода протест против закона 2010 года, запрещающего носить паранджу во Франции. Президент **Николя Саркози** назвал мусульманский платок «символом порабощения и унижения», а министр по делам иммиграции **Эрик Бессон** – «ходячим гробом». «Дополненная реальность предвещает значительные концептуально-эмпирические сдвиги в искусстве. С помощью AR я выражаю свой интерес к радикальным субъективностям». Для принятия дополненной реальности как способа выражения потребуются время. Иногда посетители музеев могут стать художниками. В музее Кливленда есть интерактивные доски-экраны, на которых можно рисовать и лепить из виртуальной глины.

#### **2. Технологии расширяют музейное пространство.**

В 2017 году коллекционер **Джордж Кремер** вместе с сыном Джоэлом создали музей в виртуальной реальности. Первой идеей семьи было строительство реального музея. Виртуальное пространство выбрали из экономии и за возможность показать экспозицию большему количеству людей. В VR-музее представлена частная коллекция голландского и фламандского искусства XVII века. Картины можно просматривать с разных сторон, в том числе и сзади, и даже с помощью «рентгеновского зрения», чтобы увидеть детали и первые версии, скрытые за слоями краски.

#### **3. Ожившие картины.**

Музей современного искусства Сан-Франциско (SFMOMA) использует технологии, чтобы привлекать новую аудиторию. На выставке «Рене Магритт: Пятый сезон» посетители могли играть с работами художника. Решение, которое используется в галерее, уникально и создавалось в сотрудничестве с дизайнерской компанией Frog. Экспозиция включала четыре окна, шесть экранов Samsung, шесть компьютеров, шесть стереокамер и т. д. В Interpretive Gallery экраны только ссылаются на элементы картин Рене Магритт, а не повторяют работы точь-в-точь. Посетители сами становятся частью картин, когда камеры захватывают их изображения и переносят на экраны, дополняя картины. В SFMOMA говорят, что художники всегда заинтересованы в разрушении границ между естественными и искусственными реальностями.

#### **4. Трёхмерная визуализация.**

Одним из первых трёхмерную графику задействовал Музей Средиземноморья в Стокгольме. В 2013 году на специальном интерактивном столе были отсканированы древние египетские мумии. Посетители могут детально изучить содержимое саркофага и даже сами мумии. Кроме того, объекты нетрудно превратить в физические при помощи 3D-печати. Национальный музей Финляндии представил виртуальную адаптацию картины Роберта Экмана «Александр II официально провозглашает открытие сессии Сейма Финляндии в 1863 году». Двумерная живопись преобразована в виртуальную реальность, образно «снята» с холста и воссоздана в трёхмерной обстановке. Реализация позволила посетителям

«входить» в картину, передвигаться внутри нее. Виртуальная репродукция помогает пережить исторический момент.

### **5. Интерактивное искусство.**

В 2012 году художник **Скотт Гарнер** «создал» интерактивные натюрморты. Казалось бы, перед посетителем обычная картина. Но поворот багетной рамы кардинально меняет положение объектов на холсте. Все потому, что натюрморт создан с использованием 3D-технологии. Холст – это сверхчувствительный тонкий дисплей, выполненный по специальному заказу.

#### **А был ли автор?**

Взыскательные искусствоведы и критики, рассматривая очередной шедевр, созданный с помощью технологий, вероятно, задаются вопросом: насколько профессионален этот человек как художник? Каким бы ни был ответ, всем придется привыкнуть к происходящим изменениям, уверен **Эяль Гевер** (Eyal Gever), 3D-скульптор. Чем сложнее технологии, тем сложнее будут вопросы к авторам произведений. Дискуссии по этому поводу не утихнут до тех пор, пока сообщество экспертов не придет к единому мнению. Воображение художников создает произведения, которые помогают осознать весь спектр возможностей новых технологий и их интеграции. И даже заглянуть за границы сегодняшних представлений.

УДК 7.06

*Я. В. Скоробогатько,  
г. Брянск, РФ*

### **ТО, ЧТО НАС ОБЪЕДИНЯЕТ: НАРРАТИВНЫЙ ПОДХОД ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ БЛОКА ВИРТУАЛЬНЫХ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИСТОРИЙ (из опыта Брянского художественного музея)**

Нарратив – самостоятельно созданное повествование о некотором множестве взаимосвязанных событий, представленное читателю или слушателю в виде последовательности слов или образов. Концепция «нарративного музея» предлагает решить проблему переходом от традиционного формата презентации информации в музее, то есть линейного повествования, к образно-сюжетному. Она смещает акцент с информирования посетителя на коммуникацию с ним, ее главная цель – воздействовать на чувства зрителя [1]. «Традиционно главной проблемой музея считается его дискретность, вызванная отсутствием видимой или символической связи между отдельными экспонатами... именно использование нарративов позволяет решить эту проблему и связать в единое целое объекты и события, на первый взгляд, не имеющие ничего общего» [2]. С подобной проблемой столкнулся и Брянский художественный музейно-выставочный центр при проектировании виртуальных мероприятий для тематических акций в период карантинных мер. Практика самостоятельных (одиночных) виртуальных произведений к этому времени была освоена.

Нарративный подход применялся только непосредственно в пространстве музея к тематическим мероприятиям (международным акциям и прочим), однако не был использован для представления собрания музейного фонда в виртуальной среде. Оставаясь в рамках заданных тем международных акций (#НочьИскусств, #НочьМузеев), мы базировались на основном направлении собрания Брянского художественного музейно-выставочного центра – искусстве советского периода – периода, который хорошо знаком разработчикам не только в связи с научно-исследовательской деятельностью, но и по личным воспоминаниям (впрочем, как и большинству аудитории музея), что вкупе с продуманным сценарием, прописанными персонажами, хронологией повествования, Web-инструментами позволило создавать уникальную digital-историю.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Михайлова, А. Музей в цифровую эпоху: Перезагрузка [Электронный ресурс] / А. Михайлова, А. Качаева. – Режим доступа: <http://mmbook-hse.ru/books/27/>
2. Нарративы в музейном пространстве: новые практики [Электронный ресурс] / Гринько И. А. // Томский журнал ЛИНГ и АНТР. Tomsk Journal LING & ANTHRO. - 2017. 3 (17). – С. 58-63. – Режим доступа: [https://ling.tspu.edu.ru/files/ling/PDF/articles/grinko\\_i.\\_a.\\_58\\_64\\_3\\_17\\_2017.pdf](https://ling.tspu.edu.ru/files/ling/PDF/articles/grinko_i._a._58_64_3_17_2017.pdf)

УДК 747.012:745.93

*Е. Е. Стрижиченко, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

### АКТУАЛЬНЫЕ ФЛОРИСТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА

Сегодня более 50 % людей в мире живут в густонаселенных городах с быстрым ритмом жизни. И у большинства из нас нет времени и места для выращивания сада. Вместо этого мы окружены бетоном, дышим выхлопными газами. Нам необходимы растения, чтобы поддерживать метальное и физическое здоровье, в этом и заключается актуальность проблемы.

Жизнь человека неразрывно связана с природой, а следовательно, и с жизнью растений. Украшение внутреннего убранства здания растительными материалами возникло очень давно. В настоящее время такие тенденции определяются естественной потребностью человека быть ближе к природе в связи с широкомасштабной урбанизацией городов. В реализации этой потребности большая роль отводится флористике, которая путем использования растительного материала позволяет создать художественный неповторимый образ интерьера.

Объектом исследования являются растительные формообразования в дизайне интерьера, предметом – образование форм из модулей Cella для мха и маленьких растений.

Цель исследования – рассмотреть варианты формообразования и применения модулей Cella в организации пространства.

Компания ландшафтного дизайна Ecoid изобрела Cella – новый инновационный продукт, разработанный для того, чтобы приблизить городское население к природе. Модули Cella – особая гибкая конструкция из легкого пластика, в которой могут находиться мох и небольшие растения. Модули создают свой микроклимат, что позволяет мху и растениям разрастаться как внутри, так и снаружи, что уменьшает усилия на уход.

Основываясь на передовых знаниях о природе мха, команда студии Ecoid разработала Cella из исследовательского проекта зеленой крыши под названием «Mosspebble» в Высшей школе дизайна Гарвардского университета. Поскольку мох получает все свои питательные вещества из воздуха, ему требуется определенный уровень ветра, тени и влаги. Однако ему не нужна почва. Вместо этого они заметили, что мох, кажется, процветает на камнях и гальке – их пористая поверхность идеально подходит для роста. Это вдохновило Cella на создание уникального дизайна. После четырех лет тщательных наблюдений и модификаций они усовершенствовали его до легкой современной модели. Размеры и формы тщательно продуманы, чтобы создать неоднородную среду для успешной адаптации мха.

Сделать убранство любого помещения в доме уютным и оригинальным поможет использование надписей и других элементов из модульных единиц. Вариантов их применения множество: их можно использовать для обновления отдельных элементов или применять в качестве основы для создания новых изделий. Он также уникален тем, что может быть прикреплен к стенам и крышам или просто стоять отдельно. Панели подходят

для фиксации на стенках с помощью саморезов, жидких гвоздей. После монтажа таких панелей поверхность за ними останется полностью сухой.

Эта портативная автономная среда обитания бывает разных размеров и может быть связана с другими единицами.

С помощью модулей Cella можно выделить отдельные части помещения, провести оригинальное зонирование площади. Их разрешается использовать в любых частях жилья, включая спальни и залы.

Широкий спектр размеров сетки может позволить создать стилизацию любой сложности и характера.

Небольшая, органичная форма блоков позволяет эффективно использовать пространство, подходя для сада в городском доме или квартире, и может быть установлена на любой поверхности. Нет никаких ограничений для ваших видений ландшафтного дизайна – вырастите традиционный сад на полу или поднимите его по стенам и свесьте с потолка.

Яркая и необычная стилизация жилья с помощью модулей Cella позволяет привнести особый уют в любое оформление. Также можно отдавать предпочтение комбинированным изделиям: с другими видами растений и цветов.

Для того чтобы грамотно сформировать зеленый уголок интерьера различного функционального назначения, необходимо проанализировать экологические и эргономические параметры среды, в которой размещаются флористические композиции.

В настоящее время флорадизайн представляют собой развивающееся направление по формированию архитектурной среды с использованием растений посредством их органичного объединения с предметным миром, что требует профессионального подхода к проектированию и размещению элементов флористического дизайна, а также подготовки специалистов данного направления в учреждениях государственного образования.

УДК 77.0:130.2:378

*Л. П. Суворова,  
г. Луганск*

## **ФОТОГРАФИЯ КАК ЯЗЫК ВИЗУАЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ В ПРОЦЕССЕ ОБРАЗОВАНИЯ И ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНЧЕСКОЙ МОЛОДЕЖИ**

Современные реалии диктуют необходимость наличия знаний у молодежи истории родного края, традиций нашего народа, обращения к вековым корням. Этот факт предъявляет к образовательной и воспитательной работе особые требования. Мы, педагоги, должны проводить свою работу с широким использованием педагогических средств: иллюстративных материалов, художественной литературы, музыкальных произведений, диафильмов, плакатов, слайдов, фотографий, мини-музеев. Фотография как инструмент познания окружающего мира представляет немалый интерес для преподавания на учебных занятиях. Наглядность и визуализация способствуют качеству подаваемой информации и восприятию её на уроках, развитию воображения и участвуют во многих коммуникативных процессах.

Принцип наглядности был сформирован и обоснован в XVII веке Я.-А. Коменским. Ученый систематизировал опыт, накопленный в сфере образования, и создал работу по сути, методам и принципам образования под названием «Великая дидактика». В русской педагогике М.В. Ломоносов одним из первых применял приемы визуализации на лекциях. В XIX веке Н. И. Пирогов выделил наглядность как главный дидактический принцип. В современном мире существует множество исследований, посвященных принципу наглядности, его квалификации, влиянию на развитие образования и воспитания

подростающего поколения как зарубежных, так и отечественных педагогов и психологов. Таким примером может служить исследование нашего коллеги А. В. Ярошевской, преподавателя цикловой комиссии «Гуманитарные дисциплины» отделения изобразительного искусства колледжа ЛГАКИ им. М. Матусовского. В своей статье «Визуализация как средство анализа художественного образа» она пишет: «Для студентов-художников особое значение приобретает так называемая визуализация художественного образа, т. е. способность совместить обобщенные представления о художественном образе и индивидуальные образные ассоциации... Визуализация в той или иной форме присуща всем людям, больше всего ею занимаются люди творческих профессий, так как мысленная визуализация является начальной стадией любого творческого труда» [4, с. 100].

Профессиональный уровень образовательной и воспитательной работы педагога предполагает грамотное использование источников педагогического мастерства. Известно, что 89 % информации человек получает через визуализацию. В педагогике существует большое количество видов наглядности. Одним из основных средств использования принципа наглядности является фотографическое изображение. В этих условиях, я считаю, необходимо максимально активизировать социальную функцию фотоизображения и тем самым усилить воспитательный потенциал снимка. Для этой цели предлагаю использовать визуальное восприятие информации посредством фотографии.

Смысл фотографического снимка главным образом формируется у зрителя в процессе восприятия. Любая фотография, воспринимаемая человеком, вызывает реакции, которые проецируются из его внутренней картины реальности, определяя то, как люди придают значение тому, что видят. Следовательно, данная техника не связана с определенным типом фотографии. Она сосредоточена на менее осязаемой границе между фотографией и зрителем (или автором), «области», в пределах которой каждый человек формирует собственную, уникальную реакцию на увиденное [2, с. 37].

Поэтому эффективным средством воспитания учащейся молодежи является формирование у нее визуальной культуры. «Визуальная культура» – это частная область понятия «культура», развивающая способности восприятия визуальных образов, умение их анализировать, интерпретировать, оценивать, сопоставлять, представлять, создавать на этой основе индивидуальные художественные образы» [3, с. 113]. Визуальная культура сегодня охватывает такие объекты культуры, как кино, телевидение, фотография, концептуальное искусство, public art, рисунок, живопись, театр, видео-арт, реклама, рекламные ролики, дизайн, web-дизайн и т. д.

Фотография связана как с визуальным, так и с чувственным восприятием мира, и это отражается в известном высказывании: «Мы живём, пока видим и чувствуем». В настоящее время, как ни в какое другое, фотография позволяет делать и то, и другое: наше чувственное восприятие мира достаточно быстро воплощается в фотографических образах.

Если рассматривать фотографию применительно к студенческой молодежи, то следует отметить, что она через визуальные образы помогает им познавать окружающий мир, развивает наблюдательность, приучает логически мыслить и осознавать увиденное. Фотографический снимок как язык визуальной информации расширяет возможности восприятия окружающего мира. Фотографируя и изучая фотографию, учащаяся молодежь переносит в зрительные образы свой внутренний мир, мироощущение и, естественно, уровень сознания и познавательного интереса.

Снимок стимулирует творческие процессы, поскольку стимулирует образное мышление. В нем присутствуют все признаки творчества: поиск, насыщение, озарение, проверка. Он участвует в передаче информации внутри общества, и от того, какого снимок качества и направленности, зависит в том числе и воспитание подрастающего поколения.

Чаще всего фотоизображение обращается к массовому зрителю и несёт заряд эмоций. Оно функционирует в журнальном, газетном, телевизионном, интернет-исполнении и вбирает в свою изобразительно-выразительную структуру особенности всех средств СМИ. В этих сферах фотография обладает огромными возможностями в формировании вкуса, воспитании эстетической и художественной культуры личности – таким образом, она влияет на художественное развитие личности.

Фотография как средство массовой коммуникации способствует расширению объёма и качества информации, устанавливает более широкий контакт с действительностью. Всё это позволяет индивидууму качественно улучшать и переосмысливать своё понимание мира, а также самому создавать художественную культуру.

Фотография имеет особое свойство – «эффект присутствия». С ее помощью человек за день может побывать в разных эпохах и отдалённых уголках Земли, виртуально встретиться с интересными людьми, стать свидетелем важных политических событий, побывать на выставке, посетить музей в любой точке мира и т. д. Таким образом, фотография через визуальные образы оказывает влияние на восприятие информации. Она как никакое другое средство позволяет запечатлеть самые потаенные уголки природы и, таким образом, приносит радость всем, кто её создаёт, и всем, кто посещает фотовыставки или читает иллюстрированные издания.

В своей книге «Искусство и визуальное восприятие» Рудольф Арнхейм писал, что каждый акт визуального восприятия представляет собой активное изучение объекта, его визуальную оценку, отбор существенных черт, сопоставление их со следами памяти, их анализ и организацию в целостный визуальный образ. Зрительное восприятие – активный, динамический процесс [1, с. 57].

Изучив определенный объем информации о фотографическом искусстве, а также организовав проведение фотографических проектов и участвуя в них, могу сказать, что существует пассивное и активное восприятие информации через художественную фотографию.

К пассивному относятся: тематические фестивали и фотовыставки, каталоги этих выставок, фотоальбомы, наглядные пособия и агитация, реклама и др. С расширением сети Интернет студент имеет возможность не только просматривать виртуальные экспозиции фотовыставок различного уровня (Международные фотосалоны (FIAP), Федерального, республиканского и регионального значения), но и участвовать в обсуждении фотографий.

Перенос экспозиций и фотовыставок в виртуальное пространство – еще одно решение задачи воспитания студенческой молодежи. Виртуализация подразумевает организацию в сети Интернет общедоступного ресурса, зайдя на который, пользователь получает возможность ознакомления с виртуальными копиями реальных музейных экспонатов, которые представлены в виде оцифрованного фотографического материала. Такой музей доступен из любой точки мира и работает 24 часа в сутки. Вопрос актуален для любого музея мира, но особенно для музеев истории и культуры города, в котором живет студент. Это благоприятно влияет на процесс воспитания молодежи в духе любви к малой родине и гордости за свой край.

Активное восприятие информации через художественную фотографию – это когда студенческая молодежь сама прикасается к фотоискусству, будучи его активным участником. Таким примером могут быть фотографические фестивали и конкурсы с участием студентов.

Дистанционное обучение в период пандемии показало, что использование фотографического изображения играет огромную роль в усвоении студентами большого объема учебного материала. При этом осуществляется переход от пассивного восприятия информации к активному, осознанному овладению знаниями. В этот период преподаватели находились в поиске новых форм, методов и средств обучения, а также специфических приемов их использования в учебном процессе. Поэтому фотография, как инструмент

познания, представляет немалый интерес для преподавания в целях образования и воспитания студенческой молодежи в современных условиях. Наглядность и визуализация способствуют качеству подаваемой информации и восприятию её как на занятиях, так и во внеаудиторное время. Фотография в контексте виртуальной социальной коммуникации должна быть направлена на заинтересованность студентов в обучении, получении новых знаний и применение их на практике.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. – 384 с.
2. Вайзер, Д. Техники ФотоТерапии. Исследование секретов личных фотографий и семейных фотоальбомов / Д. Вейзер; пер. с англ. Ю. Морозовой и др. – М.: Генезис, 2017. – 419 с.
3. Даниэль, С. М. Искусство видеть / С. М. Даниэль. – М.: Амфора, 2006. – 206 с.
4. Социально-гуманитарные дисциплины в творческом вузе: мировоззренческий аспект преподавания: материалы Междунар. науч.- практ. конф. (Луганск, 11–12 февр. 2010 г.) / Луган. гос. ин-т культуры и искусств. – Луганск: Изд-во ЛГИКИ, 2010. – 196 с.

УДК 747.012

*Е. С. Терехина,  
г. Москва,  
Т. Д. Волинчук,  
г. Луганск*

### АКТУАЛЬНОСТЬ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ В ПРОЕКТИРОВАНИИ БЛОКИРОВАННОГО ДОМА

Архитектор Ле Корбюзье определил функции жилья следующим образом: «Дом призван служить. Он должен давать кров, защищать от холода, жары и удовлетворять высшим потребностям, которые живут в каждом из нас» [1].

Поэтому в общемировом развитии человечества история архитектуры начинается с практической организации жилища [2]. Знания о древнейших типах зданий воссоздаются учеными всего мира по данным археологических раскопок, по литературным источникам древности и художественным изображениям на уцелевших архитектурных памятниках.

Самые ранние упоминания об односемейных жилищах имеются в обнаруженных древних поселениях Месопотамии (4 и 3 тыс. до н. э.), где перед археологами на раскопках предстают сблокированные друг с другом жилища, имеющие общие стены. Ограничение пространства и необходимость защиты поселений от врагов заставляли население применять такого вида постройки практически на всех территориях Древнего мира, а необходимость постоянной защиты от нападений заставила отработать тип жилого здания с глухими (без оконных проемов) наружными стенами. С течением времени сооружения, предназначенные именно для жилья, приобретают все более сложную планировку и вплотную примыкают друг к другу благодаря глухим наружным стенам. [3]

В Греции и Риме перед нами предстает тот же тип организации жилой среды – планировка городов с довольно плотной застройкой и применением блокированных домов. Затем, в Средние века, под влиянием исторических событий и нового феодального строя, ориентированного на развитие сельского хозяйства, этот вид строительства практически не использовался. И только с началом развития торговли между крупными городами данный вид строительства становится особенно популярен в странах центральной Европы. Появляются различные виды зонирования блокированной застройки: чаще – квартальная и реже – точечная. Само здание считается единым домом, хотя и состоит из нескольких

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

95

автономных жилых блоков. Распространенным типом городского жилища становится дом, состоящий из торгово-производственного помещения на первом этаже и жилого – на втором.

Наибольшее развитие такая модель городского планирования получила в Великобритании периода промышленной революции конца XVII – начала XX века, когда происходила массовая урбанизация. Блокированную застройку, как правило, отличают от одно- или двухсемейных домов, сблокированных попарно. Здание не превышает трех этажей и состоит из двух и более квартир, связанных между собой общей стеной, каждая из которых имеет непосредственный выход на придомовой участок.

Типовая блокированная застройка стала преобладающей в растущих индустриальных центрах. В условиях большого скопления населения и нехватки пространства для строительства отдельных домовладений этот тип жилья стал широко востребованным (рис. 1).



*Рис. 1. Вариант блокировки домов- Нанхед, Лондон, Англия  
<https://www.magazindomov.ru/2021/07/24/belyj-blokirovannyj-kirpichnyj-dom-v-londone/>*

В России активное строительство блокированных зданий началось лишь в конце XX века, и вследствие этого основные жилищно-правовые аспекты, касающиеся блочной застройки, были определены в нашей стране относительно недавно. В начале XXI века их строительство начинает вестись преимущественно на территории Новой Москвы и Московской области и представляет из себя тип малоэтажной застройки, где жилые дома блокируются друг с другом боковыми стенами.

В положении Градостроительного кодекса Российской Федерации (2-я часть, ст. 49) есть разъяснение, какие критерии должны быть соблюдены при строительстве объекта блокированной застройки:

– единое здание;

- совокупность жилых блоков;
- один блок определен для одной семьи (собственника);
- наличие отдельного земельного участка;
- общая стена, объединяющая секции;
- каждая секция в блокированной застройке имеет личный выход на отдельный земельный участок.

Дома могут блокироваться разными способами: линейным, со сдвигом, иметь сложную конфигурацию, а по форме плана квартиры – прямоугольную, Г-образную, Т-образную, с внутренним двором. Также применяются сложные виды блокировки домов, связанные с сложностью рельефа [4].

По функциональному проектированию в двухэтажных блокированных домах квартира условно подразделяется на зону дневного пребывания на первом этаже и спальную зону на верхних этажах (рис. 2).



*Рис. 2. Функциональное зонирование квартиры в блокированных домах:  
1 – зона спален; 2 – дневное пребывание*

Исторически сложилось так, что блокированные дома возникли на заре зарождения архитектуры в Двуречье и в связи со своими многочисленными преимуществами распространились по всему миру. В разных странах, в зависимости от функциональных требований, их типы были различны:

- таунхаус – блокированный дом зародился в конце XVII века в старых городах, таких как Лондон, Париж, Вена, Амстердам, с характерными элементами загородных строений. Заднего двора нет. Жилая площадь небольшая, планировка вертикальная, у каждого этажа – своя функциональная нагрузка;
- дуплекс – городской дом, состоящий из двух квартир, имеет одну крышу и общую глухую стену, что характерно для архитектуры Англии XIX века.

Функциональная структура блокированных зданий состоит из двух основных частей: хозяйственно-бытовой и рекреационно-оздоровительной зон.

На участках с неровным рельефом, когда оба уровня квартиры могут иметь связь с участком, взаимное расположение меняется, если вход в квартиры предусмотрен с верхнего уровня. Из преимуществ такого проекта можно выделить небольшие расходы на строительные работы – такие дома, как правило, дешевле для потребителя на 20–25 %, чем односемейные дома (это связано с экономией на инженерном оборудовании, благоустройстве территории, прокладке коммуникации, с уменьшением объема фасадных отделочных материалов) [5]. У домов блокированного типа, как правило, неограниченная ориентация по странам света и благодаря этому обеспечиваются условия для инсоляции, освещённости, а также сквозного или углового проветривания. Кроме того, отсутствие ограничений в ориентации квартир позволяет свободно располагать дома на местности, создавать самые разнообразные планировочные решения.

И сегодня такое жилье считается недорогой альтернативой частному дому, а блокированная застройка, где секции соединены лишь общими стенами, выполняет свою основную и актуальную функциональную направленность блокированного дома, начиная с древности – защита от внешних факторов (плохая погода, нападение диких животных, набеги врагов) до современности – обеспечение повседневной жизнедеятельности человека для ценителей **комфорта городской жизни.**

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ле Корбюзье, Ш. Э. Из книги «Современное декоративное искусство» [Электронный ресурс] / Ш. Э. Ле Корбюзье. – Режим доступа: <http://opentextnn.ru/man/le-korbjuze-sharl-jeduard-iz-knigi-sovremennoe-dekorativnoe-iskusstvo/>
2. Гинзберг, Л. А. История развития архитектуры жилища от неолита до эпохи возрождения: учебное электронное текстовое издание [Электронный ресурс] / Л. А. Гинзберг, Е. С. Спешилова; науч. ред. – проф., д-р арх. наук С. М. Лыжин. – Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ–УПИ, 2009. – Режим доступа: [https://study.urfu.ru/Aid/Publication/9058/1/Ginsberg\\_Speshilova.pdf](https://study.urfu.ru/Aid/Publication/9058/1/Ginsberg_Speshilova.pdf)
3. Оппенхейм, А. Л. Древняя Месопотамия. Портрет погибшей цивилизации / А. Л. Оппенхейм. – М.: Наука, 1980. – 408 с.
4. Гельфонд, А. Л. Архитектурное проектирование жилых и общественных сооружений: учебное пособие / А. Л. Гельфонд. – М.: Архитектура – С, 2007. – 280 с.: ил.
5. Кузнецова, А. Д., Пинская Е. В. Блокированный жилой дом: сущность, классификация, отличительные признаки [Электронный ресурс] / А. Д. Кузнецова, Е. В. Пинская // Актуальные исследования. – 2020. – № 14 (17). – С. 32–38. – Режим доступа: <https://apni.ru/article/1065-blokirovannij-zhiloj-dom-sushchnost-klassifik>

УДК 747.012

*Е. С. Терехина, Т. С. Семичевская,  
г. Москва,  
И. Н. Губин,  
г. Луганск*

### СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРОВ XXI ВЕКА

В начале XXI века стили в дизайне интерьера практически определились. Оформление пространства – это использование художественных средств, актуальных в определенное время, и поэтому искусство интерьера постоянно меняется, стараясь соответствовать современности [1]. И большинство дизайнеров, не сговариваясь, выбрали в новом тысячелетии стиль эклектику.

*Эклектика* – модный тренд в дизайне интерьера 2021 года в России и за рубежом, и дизайнеры, стремясь уйти от традиционных стилей, дали волю своей фантазии, что и легло в основу главной тенденции в интерьерах последних лет [2].

Однако в феврале 2020 года произошло событие, повлиявшее на архитектуру, дизайн и строительство. Это коварное слово – коронавирус. За время карантина, вызванного пандемией коронавируса, мир безвозвратно изменился и эти изменения оказали определенное влияние на архитектуру жилых зданий и дизайн интерьеров. С массовым переходом на дистанционную работу дома, прекращением общения с друзьями и близкими, отсутствием путешествий или остановкой различных проектов обычный и привычный для нас мир рухнул.

*Перечислим аспекты, оказавшие влияние на изменение интерьеров:*

- *Психологический*

Хороший и практичный дизайн стал необходим – вынужденно находясь в своей квартире круглосуточно, люди стали больше ценить важность эргономики в интерьере. Это нечто большее, чем просто окружить себя красивыми и дорогими вещами, и это вопрос качества и благополучия жизни [3].

- *Решение практических задач*

Работая дома, мы превратили свой дом в офис – постоянное круглосуточное место работы. Работа в специализированных программах, постоянные видеозвонки от сотрудников и клиентов заставили каждого из нас задуматься, какое впечатление производит наш дом на других людей.

Дом должен быть красивым, интерьеры и их оформление – соответствовать имиджу хозяина. Поэтому неудивителен рост продаж в период пандемии элементов декора стен: краски, обоев, картин, витражей, гобеленов, декоративных настенных украшений (рис. 1, 2).



*Рис. 1. Оформление стены гобеленом*

<https://designdemaisonblog.files.wordpress.com/2018/10/alidad-interiors-london-cool-chic-style-fashion-2.jpg>



*Рис. 2. Квартира в колониальном стиле – оформление стены*  
[https://yandex.ru/images/search?cbr\\_id=1647146%](https://yandex.ru/images/search?cbr_id=1647146%)

- *Доступное открытое пространство*

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

Находясь в закрытых жилищах, мы стали ценить доступное открытое пространство со свежим воздухом – независимо от его местонахождения, будь то двор в коттедже или балкон в городской квартире. Зеленая трава, живые растения в кашпо стали большой ценностью. Комнатные цветы сейчас – это забота о комфорте и психологическом состоянии человека, возможность приблизиться к природе и стать ее частью, а не просто декор интерьера (рис. 3).



Рис. 3. Комнатные цветы в интерьере

[https://design-homes.ru/images/gallery/1917/zonirovanie-komnaty\\_5da1d211b06db.jpg](https://design-homes.ru/images/gallery/1917/zonirovanie-komnaty_5da1d211b06db.jpg)

- *Креативный винтаж*

У людей, пресытившихся стандартными вещами из магазинов типа Икея, возрос интерес к винтажным историческим вещам. Креативность и индивидуальность, взаимосвязь с прошлым, сопричастность вечности подталкивают покупать антикварные элементы интерьера. Сам поиск и покупка таких вещей, а затем создание эклектичного интерьера приносят людям много приятных мгновений (рис. 4).

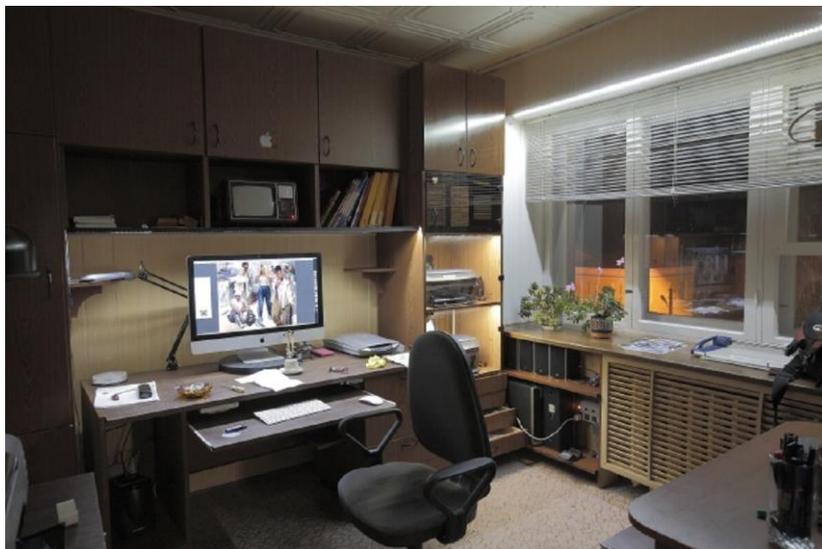


Рис. 4. Винтажный интерьер

<https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1V7x2PpXXXXcnXXXXq6xXFXXXA/222420812/HTB1V7x2PpXXXXcnXXXXq6xXFXXXA.jpg?size=65289&height=552&width=789&hash=87ebc94a2acde152b2e924d430df8b82>

- *Ваше рабочее место в доме*

При переводе работы на удаленный формат людям пришлось заняться организацией своего мини-офиса на дому, сделав его красивым и функциональным. И здесь, конечно, на помощь приходит дизайн. Организация рабочего пространства – это встроенные, подвесные полки, локальное освещение, необходимое количество канцелярских вещей под рукой, удобное кресло для работы на компьютере. Интегрирование рабочей зоны в пространство квартиры стало перспективной тенденцией при создании авторского дизайн-проекта (рис. 5).



*Рис. 5. Освещение рабочего места*

[https://buildoman.ru/800/600/https/avatars.mds.yandex.net/get-zen\\_doc/60743/pub\\_5c21d8576d623400ab2da811\\_5c21d85a971eb900aa680deb/scale\\_1200](https://buildoman.ru/800/600/https/avatars.mds.yandex.net/get-zen_doc/60743/pub_5c21d8576d623400ab2da811_5c21d85a971eb900aa680deb/scale_1200)

В заключение коснемся цветового решения интерьеров. Несмотря на то, что логично в такой сложный период применить в дизайне яркие и веселые тона в интерьерах постковидного пространства, ведущим цветом 2021 года стал коричнево-бежевый. Этот тон подходит к любому стилю, поднимает настроение, придает глубину и дополняет яркие акценты в интерьере, меняет цвет в зависимости от освещения – от темного и успокаивающего ночью до розоватого оттенка утром [4]. Аутентичный земляной оттенок дает душевное равновесие, спокойствие, уверенность в завтрашнем дне и обеспечивает связь с окружающим миром.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Соловьева, А. В. Дизайн архитектурной среды: учебное пособие [Электронный ресурс] / А. В. Соловьева. – М.: РУДН, 2016. – 176, [1] с.: ил., цв. ил. – Режим доступа: <https://search.rsl.ru/ru/record/01008619293>
2. Матюнина, Д. С. История интерьера [Электронный ресурс] Д. С. Матюнина. – М.: Академический Проект, Культура, 2008. – Режим доступа: [https://www.studmed.ru/matyunina-d-s-istoriya-interera\\_5d03602dd62.html](https://www.studmed.ru/matyunina-d-s-istoriya-interera_5d03602dd62.html)
3. Тюрин П. Т. Ψ-DESIGN. Введение в психологию дизайнерского творчества [Электронный ресурс] / П. Т. Тюрин. – М.: Флинта, 2020. – 320 с. – Режим доступа: <https://www.litres.ru/pavel-turin-27215651/ps-design-vvedenie-v-psihologiu-dizaynerskog-65928802/>
4. Адамс, Ш. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне: пер. с англ. [Электронный ресурс] / Ш. Адамс, Т. Стоун. – М.: Колibri, 2020. – 240 с. – Режим доступа: <https://www.chitai-gorod.ru/catalog/book/1253060/>

## КОНЦЕПЦИЯ СТИЛЕЙ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРА

Большую часть своего свободного времени человек проводит дома. Там он восстанавливает силы после рабочего дня, проводит досуг, принимает гостей и выполняет различные бытовые дела. Если окружающую обстановку на своей работе человек не может кардинально изменить или как-то на неё существенно повлиять, то жилище он может оформить так, как пожелает. Тем более, что в современном мире есть большое количество различных возможностей и инструментария, позволяющих создать дизайн интерьера своей мечты. Это и высококвалифицированные специалисты дизайнерского дела, и огромная база разработанных проектов, накопленного опыта, а также имеющиеся цифровые технологии, позволяющие воссоздавать компьютерные модели будущего проекта. Благодаря всему этому существует возможность создать у себя дома такую обстановку, которая будет удовлетворять не только требованиям функциональности, но и эстетическим предпочтениям.

Именно желание человека окружить себя красотой, удобством и уютом является главным двигателем развития дизайнерских замыслов и стилей. В настоящее время наибольшей популярностью пользуются максимализм и его противоположность – минимализм; в 2022 году продолжает набирать популярность эко-стиль; остаются востребованными американский, японский, скандинавский стили; хай-тек, китч, поп-арт, ар-нуво и арт-деко также не уступают им в популярности.

Стилей существует огромное множество, как чистых, так и смешанных. Можно выдержать интерьер в определенном стиле, можно с помощью аксессуаров придать ему лишь некий налет того или иного стиля. Можно все помещение оформить в одном ключе, а можно для каждой комнаты (и ее обитателя) выбрать соответствующий стиль [2, с. 11].

Основной концепцией минимализма является то, что в таком стиле декора акцент ставится на функциональность и удобство, а количество декоративных вещей и аксессуаров сводится к нулю, оставляя при этом только необходимые в быту мебель и бытовую технику. Не стоит путать понятия «минимализм» и «бедность», так как простота оформления только визуальная. Такой стиль подходит квартирам с малой площадью и людям, которые ценят простоту и надежность.

Если говорить о хай-теке, то концепция схожа с минимализмом, но характерное отличие заключается в использовании передовых технологий и современных материалов. Часто в этом стиле используют индустриальные мотивы. Элементы декора обычно строгой геометрической формы, а отделка монохромна. Данный стиль не создает уют, а предполагает обстановку прогрессивности и футуризма.

Китч-интерьер появился относительно недавно. Основной его идеей является насмешка над историей и художественными традициями, вкусами, стилями. То есть основополагающей чертой стиля является откровенная безвкусица и сочетание несочетаемых вещей. Этот стиль может получиться спонтанно, например у людей, которые много путешествуют и привозят разные сувениры, которые представляют разные эпохи, страны, культуры, или в случае если постоянно гнаться за модой и скупать различные вещи, которые между собой не будут иметь общего в стиле – в итоге получается «винегрет».

Поп-арт – такой стиль интерьера, который выделяется своим эпатажем, броскостью, яркостью. Декор при таком стиле основан на оригинальности, неповторимости и выразительности деталей. На стенах много фотографий популярных людей – в основном это актеры, певцы и музыканты. Функциональности мало, но все вещи вокруг создают атмосферу позитива. Этот стиль подходит креативным и молодым людям, которые живут активной жизнью.

Эко-стиль подойдет тем, кто ценит уют, спокойствие, природу. При таком стиле мебель, элементы декора и отделка помещения выполняются из природных и экологичных материалов, таких как дерево, керамика, стекло. Иногда даже используют предметы, уже бывшие в употреблении, давая им как бы вторую жизнь. Еще одной характерной особенностью данного стиля является большое количество живых цветов и других растений.

Решение интерьеров и оборудование общественных и производственных зданий, жилых помещений имеет свои особенности, определяющие круг дизайнерских задач и проектных методов [3, с. 14].

В итоге можно сказать, что сейчас больше внимания обращается на электрику и удобство, чем на эстетичность. Различные элементы декора, например такие, как вазочки, статуэтки и им подобные, уже не являются поводом для гордости, а вот благодаря уникальному способу освещения и подсветки можно добиться гораздо лучшего эффекта при создании современного дизайна интерьера. Скорее всего, популярность эко-стиля будет расти и дальше, ведь этому способствует не только общий тренд, но и более щепетильное отношение людей к своему здоровью, а вот хай-тек, вероятно, вытеснят другие стили, так как человек все больше поглощается цифровым миром, и это надоедает. В целом, нет конкретного примера интерьера современности, есть упор на личные удобства и вкус конкретного человека.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ахремко, В. А. Стили интерьера в дизайне типовых квартир / В. А. Ахремко. – М.: Эксмо, 2014. – 224 с., ил.
2. Макарова, В. В. Дизайн помещений: стили интерьера на примерах / В. В. Макарова. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 160 с., ил.
3. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники: учебное пособие: в 2 кн. Кн. 1 / В. Ф. Рунге. – М.: Архитектура-С, 2006. – 368 с., ил.

**УДК 7.038.541**

*Ю. П. Шапченко,  
г. Севастополь*

### ЛЕНД-АРТ В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Ленд-арт (land art) как новое направление искусства – направление ландшафтного дизайна, искусство создания малых архитектурных форм из природных материалов: веток, камней, корней, листьев, травы, деревьев.

Зародился в США в 1960–70-х годах как ответ на повсеместную коммерцию, зависимость от рынка, консервативность музеев и галерей и всеобщую усталость от того, что произведения искусства создавались и выставлялись в четырех стенах.

Основной концепцией ленд-арта стал выход искусства из музеев и галерей в открытое пространство и желание художников стать соавторами природы, сделав естественные ландшафты своей мастерской.

Главной идеей ленд-арта стала идея дополненной реальности, взаимосвязь природы и человека, возможность гармонично вписать арт-объекты в пейзаж, не нарушая его целостности и сохраняя естественную красоту.

Изначально это искусство было ориентировано на защиту окружающей среды.

Современные технологии вносят свой вклад в ленд-арт, предлагая художникам и архитекторам поработать совместно с инженерами и учеными. Например, ресурс Land Art Generator посвящен поиску решений для устойчивых энергетических инфраструктур,

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

103

превращающих город в произведение общественного искусства, обеспечивая его экологическое обеспечение светом и теплом.

В условиях урбанизации и стремительного развития мегаполисов, сокращения количества лесов и парков, обилия технологичных архитектурных и скульптурных форм людям не хватает мест, в которых они почувствовали себя максимально приближенными к природе.

Пионерами ленд-арта стали американские художники Роберт Моррис, Роберт Смитсон, Ричард Лонг, вслед за ними это искусство стали широко развивать в Великобритании, Голландии, Германии, Австралии, Сингапуре, Бразилии, скандинавских странах и Японии. Среди наиболее известных мастеров ленд-арта: Денис Оппенгейм, Мишель Гейзер, Джим Деневан, Эндрю Голсуорси, Юлиус Бисмарк, Сильвиан Майер, Эндрю Роджерс, Корнелия Конрадс, Ричард Шиллинг, Яеи Куисама и Софи Престиджакомо.

Роберт Смитсон – основатель ленд-арта, активный деятель паблик-арта, концептуального искусства и мастер инсталляции. В начале 70-х годов Смитсон обратился к проблемам экологии. Он старался располагать свои произведения в неблагоприятных районах, чтобы показать разрушительное воздействие индустриальных объектов на природу. Скульптор даже просил огромные корпорации восстановить земли для их дальнейшего использования и предлагал свои услуги в качестве художника-консультанта.

В нашем исследовании мы остановимся подробнее на художественных особенностях ведущих художников ленд-арта, а также проанализируем их влияние на формирование городской среды за последние десятилетия.

В России 30 лет назад крупнейшей площадкой ленд-арта стала деревня Никола-Ленивец в Калужской области, где можно встретить множество скульптур из сена, лозы и дерева, органично вписанных в ландшафт и стоящих не один год. Основатель эко-парка Никола-Ленивец – Николай Полисский. Вслед за фестивалями в Никола-Ленивце в конце 2010-х появились фестивали ленд-арта в Сибири, на Алтае, в Подмосковье и Санкт-Петербурге. Однако спрос среди массового населения еще слишком невелик, чтобы подобные мероприятия имели широкий общественный резонанс.

В отличие от вышеупомянутых фестивалей, в литовском Каунасе ленд-арт весьма успешно развивается, причем как международный проект. По примеру Каунаса с 2016 г. организуются пленэры и фестивали в стиле городского ленд-арта в Витебске, что создало прецедент, показавший, что в Беларуси могут проходить мероприятия подобного формата. Подобная практика позволяет формировать мировоззрение ответственного горожанина и новое отношение жителей и гостей города к историческому наследию и окружающей среде посредством творческого преобразования привычного для них пространства.

УДК 791.43.049.1.067

*К. С. Шарпань, Т. И. Лукьянова,  
г. Луганск*

## **НАСЛЕДИЕ ФРЭНКА ЛЛОЙДА РАЙТА: ТЕОРИЯ ОРГАНИЧЕСКОЙ АРХИТЕКТУРЫ В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ**

Современную архитектуру характеризует многообразие стилевых направлений и концепций, но несмотря на множество стилей можно выделить органический подход, основной идеей которого является целостность и единение человека с природой. Огромное количество объектов сформировано на основе органического подхода [3].

Органическая архитектура – это новое направление XX века, которое было основано американским архитектором Льюисом Салливаном. Он использовал соответствие новых функций и форм, чтобы уйти от господствовавшего в тот период эклективизма. Более полно органическая архитектура раскрылась в проектах его ученика Фрэнка Ллойда Райта.

Основу концепции Райта составляла идея непрерывности архитектурного пространства, противопоставленная подчёркнутому выделению его отдельных частей в классицистической архитектуре; впервые она была реализована им в так называемых домах прерий (дом Роби в Чикаго, 1909, и др.). Во второй половине 40-х гг. теория органической архитектуры была подхвачена в Италии архитектором Б. Дзеви; в 1945 г. в Риме создана группа АРАО (Associazione per l'Architettura Organica, Ассоциация органической архитектуры), подчёркнувшая в своей программе гуманистическую направленность основных положений органической архитектуры [1].

Объект исследования – проекты органической архитектуры Фрэнка Ллойда Райта.

Цель – изучение проектов Ф. Л. Райта.

Задачи:

- 1) изучение философии Ф. Л. Райта;
- 2) анализ основных архитектурных принципов его деятельности;
- 3) применение методов Ф. Л. Райта в дизайне информационных систем;
- 4) «ЗЕЛЁНЫЙ ДОМ» – современная органическая архитектура.

Современная архитектура во многом опирается на своих предшественников. Усиление эклектизма в Америке в то время обозначало не только конец Чикагской школы, но одновременно и конец всех остальных современных течений. И лишь по мере возрастающего влияния новой европейской архитектуры в Америке снова стали интересоваться произведениями Райта.

На сегодняшний момент принципы в строительстве и проектировании Райта, несомненно, упрощают планирование зданий.

Принципы философии Райта сводятся к следующим положениям:

– Естественность, изначально присущая каждому творению архитектуры, не должна быть утеряна. Райт называл ее «внутренней природой».

– Здание должно производить впечатление целостности, «сделанного из одного куска», а не собранного из разных деталей.

– Форма и функция здания – это стержень органической архитектуры.

– Поэзия и романтика в архитектуре относятся к слову «качество» и жизненно необходимы ей. Согласно Райту, органичная архитектура видит в реальной действительности подлинную романтику человеческого творчества.

– Важна истинность традиций. Имитации и всевозможные подражания тому, что уже копировалось, только разрушают архитектуру. Райт считал, что именно правда и подлинность должны обожествляться в его профессии.

– Орнамент – это неотъемлемая часть архитектуры. Если замысел орнамента хорош, он превращает ее в поэзию. Если нет – разрушает всю архитектуру.

– В философской концепции органической архитектуры Райт также выделял такое понятие, как «дух». Он считал, что это нечто внутреннее, что никак не является нисходящим свыше, а проявляется изнутри.

– Третье измерение в органичной архитектуре – это не ширина, а глубина, присущая вещи, а не приложенная к ней.

– Пространство – это невидимый источник, из которого исходят все ритмы. Это дыхание произведения искусства.

На базе этих философских идей были сформированы основные принципы Райта, которыми он руководствовался в своем творчестве и которые лежат в основе каждого его проекта.

1. Встроенность в ландшафт и натуральные материалы.



У Райта нет одинаковых построек, потому что он считал, что каждый проект уникален и создан для определенного места и конкретных людей и, соответственно, может существовать только в нем. Вырванное из контекста здание – уже не существует. Райт считал, что гармония с окружающей средой – понятие необходимое. Оно легло в основу его «органической архитектуры». По его словам, здание должно не выделяться из окружающей среды, а «вырастать из него подобно растению и гармонично сочетаться с окружением, как если бы сама природа создала его». Райт всегда подбирал материалы, которые подходят именно для конкретной местности, где строилось здание. Известно, что он предпочитал работать с местными каменоломнями и лесопилками, для того чтобы здание было «слеplено» из того же теста, что и окружающий его ландшафт. Кроме того, он старался не использовать слишком много разного вида материалов. Это помогало сохранять гармонию. Райт всегда старался подчеркнуть природную красоту.

## 2. Человеческий масштаб.

Необходимыми параметрами жизни Райт считал близость к земле и соразмерный человеческим пропорциям масштаб зданий. Из органической философии Райта вытекает следующее правило: пропорции здания и мебели должны определяться размерами человеческой фигуры. Он стремился к созданию уютного помещения. Для концепции жилых домов это означало, что он избегал слишком высоких потолков, огромных комнат. В глобальном плане Райт был против концепции застройки городов небоскребами.

В книге «Будущее архитектуры» архитектор подчеркивал: «Свободная планировка и исключение бесполезной высоты в новом жилище сделали чудо. Ощущение надлежащей свободы совершенно изменило его вид. Появилось новое чувство ценности пространства в архитектуре. Оно теперь вошло в архитектуру современного мира. Так и должно быть. Здесь и там в зданиях проявляется новое чувство покоя, выражающееся в спокойной обтекаемости, подобную которой мы теперь видим в пароходах, самолетах и автомобилях» [2].

## 3. Гармония и пространство.

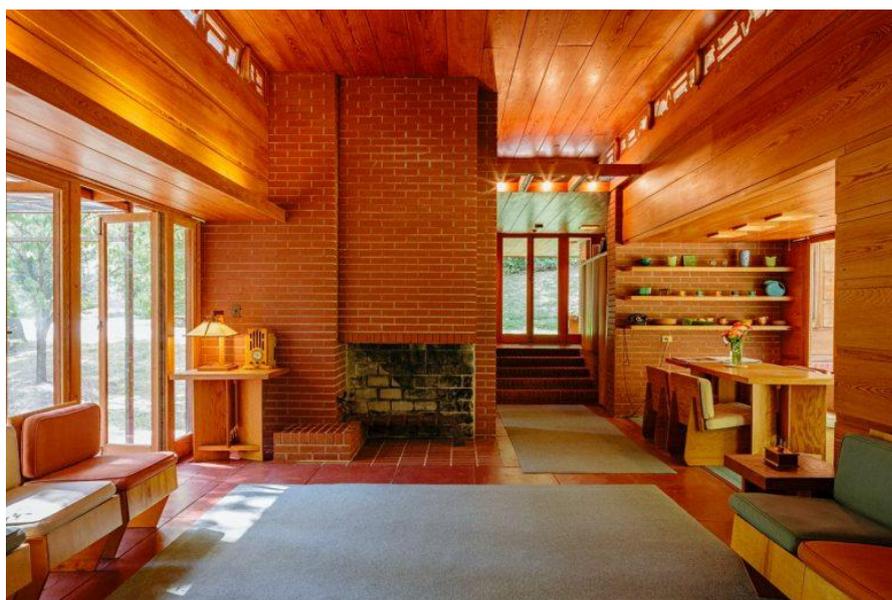
Для Райта было важно осуществление комплексного подхода к своим проектам. Он проектировал не только здания, но и ландшафтные участки, а также занимался интерьером. Райт считал, что всё это должно находиться в гармонии.



*Дом, который построил Фрэнк Ллойд Райт для своего сына Дэвида*

«Дом – это не стены с крышей. Это пространство внутри них», – утверждал архитектор, когда проектировал помещения, плавно перетекающие друг в друга. Он старался избегать понятия дома как «жизни в четырех стенах». Им он предпочитал ниши, перегородки в японском стиле, перепады уровней. Это приближало его творения к природе, где нет неожиданных поворотов, глухих стен и дверей. Райт часто использовал террасы и ленточные окна как связующие элементы между внутренним и внешним миром.

Пространство, или «текучесть пространства», а также понятия свободный план Райт считал своими нововведениями в архитектуре. Об этом он говорит в книге «Будущее архитектур»: «Высший порядок – это ощущение освещенного солнцем пространства и легкости сооружения, подобной легкости паутины».



*Интерьер дома Лорен Поуп*

---

**Технологии визуального искусства:**

**опыт теоретического осмысления и практической реализации проектов**

Пространство проекта не заключается в физической поверхности экрана, как и не ограничивается плоскостью, находящейся непосредственно под дисплеем устройства. Экран следует рассматривать как окно в мир, являющееся продолжением нашего собственного 3D-мира. Это виртуальное пространство так же широко, как и ландшафт прерий, ранее вдохновивших Райта.

Как пространство в домах архитектора, контент стоит объединять в формы, позволяющие ему свободно течь (natural flow) и быть максимально доступным.

Существует несколько направлений для работы в этом огромном виртуальном пространстве, открывающих новые площади для размещения информации. Расположение контента не должно быть произвольным, и тогда полученная в результате форма становится определенной по содержанию, простой по своей сути и не существует «только ради красоты».

Подобно открытым перспективам в «домах прерий», интерфейс (а точнее – его отсутствие) объединен с открытой планировкой инструментария, что позволяет инженеру свободно перемещаться по виртуальной чертежной доске и править двигатель буквально на лету. Это прекрасный пример того, как сложная информация может быть организована в простую, интуитивно понятную форму.

Кроме того, в качестве способа ввода Space X использовали Leap Motion Controller – технологию, делающую работу с инструментарием еще более естественной, что позволяет инженеру «лепить» двигатель собственными руками.

Направление в архитектуре и градостроительстве «Зеленый дом» («GREEN BUILDING») также сформировалось на идеях органической архитектуры. Его приоритетом является создание самостоятельных экологических систем (т. е. внутренних ресурсов для обеспечения электроэнергией, теплом, водой, вентиляцией) с целью приспособляться к изменчивым условиям окружающей среды и потребностям человека. Спроектированный архитектором Уильямом МакДонахом (род. в 1951 г.) по заказу американского журнала Fortune жилой дом «Башня будущего» («Башня завтрашнего дня») объединяет в себе все наработки эко-дизайна.

Дом представляет собой небоскреб, работающий как дерево: оно вырабатывает кислород и энергию, дистиллирует воду и меняется в зависимости от времени года. Здание имеет аэродинамическую форму, уменьшающую давление ветра; также гнутая форма уменьшает количество необходимых для возведения строительных материалов, увеличивая конструктивную прочность и объем внутреннего полезного пространства. В проекте предусмотрено большое количество растительности, расположенной на кровле и трехэтажных атриумах с садами на восточной стороне. Зеленая крыша и многоэтажный сад в атриуме во всю высоту западного фасада башни будут не только вырабатывать кислород, но и охлаждать здание, собирая и очищая дождевую воду. Использованная вода из раковин и ванн будет использоваться для их поливки. Северный фасад изнутри покроют положительно заряженными мхами, которые будут поглощать вредные частицы из воздуха. На южном фасаде установят около 10 000 кв. м солнечных батарей, которые будут вырабатывать до 40 % необходимого зданию электричества. Остальную энергию, а также тепло будет производить небольшая электростанция, работающая на природном газе.

В проект заложено также и то, что все строительные материалы, мебель, фурнитура и даже моющие средства, используемые жильцами, будут экологически чистыми и могут быть переработаны по завершении их использования. Проект «Башня завтрашнего дня» официально представлен на конференции по проблеме рационального использования энергии World Future Energy Summit (WFES) в Абу-Даби 21–23 января 2008 года. Жители мегаполисов ощущают постоянный дефицит общения с природой. Желая восполнить этот дефицит, современные зодчие создают зелёные оазисы среди небоскрёбов, офисных зданий и торговых центров. Интересный пример таких проектов – японские Парки Намба (Namba Parks) в Осаке. Комплекс возведён в 2003 году по проекту архитектурного бюро «Джерде»

(Jerde). Восьмизэтажный террасный комплекс воплотил современное видение Висячих садов Семирамиды, где посетитель может насладиться прелестью цветов, прогуляться по зелёным террасам и послушать журчание искусственных прудов и водопадов.



«Башня будущего». У. МакДонах. 2008. а, б – внешний вид; в – внутренний интерьер Парки Намба (Осака, Япония)

Рассмотренные примеры зданий созданы из разнообразных материалов, с использованием различных технологий. Однако их создателей объединяет главное – стремление не поразить своей необычностью, а показать, что жилище и среда обитания человека могут быть органичны с природой как по функциональным, так и по эстетическим качествам. Именно это и является основным принципом органической архитектуры.

Крупнейший теоретик архитектуры и плодотворный практик, Райт не создал собственной архитектурной школы, но за 70 лет своего творческого пути оказал огромное влияние на развитие современной западноевропейской архитектуры. Его принципы органической архитектуры, его идеи о жизни среди природы заставили архитекторов, конструкторов и дизайнеров обратиться к живой природе, и в настоящее время они всё чаще творят свои шедевры в органическом стиле.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Архитектурная бионика / под ред. Ю. С. Лебедева. – М.: Стройиздат, 1990. – 269 с.
2. Райт, Ф. Л. Будущее архитектуры / Ф. Л. Райт; пер. с англ. А. Ф. Гольдштейн, ред. А. И. Гегелло. – М.: Госстройиздат, 1960. – 248 с.
3. Фремpton, К. Современная архитектура. Критический взгляд на историю развития / К. Фремpton; пер. с англ. Е. А. Дубченко, под ред. В. Л. Хайта. – М.: Стройиздат, 1990. – 535 с.

## РОМАНТИЧЕСКИЙ ОБРАЗ СОВРЕМЕННОКА В ТВОРЧЕСТВЕ КАРЛА БРЮЛЛОВА

На каждом этапе развития цивилизации возникает проблема формирования образа человека эпохи, в котором отражаются основные мировоззренческие идеи и система ценностей. В искусстве и литературе – это герой, который приобретает социально-культурную значимость.

В центре современного искусства находится герой, который в перипетиях жизни утверждает далеко не высоконравственные идеи, и в достижении цели больше проявляется не его внутренняя духовность, а агрессия и сила. Можно отметить, что тенденция современной литературы и искусства – акцентировать внимание на антигерое, чей образ всегда выглядит ярче и привлекательнее для зрителя. Разрушение системы нравственных ценностей привело к тому, что герою требуется привлечь в свой арсенал разрушающие действия, чтобы добиться утверждения добра и мира. Зрительская аудитория с нетерпением ждет появления некоего «супермена», наделенного лишь внешними атрибутами силы, а не тонкой душевной организацией. На страницах книг и на экране главный герой, провозглашающий истины о чести и добре, выглядит очень неправдоподобно и фальшиво. Что служит тому причиной? Скорее всего, авторам не удастся создать реалистический образ, наполненный жизнью и эмоциональностью, которая смогла бы передаться зрителю и читателю. С другой стороны, современному обществу как никогда необходим герой, который стал бы носителем истинных ценностей.

«Я думаю, что уважение к героям, в различные эпохи проявляющееся различным способом, является душой общественных отношений между людьми, и что способ выражения этого уважения служит истинным масштабом для степени нормальности или ненормальности господствующих в свете отношений», – размышляет Т. Карлйель [1, с. 198–199].

В литературе и искусстве теория образа героя представляет восприятие его как изображение центрального персонажа любого произведения, отраженного во всем многообразии и в контексте различных сюжетных линий, который выражает в своих убеждениях, переживаниях и поступках мировоззренческие позиции и передовые общественные идеи, является носителем нравственных норм. Значительным в данном случае является и момент подражания, выраженный в желании публики следовать примеру героя. В истории литературы и искусства можно назвать значительное количество персонажей (героев), чьи имена стали типичными (Пьер Безухов, Вертер, Чайльд-Гарольд и др.).

Эпоха романтизма была отмечена особым миропониманием, первоосновой которого являлся принцип превосходства «духа» над реальным и материальным. По мнению романтиков, все, что представляет материальное, лишь разрушает и уродует духовную природу человека, не позволяет проявиться творческой свободе. На основании этих взглядов и сформировалась собственная романтическая концепция героя, возвышающегося над реальным миром. Он предан идее служения высоким идеалам и выбирает путь духовного совершенства, а не корысти.

Трагичность и чувственность восприятия мира, проблема одиночества художника в обществе обусловили появление нового романтического героя. Однако перед нами человек, не смирившийся с собственной участью и обреченный на смирение, а борющийся и свободный. Его главное достоинство – это служение долгу и идее.

В России романтизм сформировался в контексте важнейших исторических событий: войны 1812 года, восстания декабристов, и, конечно же, значительное влияние оказала

Великая французская революция. В центре искусства и литературы русского романтизма – человек героического характера, бунтарь и романтик по сути.

В. Г. Белинский так характеризует эту эпоху: «Романтизм... таинственная почва души и сердца, откуда поднимаются все неопределенные устремления к лучшему и возвышенному. Романтизм есть не что иное, как внутренний мир души человека, сокровенная жизнь его сердца... и поэтому почти каждый человек романтик» [2, с. 145–146].

В творчестве К. П. Брюллова, чей талант особенно ярко проявился в портретном жанре, следует обозначить целый ряд работ, в которых нашли отражение черты романтического героя. Мир героев живописца весьма разнообразен. Многие портреты отличаются сочетанием реализма и возвышенных чувств. Особое место, несмотря на их немногочисленность, занимают портреты героического характера, наделенные внутренней волей, благородством и энергией.

Путешествие К. П. Брюллова по Греции непосредственно связано с теми революционными событиями, которые несколькими годами позже произошли в этой стране. Революционная романтика, наполненная духом обновления, свободолюбия, протестом против рутинности жизни, стремлением служить людям, стала поводом для создания художником целого ряда эскизов и этюдов. Его внимание привлекает личность бунтаря и революционера Теодороса Колокотрониса, которого художник и запечатлел в небольшом эскизе.

В тот период Греция будоражила умы и чувства многих, легендой овеяны факты участия Байрона в событиях, происходивших в стране. Благодаря Э. Делакруа тема Греции приобрела романтическую окраску. В портрете Теодороса Колокотрониса художник подчеркивает свободолюбивую натуру этого народного героя. Свой интерес к революционным событиям в Греции художник отразил в сепиях «Грек на скале» и «Раненый грек».

В это же время К. П. Брюллов написал еще один портрет – вице-адмирала В. А. Корнилова, в будущем прославленного героя Севастопольского сражения. Работа выдержана в совершенно романтической манере. Молодой офицер позирует в несколько вальяжной позе, небрежно отперевшись на лафет пушки. Задумчивый взгляд, обращенный в сторону, придает образу еще большую романтичность.

Бунтарский, мятежный характер романтизма отвечал атмосфере национального подъема, обозначенного военными событиями 1812 года, этим мотивирован и интерес к теме войны и ее участникам, защитникам России.

Стоит вспомнить портрет генерала В. А. Перовского кисти К. П. Брюллова. Художника, скорее всего, привлекла сама личность генерала, участника защиты Москвы от наполеоновского нашествия. Известен тот факт, что в эпизоде встречи Пьера Безухова и Платона Каратаева в романе «Война и мир» Л. Н. Толстой использовал воспоминания В. А. Перовского, который был очевидцем исторических событий.

Выбрав жанр парадного портрета, К. П. Брюллов углубляется в психологическую характеристику. Совершенно иным представлен В. А. Перовский на одном из рисунков художника («В. А. Перовский на капители»). Здесь среди греческих руин персонаж картины воспринимается, скорее, как поэт, ищущий вдохновения.

К. П. Брюлловым создана целая галерея романтических женских образов. Он восхищается изысканной аристократической женской красотой, в некоторых подчеркнута наивность и простота. Их лица полны чувственности, иногда трогательно наивны, а иногда надменны. В последний период своей жизни художник пишет женский портрет, который так и не был закончен, – портрет Джульетты Титтони в образе Жанны д'Арк. Сейчас эта работа хранится в семье Титтони и известна широкой публике лишь по репродукциям.

К. П. Брюллов, приехав в Италию, сблизился с семьей римских революционеров и, восхищаясь их высоким патриотизмом и участием в героической борьбе за освобождение Италии, работает над портретом Анджело Титтони (в образе Брута), акварельными портретами Винченцо и Антонио Титтони. Однако портрет Джульетты заслуживает особого внимания. Идеально правильные черты лица, высокий лоб, обрамленный черными прядями волос, открытый взгляд, гордая осанка – такой видит мастер юную Джульетту. Бордовое полотнище и яркий блеск лат дополняют и создают целостность композиции. Портрет воссоздает атмосферу возвышенности, благородства и героико-романтического пафоса, что превращает его в некий гимн человеческой силе духа. Впервые художник наделяет женский образ такими чертами.

Высоко оценил творчество портретиста К. П. Брюллова русский критик В. Г. Белинский: «Обыкновенный живописец сделал очень сходно портрет вашего знакомого; сходство не подвергается ни малейшему сомнению в том смысле, что вы не можете не узнать сразу, чей это портрет, а все как-то недовольны им, вам кажется, будто он и похож на свой оригинал, и не похож на него... Но пусть с него же снимет портрет Тырынов или Брюллов – и вам покажется, что зеркало далеко не так верно повторяет образ вашего знакомого, как этот портрет, потому что это будет уже не только портрет, но и художественное произведение, в котором схвачено не одно внешнее сходство, но вся душа оригинала» [3, с. 7].

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Карлейль, Т. Этика жизни: пер. с англ. / Т. Карлейль. – СПб.: Знамение, 1999. – 410 с.
2. Белинский, В. Г. Полн. собр. соч.: в 13 т. / В. Г. Белинский. – М.: АН ССР, 1953. – 7 т.
3. Белинский, В. Г. Взгляд на русскую литературу 1847 года // Собр. соч.: в 3 т. / В. Г. Белинский; под общ. ред. Ф. М. Головенченко. – М.: ОГИЗ, ГИХЛ, 1948. – 3 т.

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

**Апикова Дария**, студентка III курса, группа ИД-3, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Губин Иван Николаевич**, заведующий кафедрой дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Безуглова Александра**, студентка I курса, группа ИД-1, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Гоголев Сергей Алексеевич**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Березина Алёна Сергеевна**, преподаватель кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Беседа Мирослава**, студентка IV курса, группа ИД-4, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Лукьянова Татьяна Игоревна**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Бик Олег Витальевич**, кандидат архитектуры, доцент Департамента архитектуры ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Бранспиз Мария Юрьевна**, магистрант II курса, группа МПИФ-2, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Кондауров Андрей Сергеевич**, старший преподаватель кафедры теории искусств и эстетики ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Волынчук Татьяна Дмитриевна**, преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Гоголев Сергей Алексеевич**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Гончарук Надежда Петровна**, доцент кафедры искусства фотографии ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Греку Вера Александровна**, магистрант I курса, группа МПИФ-1, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Гончарук Надежда Петровна**, доцент кафедры искусства фотографии ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Губин Иван Николаевич**, заведующий кафедрой дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Доброхотова Екатерина**, студентка III курса, группа ИД-3, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Лукьянова Татьяна Игоревна**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Дробот Елена Александровна**, аспирант II курса, преподаватель кафедры станковой живописи ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Дьяконова Валерия**, студентка I курса, группа ИД-1, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Гоголев Сергей Алексеевич**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Ермилова Татьяна Алексеевна**, преподаватель кафедры искусства костюма и текстиля ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Женевская София Михайловна**, студентка I курса, группа ИД-1, ГОУК ЛНР

«ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Гоголев Сергей Алексеевич*, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Иванова Яна Антоновна**, студентка I курса, группа ИД-1, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Гоголев Сергей Алексеевич*, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Ивасишина Анна Михайловна**, ассистент кафедры ПГСИА Института строительства, архитектуры и жилищно-коммунального хозяйства ГОУ ВО ЛНР «ЛГУ им. В. Даля» (г. Луганск, ЛНР)

**Калугина Ольга Вениаминовна**, доктор искусствоведения, главный научный сотрудник кафедры кино и современного искусства факультета истории искусства ФГБОУ ВПО «Российский государственный гуманитарный университет» (г. Москва, РФ)

**Карнусь О. С.**, ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Карташова София**, студентка III курса, группа ИД-3, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Лукьянова Татьяна Игоревна*, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Котилевский Дмитрий Алексеевич**, преподаватель отделения изобразительного искусства колледжа ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Кучеренко Анна**, студентка IV курса, группа ИД-4, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Лукьянова Татьяна Игоревна*, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Лихолет Е. В.**, ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Лукашевич Анастасия Сергеевна**, студентка II курса, группа ИД-2, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Губин Иван Николаевич*, заведующий кафедрой дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Лукьянова Татьяна Игоревна**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Малхасян Аревик Саркисовна**, заведующая кафедрой искусства костюма и текстиля ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Микулецки Петр**, магистр, педагог (г. Млада-Болеслав, Чехия)

**Орлов Евгений Александрович**, ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Павленко Алена**, студентка III курса, группа ИД-3, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Лукьянова Татьяна Игоревна*, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Патерыкина Валентина Васильевна**, доктор философских наук, профессор, профессор кафедры теории искусств и эстетики ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Петшишова Дарья Николаевна**, магистрант II курса, группа МП-И-2, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – *Патерыкина Валентина Васильевна*, доктор философских наук, профессор, профессор кафедры теории искусств и эстетики ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Плотников Данил Андреевич**, студент I курса, группа ИД-1, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Гоголев Сергей Алексеевич**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Семичевская Татьяна Сергеевна**, старший преподаватель Департамента архитектуры ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Скоробогатько Яна Викторовна**, научный сотрудник ГБУК «Брянский областной художественный музейно-выставочный центр» (г. Брянск, РФ)

**Соловьева Анна Викторовна**, ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Стрижиченко Елена Евгеньевна**, студентка II курса, группа ИД-2, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Лукьянова Татьяна Игоревна**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Суворова Людмила Пархомовна**, преподаватель кафедры искусства фотографии ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Терехина Е. С.**, ФГБОУ ВПО «Российский университет дружбы народов» (г. Москва, РФ)

**Тришкин Эдуард Игоревич**, преподаватель дисциплин общепрофессионального цикла ОСП «Алчевский строительный колледж» ГОУ ВО ЛНР «Донбасский государственный технический институт» (г. Алчевск, ЛНР)

**Феденко Наталья Григорьевна**, декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Шапченко Юлия Павловна**, член Ассоциации искусствоведов, старший научный сотрудник Центра по культуре и информации Российской государственной библиотеки, специалист по культурно-образовательным проектам в ГБУК «РИБС Севастополя» (г. Севастополь, РФ)

**Шарпань Карина Сергеевна**, студентка II курса, группа ИД-2, ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР);

научный руководитель – **Лукьянова Татьяна Игоревна**, старший преподаватель кафедры дизайна среды ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**Швыдкий Андрей Иванович**, заслуженный художник ЛНР, доцент кафедры станковой живописи ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского» (г. Луганск, ЛНР)

**ТЕХНОЛОГИИ ВИЗУАЛЬНОГО ИСКУССТВА:  
ОПЫТ ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ОСМЫСЛЕНИЯ  
И ПРАКТИЧЕСКОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТОВ**

**МАТЕРИАЛЫ  
ОТКРЫТОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ  
КОНФЕРЕНЦИИ**

16 февраля 2022 г.

**Ответственные за выпуск:**

Н. Г. Феденко, Н. В. Колотовкина

**Технический редактор – Н. В. Колотовкина**

**Компьютерный макет – Л. А. Рыбальченко**

**За достоверность изложенных фактов, цитат  
и других сведений несет ответственность автор**

Подп. к печати 27.04.2022. Формат 60x84 1/16. Бумага офсет.

Гарнитура Times New Roman. Печать RISO. Усл. печ. л. 6,7.

Тираж 200 экз. Заказ № 437

Издательство

ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского»

Красная площадь, 7, г. Луганск, 91055.

Тел.: (0642) 59-02-62

Свидетельство о внесении субъекта издательского дела  
в Государственный реестр издателей, изготовителей  
и распространителей издательской продукции  
ДК № 4574 от 27.06.2013 г.