

БЕЛАРУСКАЯ ДЗЯРЖАЎНАЯ АКАДЭМІЯ МАСТАЦТВАЎ



LIV
СТУДЭНЦКАЯ
НАВУКОВА-ТВОРЧАЯ
КАНФЕРЭНЦЫЯ

28 МАЯ 2020 Г.



Мінск 2020

ББК 85.0(4Бел)
П 99

П 99 **LIV студэнцкая навукова-творчая канферэнцыя 28 мая 2020 г.** / Уклад.
Э. Калкоўская. – Мінск: Беларуская дзяржаўная акадэмія
мастацтваў, 2020. – 298 с., іл.

ББК 85.0(4Бел)

© Беларуская дзяржаўная
акадэмія мастацтваў, 2020.
© Аўтары тэкстаў. 2020.

Секция 1
ТЕАТРАЛЬНОЕ МАСТАЦТВА I ТЕАТРАЗНАЎСТВА

Балакирева Евгения
студентка 2 курса театрального факультета,
специальность «режиссура театра», специализация «театр кукол»
руководитель – старший преподаватель
кафедры режиссуры Толстик Т.А.

**«ТЕАТР ЖЕСТОКОСТИ» АНТОНЕНА АРТО
И ЕГО ВЛИЯНИЕ НА СОВРЕМЕННЫЙ ТЕАТР**

Начало XX века – время уникальных достижений, невиданных прорывов, мощных скачков вперед в сферах науки, искусства, философии и многих других сферах, которые в корне изменили привычный уклад жизни человека, понимание и формирование социальных институтов, общественного порядка, а также, понятие государства и мира, как такового. Все отрасли человеческой жизни шли рука об руку, сливаясь в едином порыве к созданию чего-то исключительно нового, современного и совершенного, к созданию нового мира и человека в нем. Уникальная, единая мировая революция, где новое борется со старым, а не формируется за счет него, как это было множество столетий до этого.

Именно тогда и родился современный театр. Когда я говорю «современный театр», я имею в виду ту его модель, которую мы можем наблюдать сейчас, в наше время. Модель, где театр – отдельная социальная структура, где о нем думают не только в развлекательном контексте, но и в образовательном, способствующим формированию устойчивой личности. Модель, где театральная сцена является местом, в котором может быть озвучена определенная позиция или проблема, с которой приходится сталкиваться человеку; где режиссер, как философ, может делиться своими идеями и мыслями, где в принципе есть понятие режиссуры и школы. Этот театр появился тогда, и человек, о котором пойдет речь в этой статье, также способствовал его формированию.

А говорить я буду об Антонене Арто и его теории «театра жестокости», которую не восприняли в серьез его современники, и которую заново открыли для себя театральные деятели 80-ых и продолжают открывать до сих пор. Сложно сказать, почему идеи Арто не прижились в театре того времени, но, как сказала культуролог Галина Шматова: «его манифест стал своего рода перформативом, после которого театр уже никогда не будет прежним». [1] Понадобилось много времени, чтобы театральная общественность смогла осмыслить слова Арто, и только сейчас мы движемся к тому, чтобы

сформировать театр, о котором он мечтал. Так о каком же театре мечтал Антонен Арто?

Начнем с того, что свое личное понимание театра к Арто приходило постепенно. Началось оно с того, как Антонен, выйдя из психиатрической лечебницы, при содействии своего врача-психиатра знакомится с французским режиссером Орельеном Люнье-По и увлекается театральным искусством. В это время основополагающим течением в культурной жизни Франции все еще являлся символизм, и именно символистов Арто поначалу считал реноваторами театральной сцены, ставя их выше всех остальных. Однако, со временем он становится очарованным веяниями сюрреализма и входит в ряды его сторонников. Он обучается актерскому искусству, участвует в постановках именитых театральных режиссеров, получает свои первые роли в кино, а также продолжает писать эссе (свой творческий путь Антонен начинал писателем и поэтом), в которых он описывает свои мысли и ощущения об искусстве, театре в том числе. Поворотным моментом в привычном ходе жизни Антонена Арто становится изгнание его и драматурга Роже Витрака из рядов сюрреалистов, после которого они вдвоем решают основать свой театр, и нарекают его именем «Театр Альфреда Жарри». И хоть театр просуществовал совсем недолго, этот опыт, где он смог реализовать себя как режиссер и драматург, привел его к мыслям, изложенных им в ряде эссе, которые позже сложились в единый труд под названием «Театр и его двойник».

Эти эссе собрали вокруг себя немало слухов, положительных и отрицательных отзывов, и ознакомившись с ними человек ясно понимает, почему. Например, в труде «Театр и чума» Арто сравнивает театральное действие с этой смертельной болезнью (которая, кстати говоря, по мнению автора имеет свое начало в голове, подобно психическому заболеванию), которая передается во время представления от актера к зрителю, и имеет для него губительный аспект, при этом, совершая благое дело для общества в целом. Однако, детально я рассмотрю лишь одну его работу – «Театр жестокости. Первый манифест», и относительно «Театр жестокости. Второй манифест». Относительно потому, что второй манифест является небольшим дополнением к основному труду, и все основополагающие элементы «театра жестокости» изложены именно в первом.

«Нельзя более, чем сейчас, унижить саму идею театра. Она обретает смысл только благодаря магической живой связи с реальностью и опасностью. Если вопрос о театре поставить именно так, он привлечет всеобщее внимание. Имеется в виду, что театр, нуждаясь в физическом выражении в пространстве, как единственно реальном, может использовать магические свойства искусства и слова во всей их органической целостности, как будто новые заклинания. Отсюда следует, что нельзя вернуть театру свойственную ему силу воздействия, не вернув прежде его язык. Иначе говоря, вместо того, чтобы снова говорить о тексте как чем-то окончательном и неприкосновенном, надо

сначала преодолеть подчиненность театра тексту, найти особый язык на полпути от жеста к мысли» [2, с. 237].

Этими словами начинается свой труд Антонен Арто, и ясно дает читателю понять, в чем, по его мнению, заключается основная проблема театра того времени (чего таить, она существует и в нашем, современном театре) – отсутствие своего, исключительно театрального языка. Мы привыкли к тому, что театр – искусство синтетическое, и так оно и есть, но Арто говорит о том, что вбирая в себя техники основных видов искусств (музыка, живопись и литература, в особенности литература), театр превратился в своего рода раба этих направлений, играя роль площадки для их презентаций, забыв о своей чувственной, первородной самобытности. В действительности, театр – искусство столь же древнее, как и все первостепенные, но по какой-то причине в процессе эволюции человечества оно потеряло свой сакральный, глубинный, смысл, языком которого являлась сама природа человека в каждом своем звуке, жесте и эмоции.

«В театре, каким мы его знаем сейчас, текст – это все. Текст постигается, именно он определенно допущен на сцену, и все это уже вошло в нравы и дух времени, все это относится к разряду духовных ценностей: главный язык – это язык слов. Театр, как и язык, нуждается в том, чтобы его освободили» – (четвертое письмо о языке, адресованное Жану Полану 28 мая 1933 года)

Арто презирал то, что театр полностью подвластен драматургии, большая часть произведений которой является набором слов, подвластных прагматике и логике, и которые не имеют ничего общего с театром. То, что режиссер не имеет права послушаться слова драматурга и работает на раскрытие исключительно его идей, не имея возможности как-либо переосмысливать авторский текст, становясь при этом самостоятельным творцом – по мнению Арто, это губило саму концепцию «режиссерского театра», идеи которого зарождались в то время. Антонен не предлагал раз и навсегда лишить театр слова. Но он предлагал переосмыслить его значение, достать саму суть слова, данную ему при рождении, выразить его с помощью актера в своего рода первородном крике и передать его во всей гамме чувств зрителю.

Что касается зрителя, то именно в нем, его роли в спектакле лежит смысл таких пугающих слов, как «театр жестокости». Театр должен быть жесток к зрителю. Не в том смысле, чтобы терзать его видом грязи, крови, разорванных на части тел и пытаться его трупным смрадом, что видел и чувствовал на улицах городов человек во времена эпидемий чумы (хотя и возможность существования этих элементов на сцене Арто не отрицал), но быть жестоким, обнажая перед ним все его сакральные чувства и эмоции, о которых зритель не подозревал, заставляя его меняться, переосмысливать свое существование и его смысл.

«Применительно к театру здесь речь идет о создании метафизики слова, жеста и выражения, с тем чтобы оторвать их от монотонного психического бытия человека. Но все это может иметь смысл лишь тогда,

когда за подобным усилием кроется действительное метафизическое искушение, клич, обращенный к необычным идеям. Это идеи Творения, Становления и Хаоса, — все они космического порядка и несут в себе первичное знание о тех сферах, куда театр давно не вхож. Они могут вывести потрясающее математическое уравнение Человека, Общества, Вещей и Природы. Во всяком спектакле должен быть объективный материальный элемент, доступный восприятию всех. Крики, стоны, видения, сюрпризы, театральные трюки разного рода, магическая красота костюмов, сделанных по ритуальным моделям, завораживающая красота голоса, обаяние гармонии, редкие музыкальные ноты, цвет предметов, физический ритм движений, *crescendo* и *decrescendo* которых созвучно ритму привычных жестов, появление новых удивительных предметов, маски, манекены высотой в несколько метров, резкие перемены освещения, физическое воздействие света, вызывающее тепло и холод, и т. п.» [2, с. 239].

Арто не видел смысла и самого театра в показе жизни человека со сцены и литературном оформлении историй из этой жизни, чем, собственно, в большинстве своем являлся театр того времени. Автор не предлагал полностью искоренить в театре все человеческое и оставить только выразительные образы, напротив, он хотел некоторого синтеза действительного и образного, избавив зрителя от излишней конкретики, и дав ему поле для чувства и воображения. Он искал пути к вовлечению зрителя в спектакль не в попытке вызвать в нем сочувствие и сопереживание к актеру, а так, чтобы сам зритель почувствовал себя актером, своей кожей почувствовал всю палитру чувств и эмоций, слился с актером в едином энергетическом потоке. Для того, чтобы этого достичь, он предлагал полностью убрать разделение помещения на сцену и зрительный зал.

Арто утверждал: «Мы уничтожим сцену и зал и заменим их единственной площадкой, без перегородок и барьеров, которая и станет местом действий. Будет установлена прямая связь между зрителем и спектаклем и между актером и зрителем, зритель будет находиться в самой гуще действия, окруженный и пронизанный им. Вовлечение зрителя в действие порождает сама форма зала. Покинув современные театральные залы, мы придем в ангар или какое-нибудь зернохранилище и перестроим их в том духе, который нашел свое воплощение в архитектуре некоторых церквей, священных мест и храмов Верхнего Тибета. Однако центральная площадка все же сохранится, она не будет служить сценой в собственном смысле слова, но даст возможность соединить и завязать заново основную нить действия всякий раз, когда это нужно» [2, с. 240].

В своем втором манифесте Антонен Арто продолжил мысль о необходимости создания театра, подобно мистическому, сакральному действу, полному глубинных чувств. Он предлагал использовать для театральных постановок не драматургию, а отдельные существующие истории, которые

режиссер в тандеме с актерами станет наполнять образами и новыми смыслами. Так же он выразил желание, чтобы те современные технологии, которые используются в кино, были вживлены в искусство театра, аргументируя это тем, что в театре они будут способствовать вовлечению зрителя, в то время как кинолента портит зрелище, лишая его чувств.

Проанализировав все основные характеристики «театра жестокости», изложенные Антоненом Арто (сакральный, мистический театр с собственным языком, стирающий барьеры между актером и зрителем, основанный на образах и смыслах), можно задать вопрос: как же он все-таки повлиял на современный театр? Могу сказать, что мы стоим в самом начале формирования того театра, о котором писал этот удивительный человек. Но, например, в Европе уже давно пришли к переосмыслению текстов старых драматургических произведений. Режиссеры ищут в них новые смыслы, играясь с формой и площадкой, а актеры дают словам новые звучания. На просторах интернета можно увидеть множество интерпретаций того же Шекспира, и каждая постановка выделяется чем-то особенным, а иногда и вовсе для спектакля используется только история, без участия знаменитого шекспировского текста. На просторах СНГ тоже нередко появляются афиши старых историй на новый лад, правда, в качестве их интерпретаций мы во многом уступаем западным коллегам. Также в театр постепенно приходят новые технологии: в изобилии спектакли со съемкой в прямом эфире, с использованием VR-устройств, видеопроекции. Переосмысление театра в плане пластики и жеста пришло намного раньше, оно существует в работах Пины Бауш, Матс Эка и многих других. У нас же в стране известно имя Вячеслава Иноземцева, работы которого тоже, в некотором роде, соответствуют идеям Арто.

Что касается театра кукол, то здесь давно отошли от идей полного копирования куклой человека и его деятельности, давая волю образам и смыслам, которые несет в себе кукла. Кровный брат театра кукол – театр объекта – сам по себе несет в себе мысль о синтезе быта, с тем, что он собой несет в подсознательном плане. Нельзя отрицать, что даже эти немногочисленные перечисленные мною моменты обошлись в своем создании без влияния (хотя бы бессознательного) идей и принципов «театра жестокости». Конечно, современный театр нельзя в полной мере назвать этим выражением, в театре все еще главенствует прагматизм и надежда, что когда-нибудь зритель сможет измениться сам и изменить мир, используя только голову и совет, услышанный со сцены. Остается надеяться, что наступит момент, когда зритель и актер действительно станут одним целым, а театр станет местом откровения и общего стремления к чему-то большему.

Список источников

1. Лекция о театре жестокости Антонена Арто
<https://youtu.be/Toon2KRDLHEp>

2. «Антонен Арто. Театр и его двойник.» изд. ABCdesign, 2019 г.; пер. Исаева Наталья.

Бугаец Дарья
студентка 3 курса театрального факультета,
специальность «Режиссура театра»
направление специальности
«Режиссура театра (эстрада)»
руководитель – доцент кафедры
режиссуры Семикова Е.В.

**АНАЛИЗ НОМЕРОВ ОДЕТТЫ И ОДИЛИИ БАЛЕТА
«ЛЕБЕДИНОЕ ОЗЕРО» П.И.ЧАЙКОВСКОГО
В ПОСТАНОВКЕ БОЛЬШОГО ТЕАТРА (Г. МОСКВА, 1957 г)
И МАРИИНСКОГО ТЕАТРА (Г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, 2013 г)**

Аннотация: В докладе освещаются вопросы специфики разбора номеров балетного спектакля с точки зрения режиссуры и сравнительный анализ между либретто, музыкой и воплощением на сцене. В работе осуществляется режиссёрский анализ хореографии Мариуса Петипа и Льва Иванова в редакции Александра Горского (Большой театр) и Константина Сергеева (Мариинский театр).

Балет «Лебединое озеро» был написан П.И. Чайковским в 1876 году. В основу сюжета положены фольклорные мотивы, использованные в либретто. Первая постановка была осуществлена в Большом театре оперы и балета в г. Москва. В начале доклада произведена сравнительная работа актёрской техники артистов драматического театра и классического балета для дальнейшего разбора исполнения. Для анализа номеров из балета мною были выбраны наиболее яркие с точки зрения эффектности и их технического исполнения: «Вариация Одетты» и «"Чёрное" па-де-де Зигфрида и Одиллии». Помимо этого, в работе произведены сравнения двух противоположных образов – Одетты и Одилии, а также исполнения этих ролей артистками балета – Майей Плисецкой и Екатериной Кондауровой. Также освещена проблема искусственности и условности современного классического балета с точки зрения актёрской техники.

В данной работе используются следующие источники: видеоресурс сайта YouTube (видеопостановки двух театров), либретто балета «Лебединое озеро», литературно-критические статьи, которые способствовали разбору терминологии балета и «Моя жизнь в искусстве» (1 том) К.С. Станиславского. Рассматриваемые источники помогли визуально оценить качество исполнительского искусства артистов, определить наименования исполняемых движений и взаимосвязь либретто, музыки и режиссуры.

Основная часть. Объект данного исследования – балетное искусство, предмет – выразительные средства балета. В работе используется

теоретический метод исследования и его подвиды: анализ, дедукция и обобщение.

Цель исследования – раскрыть художественную ценность номеров в их выразительных средствах для привлечения современного зрителя в данной постановке.

Задачи:

- сравнить искусство драматического театра и классического балета
- отразить вклад К.С. Станиславского в хореографическое искусство
- проанализировать два номера балета;
- сравнить образы Одетты и Одиллии;
- сравнить исполнения этих ролей М. Плисецкой и Е. Кондауровой;
- найти ключевые движения в номерах;
- определить роль музыки в данном балете;
- определить слабые стороны в исполнении.

Хореографическое искусство балета заключается не только в том, чтобы хорошо двигаться, чувствовать ритм и характер музыки. Музыка диктует артисту характер исполнения движений, пластику, степень эмоционального накала, темпо-ритм. Сопоставляя балет с драмой, Станиславский писал: «в балете все не как у нас; все совсем иное; иная пластика, иная грация, иной ритм, жест, походка, движения, все, все иное» [5, с.20]. Нет такого театрального искусства, из которого можно было бы исключить понятие «драматургия». Поэтому и балет должен строиться по законам драматургии. Отрыв от теории драматического искусства разрушает его, делает жанром не театральным, а концертным. Конечно, и такой формат имеет право на существование, даже приносит известную пользу, устремляя все внимание на технические средства танца, усложнение его формы. Но все же, высшим достижением балета всегда был и будет театр классического балета, способный быть и содержательным, и эмоциональным, несущий в себе глубокие мысли и прогрессивные идеи. И если действие драматического спектакля определяется литературным текстом, то драматургия балета проявляется во взаимодействии музыкальной и хореографической образности, а, следовательно, и определяется ею.

Искусство перевоплощения довольно сложное даже для драматического артиста. Но оно необходимо: не владея им, танцовщик может в спектакле всего лишь быть самим собой. Перевоплощение чаще всего отражается во внешности (грим, парик, костюм). Но всего этого мало для создания образа. Подлинное перевоплощение состоит еще и в том, чтобы понять и показать зрителям характер персонажа, его жизненные позиции и взгляды, верно передать его мысли и чувства. Все это относится к внутренней технике создания хореографического образа в балетном спектакле.

Однако, с помощью системы Станиславского в процессе развития хореографического искусства у исполнителей появились новые, ранее

незнакомые задачи. Лучшие артисты балетного театра развивали свое мастерство в процессе рождения новых спектаклей в соответствии с новыми эстетическими требованиями. Система К. С. Станиславского, отвергавшая штампы, изображение, «играние» чувств, все же осваивалась и хореографами, хотя и очень несмело. Бесцельное действие всегда схематично и бессмысленно. И поэтому танец должен превратиться в танцевальную драму, а танцовщик – в хореографического актера. Это относится к внутреннему оправданию поступков, к оценкам фактов, к отношению целостности других элементов.

На практике артист балета должен включаться в предлагаемые обстоятельства, создавать внутренние монологи, киноленту видения, выстраивать взаимодействие с партнёром, вкладывать подтексты в танцевальные движения, и конечно же стремиться к своей цели. Он должен воспринимать, оценивать и воздействовать на пластическом языке, то есть проходить через закономерности, которые открыл Станиславский для актеров драмы [6].

Русский и американский артист балета и хореограф М. Фокин в своей книге «Против течения» точно подметил, что танец не должен представлять собой исключительно предлог для демонстрации всяких затейливых прыжков. Он призван выразить внутреннюю суть действия [6]. А вот могучую внутреннюю опору всей жизни на сцене, эмоциональную действенную основу артист балета получает в музыке. Для балета необходимо слияние совершенного владения техникой с внутренним содержанием музыки исполняемого произведения. Поскольку музыкальный образ является первоисточником сценического образа действующего лица в балете, созданием внутреннего и внешнего действия.

Разобраться в вопросе передачи характеров героев на сцене в данной работе мне поможет анализ номеров из балета «Лебединое озеро».

«Вариация Одетты» (действие первое, картина II)

Предыстория: Одетта – главная героиня балета, зачарованная, трогательная и поэтическая девушка. Она живет на берегу загадочного озера. На Одетту днем действуют чары злого волшебника Ротбардта, который превратил её в белого лебедя, а с приходом луны белый лебедь превращается в прекрасную Одетту. Она не одинока, так как на озере ее окружают заколдованные девушки-лебеди, определившие Одетту королевой лебедей. Заклятье может быть разрушено только верной клятвой любви молодого человека, но, если обет нарушится, она навсегда останется лебедем [3].

Цепочку танцев перед общим финалом второй картины завершает вариация Одетты, получившей обет любви от принца Зигфрида. В этом номере вся композиция соединяется воедино, выливаясь в лирический танец — предвкушение любви и свободы, таким образом она делится со своими подругами-лебедями своим счастьем.

Ключевые движения номера:

- «*тур ан деор*» — поворот на 360° «наружу», то есть по направлению от опорной ноги;
- «*сисон*» — прыжковое движение с двух ног на одну [7].

Что касается музыки, то в номере она звучит тихо на *piano*, а в пик наибольшего выражения счастья Одетты переходит в *forte* через *crescendo*, и её динамика усиливается, доходя до коды. Характеризует Одетту единственная лейттема балета – «лебединая песня» [7].

Проанализируем исполнение партии Майи Плисецкой в постановке Большого театра (г. Москва, 1957). Образ Одетты-лебедя она передаёт с помощью грациозной пластики и выражается это в порхающих и лёгких движениях в танце. Характерной чертой переданного ею образа является неповторимое «лебединое» движение рук, напоминающее взмахи птицы или волны. Данный элемент движения артистка нашла в ходе репетиций. Задумка балетмейстеру понравилась, и он оставил это движение [1]. В данном примере мы можем наблюдать творческую природу Плисецкой, являющуюся одним из важнейших условий «системы Станиславского». Сама она говорила: «Я импровизатор, я могла, может быть, придумывать режиссерские ходы...» [1]. Пластика Плисецкой (изгибы шеи, переливы рук, изломы корпуса) стали некой формулой для дальнейших воспроизведений другими исполнительницами этой роли. Но одно дело скопировать технику, (и то это удаётся далеко не каждой артистке), и другое – воплотить сценический образ в танце. Ей удалось выразить верную любовь и трагичную судьбу героини, глубокий лиризм, поэтическую элегичность, неповторимость индивидуальной темы, которые создают образ скорбной, кроткой покорности и чистоты. В её актёрской игре работа над ролью проявляется во взаимодействии с партнером, жестами и мимикой, наполненными внутренними монологами, и конечно же в создании цельного образа Белого лебедя. Арабеск, прием, исполняемый Плисецкой, приобретает чрезвычайно выразительную окраску и «...венчает танец девушки-птицы, символизируя страстное желание взлететь, обрести в полете свободу» [2, с.107].

Проанализируем исполнение Екатерины Кондауровой в постановке Мариинского театра (г. Санкт-Петербург, 2013). Артистка в совершенстве демонстрирует технику исполнения в партии Белого лебедя. Её фигура полностью соответствует параметрам балетной формы, но балерина не сумела передать внутреннюю сущность Одетты, вследствие чего сливалась с кордебалетом. Не будь у неё короны на голове, принц Зигфрид не смог бы её отличить от других лебедей. Вместо того, чтобы видеть на сцене Лебедя, зритель видит хорошо танцующую балерину в белом костюме, в отрыве от спектакля, так как мимика статична и рисунок выполняется ею механически. А как было бы здорово, если бы отличная техника исполнительницы была подкреплена актёрской игрой, жизнью, которую и хочет видеть зритель на сцене.

Подводя итог исполнений одной роли М. Плисецкой и Е. Кондауровой, необходимо отметить внутреннюю жизнь героини, проявляющуюся через пластику лебедя у Плисецкой, и чётко выполненный рисунок, без актёрского наполнения, в исполнении Кондауровой.

«"Чёрное" па-де-де Зигфрида и Одиллии» (Действие второе, картина III)

Предыстория: Данному номеру предшествует сцена в замке: Зигфрид остаётся верным Одетте, отвергнув на балу всех невест. Но внезапно появляется незнакомка в чёрном — Одиллия, обладающая поразительным внешним сходством с Одеттой. Принц, перепутав Одиллию с Одеттой, с каждым шагом танца всё больше поддается её чарам, и в конце концов совершает трагическую ошибку, поклявшись ей в любви.

Одиллия – противоположный персонаж в балете «Лебединое озеро». Она олицетворение коварства с характерной для нее чертой – демонической виртуозностью и грацией, дочь злого волшебника Ротбардта. Во время танца Одиллии и Зигфрида Одетта бьёт крылом в окно замка (в окне появляется её силуэт), Ротбардт ликует, Одиллия злобно смеётся, Зигфрид устремляется к озеру. Что касается музыкального ряда танца Одиллии, то в нём преобладает виртуозное начало, насыщенная хроматизмами тема, лишенная задушевности и теплоты. Приближение катастрофы ощущается в заключительных вариациях сюиты и в ее коде, где быстрое кружение и нарастание звучности всего оркестра победно завершают сцену обольщения. Композиционное построение двух сюит смогли передать противоположные характеры двух героинь.

Па-де-де (фр. pas de dois, «танец для двоих») — хореографическая композиция, сложная по технике, призванная раскрыть глубину образов героев дуэта [7].

Зигфрид олицетворяет пылко влюблённого юношу, очарованного, красотой Одетты, которой притворяется Одиллия.

Чаще всего партии Одетты и Одиллии танцует одна балерина. Одиллия была задумана Чайковским как мистический антипод Одетты: королева бала, прекрасная обольстительница, окутанная тайной.

В данных постановках артистки также исполняют партию двух героинь. Сценический костюм и грим Одиллии для большей контрастности выполнен в черном цвете.

Ключевое движение номера:

- Фуэте — это быстрое вращение на одном месте, при этом находящаяся в воздухе нога выбрасывается в сторону на 45-90° и приводится к колену другой ноги при каждом обороте. [7].

В контексте партии Одиллии виртуозное фуэте символизируют зловещее ликование: принц окончательно покорён. В музыке цена «соблазнения», противопоставляется нежным, лирическим темам Одетты.

Анализ исполнения партии Одиллии М.Плисецкой. Контрастность образов между Одеттой и Одиллией артистке удалось отобразить в двух

противоположных образах. Её пластика напоминает лебедя-Одетту, но в демонической вариации: резкая смена поз, стремительные, властные движения, злой блеск глаз [4]. В этом всё и вскрывается подлинное естество Одиллии. Интересно, что в телеверсии спектакля, в данном номере с помощью смены кадра используется прием воспоминая об Одетте Зигфридом, и как раз после этого Одиллия начинает подражать Одетте, демонстрируя ту же пластику белого лебедя, как бы убеждая принца, что это она, но в другом одеянии. «Одиллия Плисецкой – пожалуй, единственная из всех Одиллий – сама бешено увлечена принцем, она не только искусно «кружит ему голову», но и сама готова ее потерять» [2, с.112].

Анализ исполнения Е. Кондауровой. Артистке, к сожалению, не удалось передать коварство и властность Одиллии. Её улыбка на публику и почти та же пластика и рисунок танца, как у Одетты, но в более динамичном ритме, не создаёт контрастности между двумя героинями. Создаётся такое ощущение, будто Одетта сменила наряд и пришла на бал. Снова можно наблюдать ту же отточенную технику, но нет отличия между двумя образами. Сцена «соблазнения» скорее напоминает «красование» на публику, чем действительное желание заполучить клятву Зигфрида.

Таким образом, в исполнении партии Одиллии необходимо было передать холодную страсть, образ демонической красоты, что удалось наблюдать в исполнении Плисецкой. Кондаурова же чисто выполнила рисунок, но не сумела отобразить вышперечисленные компоненты исполнения роли. В контексте вышесказанного необходимо отметить, что совершенная техника таких исполнителей, как Е. Кондаурова, не может сполна компенсировать искусственность и формальность актёрской составляющей. Это связано с упрощением задач для исполнителя, не стремящегося перевоплотиться в своего героя.

Вывод. Данная работа позволила мне углубиться в специфику классического балета в сравнении с драматическим театром, а также определить самобытность каждого из исследуемых номеров двух постановок «Лебединое озеро». Анализ номеров был произведён в соответствии со знаниями, полученными из литературных источников.

Сравнительная работа над образами Одетты и Одиллии проделана с учётом индивидуальностей артисток и их мастерства актёра. Хореографическая составляющая балета успешно определена и в первой постановке в исполнении М. Плисецкой, и во второй – с Е. Кондауровой, и соответствует технологическим принципам этого вида искусства.

Музыкальные портреты двух героинь развиваются вместе с пластическими рисунками. Однако соответствие характеру героев, настроению мы просматриваем лишь в спектакле с М. Плисецкой. Исполнение роли Е. Кондауровой в этой постановке не проявляется актёрской техникой: внутренним переживанием, взаимодействием с партнёром, кинолентой видения. Неуместное заигрывание с публикой вне контекста роли отвлекает от

драматического действия спектакля, что со временем может повлечь за собой угасание зрительского интереса к классическому балету.

Решить этот вопрос можно с помощью проявления большего интереса к дисциплине «Мастерство актёра» в хореографических колледжах; требований к работе балетмейстера в этом направлении; равнения на высочайшее мастерство корифеев балета, таких как Майя Плисецкая, которая сумела передать идеальную технику и отобразить в ней внутренние переживания своей героини.

Список источников:

1. Анастасия Кейзерова. Статья. Жизнь и творчество Плисецкой/ 03.05.2015 03:27 Рубрика: Культура [Электронный ресурс] / Доступ: <https://rg.ru/2015/05/03/biografiya-site.html>.
2. Б. Львов-Анохин. [Текст] Мастера Большого балета / – Москва : Искусство, 1976. –241 с.
3. Д. Житомирский. Балеты П. Чайковского [Текст] : Лебединое озеро. Спящая красавица. Щелкунчик /. – Москва ; Ленинград : изд-во и типолит. Музгиза, 1950. – 155 с.
4. Э.И. Шумилова,. Правда балета [Текст] / Э. Шумилова. - Москва: Искусство, 1976. – 153 с.,
5. К. С. Станиславский. Моя жизнь в искусстве. /Собр. соч. в 8-ми т., /т. 1. М., "Искусство", 1954. – 622 с.
6. Студенческая библиотека онлайн/ Система К.С. Станиславского и ее влияние на балет [Электронный ресурс]. Доступ: <https://studbooks.net/657844/kulturologiya/zaklyuchenie#457>
7. Ю. Келдыш. Чайковский. Балет «Лебединое озеро. Либретто» [Электронный ресурс]/Доступ:https://www.belcanto.ru/ballet_swanlake.html.

Гуцева Мария

студентка 3 курса театрального факультета,
специальность «Режиссура театра»
направление специальности «Режиссура театра (эстрада)»
руководитель – доцент кафедры режиссуры БГАИ Семикова Е.В.

ФОРМАЛИЗМ В КЛАССИЧЕСКОМ БАЛЕТНОМ ИСКУССТВЕ (НА ПРИМЕРЕ БАЛЕТА П.И. ЧАЙКОВСКОГО «ЛЕБЕДИНОЕ ОЗЕРО»)

Аннотация. В данной работе поднимается вопрос алогичности движений и действий в классическом балетном искусстве, их соответствия образам действующих лиц, либретто, музыки, драматургическому замыслу, составляющих основу балета. На основе анализа, критического материала, с точки зрения искусства режиссуры, предлагается переосмыслить

формальный подход к постановке классических спектаклей, которым руководствуются балетмейстеры при работе над балетом.

Введение. Балет – вид сценического искусства; спектакль, содержание которого воплощается в музыкально-хореографических образах, [2] в котором действующие лица посредством мимических движений, и танцев выражают различные характеры, мысли и страсти [1]. Поскольку основой балета, является действие, то и анализировать его нужно по законам драматического искусства. Но, к сожалению, в своём развитии искусство классического балета сходно спорту, порой превосходя в технике, но утрачивая при этом драматургическую составляющую артисто-роли, артиста-танцовщика и значительно проигрывая в логике поведения действующих лиц.

В процессе исследования данной проблемы были использованы энциклопедические словари, специальная литература о балете и видеоматериал: записи балета «Лебединое озеро» в постановке различных театров и выявлены факты устоявшейся и закоренелой формы спектаклей, что указывает на «глубокую условность» и формализм в классическом балетном искусстве, способствующие «застыванию» балета.

Основная часть. Объект данного исследования – балет классической формы, предмет – действия танцовщика в спектакле.

Для изучения проблемы мною были использованы методы накопления и отбора сведений, сравнения нескольких постановок балета «Лебединое озеро», анализ.

Данное исследование имеет своей целью выявить формализм в классическом балетном искусстве и обратить внимание балетмейстеров на необходимость использовать достижения режиссуры.

Таким образом, задачами исследования являются:

1. Определить понятие балета;
2. Выявить законы анализа балетных спектаклей;
3. Обозначить отличия между направлениями балетного искусства;
4. Проанализировать сцены из балета «Лебединое озеро» в постановке Государственного академического Мариинского театра;
5. Сравнить различный подход к решению некоторых сцен балета.

В начале XX театральное искусство было реформировано, поскольку стала развиваться режиссура. К.С. Станиславский открыл театальному миру последовательное, логичное и целенаправленное действие. Так почему же до сих пор в некоторые балетные постановки не привнесены и не применены эти открытия, а существуют несоответствующие образу действия и взаимоотношения героев, неоправданные сюжетом уходы действующих лиц, неумелое обращение с реквизитом?

Появление в начале XX века таких направлений, как свободный танец и модерн-балет, говорит лишь об отрицании балетной техники и эстетики «балетной красоты», стремлении уйти от строгих норм балета, в пользу творческой свободы исполнителей и хореографов, но не о попытках

модернизировать, улучшить балет как таковой, способствовать его развитию, не дать ему остаться нерушимым каноном с устаревшими, театральными устоями, против которых боролись ведущие театральные деятели того времени.

При просмотре такой формалистической балетной постановки у думающего зрителя возникает когнитивный диссонанс, так как он воспринимает действующих лиц по их действиям на сценической площадке.

Для доказательств действий героев-артистов вне темы постановки, несоответствия их действий образам и смыслу сцен, рассмотрим постановку Государственного академического Мариинского театра в хореографической постановке М. Петипа, Л. Иванова, К. Сергеева 1950 года, идущую с 1895 без изменений, а именно сцену первой встречи принца Зигфрида и Одетты и сцену выбора принцем невесты – Одиллии.

Основная тема балета П.И. Чайковского «Лебединое озеро» – верность и преданность.

В анализе будут рассматриваться совершаемые действия и взаимоотношения танцоров, происходящие на сцене, исходя из постановки и соотношения их с либретто.

«Встреча Зигфрида и Одетты»

1 действие. Вторая картина.

Сюжет картины. Птицы приводят Зигфрида в темный густой лес, где среди развалин замка простирается зеркало волшебного озера. Юноша наблюдает за белым лебедем, самым прекрасным из всей стаи, который превращается в девушку. Одетта рассказывает принцу о проклятии. Лишь ночью среди развалин она бродит в образе девушки. Зигфриду жаль принцессу, он готов отомстить за нее и убить злого чародея. Но смерть его не развеет чары, Одетту может спасти только любовь. Зигфрид дает клятву Одетте, он обещает любить ее вечно. Но злой колдун все видел и уже строит коварный план, как помешать двум влюбленным. [3]

Через танец и пластику, понимаем, что Зигфрид увидев Одетту, сам делает первые шаги к знакомству с ней. Одетта же смущается, как бы выскользывает из рук принца. Но затем, верит ему, и влюбленные начинают совместный танец. С появлением колдуна Ротбарта, принц своими движениями предлагает Одетте идти с ним, но она мечется, затем выполняет с ним поддержку, после чего по необъяснимой причине снова выскользывает из его рук. Ротбарт совершает танцевальные выпады в сторону Зигфрида и он ретируется, то есть принц олицетворяющий смелость, силу, носящий при себе оружие, которым можно защититься, испугался и удаляется, оставив возлюбленную, которой только что клялся в любви, со зловещим человеком в чёрном. Ведь это и есть тот самый чародей, заколдовавший Одетту. Можно предположить, что Одетта попросила его выйти, но из движений чётко видно, что уход принца обусловлен именно выпадами Ротбарта в его сторону.

Возникает вопрос, ставящий под сомнение искренность чувств принца к Одетте: как можно бросить любимую женщину, которую ты обещал спасти в

лапах её мучителя? Такое поведение принца уже вызывает к нему недоверие. Неужели он не мог постоять за себя и возлюбленную? Дальше, еще интереснее, принц появляется только после ухода Ротбарта, в момент, когда на озеро прилетает стая прекрасных лебедей и они начинают танцевать. Выходит, что, отсидевшись в уголке и дождавшись ухода испугавшего его злодея, Зигфрид вышел к лебедям искать свою принцессу и найдя, начал с ней взаимодействовать. Закончив совместный танец, характеризующий взаимное согласие, Одетта без видимых причин убегает, а принц бежит за ней.

Продолжая анализ, подведём итог второй картины: принц увидел прекрасную девушку-лебедя, которая открыла ему, что является заколдованной принцессой, соответственно она не может покинуть озеро. Принц признаётся в любви и клянётся в верности принцессе, а белое платье Одетты олицетворяет чистоту и скромность.

«Одиллия на балу у принца»

Сюжет: В замке снова торжество. Это бал, на котором принц Зигфрид обязан выбрать себе будущую супругу. По этому случаю приехали принцессы из самых разных стран. Но все мысли принца заняты Одеттой, он не смотрит на красавиц в замке. Но одна девушка привлекает внимание Зигфрида. Это дочь таинственного незнакомца. Она как две капли воды походит на Одетту. Это все злые чары колдуна Ротбарта. Девушку зовут Одиллия, это двойник прекрасной принцессы-лебедя. Принц очарован ею и объявляет матери и всем присутствующим, что он выбрал невесту. Колдун ликует, на замок опускается тьма. Принц понимает, что его обманули и что он нарушил клятву верности, данную Одетте. [3]

Как только переодетый Ротбарт вводит в зал Одиллию, одетую в чёрное платье, Зигфрид устремляется к ней, приняв её за Одетту, и они исполняют совместный танец, после чего он объявляет Одиллию своей невестой. Но мы же понимаем, что Одетта не могла быть в чёрном платье, так как это противоречит её индивидуальности. Мало того, что он не обратил внимание на кардинальную перемену в её образе, его не насторожило поведение Одиллии прямо противоположное сущности Одетты. Более того, он ведь знает, что Одетта заколдована и не может придти во дворец. Отсюда возникают сомнения: почему так слеп принц и почему он не узнал Одетту? Такое поведение можно оправдать мужской природой принца, очарованного внешней красотой девушки.

В следующей сцене на озере, принц оправдывается, тем, что видел лицо Одетты и только поэтому объявил ее своей невестой, ведь он любит именно её. Таким образом, получается, мужчины настолько ослеплены внешней картинкой, что не могут проанализировать происходящее, слепо поддаются влечению и не думают о последствиях, нарушая свои клятвы, а когда одумываются, то становится поздно. Такие выводы делает зритель, исходя из неумения постановщика проанализировать действия артистов и изменить

неправду искусства, которая должна соответствовать логике жизненного поведения.

Ввиду недопущения искажённого понимания смысла балета, диссонанса между либретто, образами артистов и их действиями, данную проблему необходимо исследовать и самое главное – решать.

В противовес существуют постановки, в которых действия и движения героев-артистов логичны и оправданы. Таковым является спектакль Государственного академического Большого театра России в постановке Ю. Григоровича 1989 года. Здесь в аналогичной сцене нет прямого взаимодействия между Зигфридом и Ротбартом, а Ротбарт выступает невидимой для Зигфрида силой, отводящей его от поисков Одетты. Принц мечется, ищет, но что-то мешает ему найти возлюбленную.

Таким образом, определив понятие балета, выявив законы анализа балетных спектаклей, проанализировав сцены из балета «Лебединое озеро» в постановке нескольких театров и сравнив различные подходы к решению сцен, приходим к выводу: классический балет не должен быть просто красивой картинкой с хорошей профессиональной хореографией, застрявший в театральной культуре XIX века и с отсутствием качественной режиссуры. Искусство балета должно достойно развиваться в соответствии с мировыми достижениями в области театра, а балетный спектакль соответствовать выбранной драматургии и находить оправдание в движениях, пластике и действиях артистов балета.

Список источников:

1. Википедия — свободная энциклопедия [Электронный ресурс]/ сайт https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Балет>
2. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона в 86 т. (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890-1907
3. Балет «Лебединое озеро» П.И. Чайковского [Электронный ресурс] /сайт <https://www.liveinternet.ru> – Режим доступа: <https://www.liveinternet.ru/community/4989775/post462546632/>

Дашкевич В.

студент 2 курса театрального факультета,
специальность «Режиссура театра (театр кукол)»
руководитель – старший преподаватель
кафедры режиссуры Толстик Т.А.

РАЗВИТИЕ И ПОИСК ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ ТЕАТРА (НА ПРИМЕРЕ “БЕЛОРУССКОГО ТЕАТРА «ЛЯЛЬКА»”)

Несмотря на то, что театр кукол сегодня развивается, видоизменяется и перенимает некоторые особенности из других видов искусства, в сознании рядового зрителя он все равно связан с определенными стереотипами. Считается, что он являет собой что-то вроде драматического театра в миниатюре, театра только для детей. К сожалению, отсутствие традиции театра кукол очень повлияло на восприятие зрителя. Даже в Минске, чтобы дать людям понять, что театр кукол имеет свою эстетику, свою специфику и свои выразительные средства, потребовалось целых два поколения режиссеров. На периферии же театр также развивается, только не так быстро. И в этой работе, на примере витебского театра «Лялька», я хочу рассмотреть основные особенности поиска театром своей индивидуальности на пути к творческой самостоятельности.

Задачей работы также является выявление особенностей, которые приобрёл театр «Лялька», развиваясь в условиях города Витебска. Очевидно, что стиль работы режиссёра, художников, артистов во многом продиктован рамками, в которые был поставлен творческий коллектив. На сегодняшний день можно говорить о закреплении этих особенностей и создании своего пути развития театра.

Хочется отметить, что сегодня коллективом руководит Виктор Климчук – режиссёр, который приехал в Витебск, чтобы создать театр кукол. Именно он и оказался главным автором эстетического направления, выработанным на протяжении более 30 лет работы театра. Изменится ли оно со сменой художественного руководства? На мой взгляд, принципиально нет. Потому что стиль работы во многом формировала не только личность, но и обстоятельства.

Если обратиться к истории театра, то она берет свое начало в 1985-м году. Именно тогда перед труппой театра им. Якуба Колоса встал вопрос о нехватке в репертуаре детских спектаклей. Кроме запланированных репертуарных работ, необходимо было выпускать и кассовые. Тогда главному режиссеру театра, Валерию Мазынскому, пришла идея создания труппы актеров-кукольников на базе театра. Она могла бы работать автономно, создавая постановки для детской аудитории, в то время как основная труппа могла бы сосредоточиться на спектаклях для взрослых.

Стоит отметить, что традиции театра кукол в Витебске до этого не было, не в пример драматическому театру. Последний развивался активно – в городе работали именитые режиссёры, блистали талантливые артисты. Многие поколения зрителя выросли именно на театре драмы, не понимая метафоричного и для непосвященного зрителя не всегда понятного языка сценического искусства театра кукол, которое предполагает большую степень симбиоза изобразительного искусства, пластики, пантомимы, хореографии и драматической игры.

В 1986 году в театр из Украины был приглашен режиссер Виктор Климчук, который по сей день возглавляет его.

Для профессионального функционирования была необходима постановочная группа. Первый состав труппы был набран из студентов режиссерского курса Витебского культурно-просветительского института. Чуть позже в театр пришли выпускники минских творческих вузов и приглашенные актеры из других региональных театров. Актеры, за редким исключением, не умели работать с куклами, поэтому впереди их ждало большое количество тренингов, но труппа уже была собрана и готова к выпуску первого спектакля.

В 1986-м году на большой сцене театра им. Якуба Колоса состоялась премьера спектакля «Дзед і жораў», по сказке Виталия Вольского. Эта постановка считается началом творческой деятельности театра «Лялька». Для освоения пространства большой сцены были сделаны тростевые куклы в половину человеческого роста. Для большей выразительности, была выбрана эстетика гротеска. Огромные черты лица и части тела, нарочито большие предметы реквизита и объемное сценографическое решение. Также была применена машинерия, использование которой было возможно только на большой сцене [2].

Несмотря на все преимущества большой площадки, она была неудобна для камерного пространства театра кукол. И уже опираясь на опыт первой работы и анализируя спектакли современной «Ляльки», можно говорить об особенностях развития театра. На мой взгляд, целесообразно выделить следующие из них: создание визуального образа спектакля, репертуарная политика театра и самоопределение актеров театра. Теперь необходимо подробнее раскрыть каждый из этих пунктов.

1. Создание визуального образа спектакля

Как уже шла речь выше, театр кукол был вынужден работать на сцене театра имени Якуба Колоса. Игровой портал сцены 11х6 метров, зал рассчитан на более чем 500 зрителей. Нетрудно представить, каких размеров должны быть куклы, чтобы выглядеть в этом пространстве более-менее органично.

Именно это условие, на наш взгляд, продиктовало выработку приёма «театра в театре», который активно эксплуатируется до настоящего времени. Этот приём начал использоваться в театре кукол, когда на работу приняли художника-сценографа Алеся Сидорова и художницу по куклам Анну Сидорову, получивших специальное образование в ЛГИТМИКе. Уже в своём первом спектакле «Папялушка» Шарля Пьеро, художники отказались от больших кукол, которые до этого использовали витебские кукольные театры, и предложили ограничить пространство сцены при помощи художественного решения. [2]

Смысл его был в том, что сказку рассказывают артисты придворного театра. На авансцену выходили люди в костюмах 18 века, высоких париках, они играли на музыкальных инструментах, танцевали менуэт. Кукольное же действие развивалось в пространстве небольшого экрана. Именно он позволил

сузить пространство, сфокусировать внимание зрителя на площадке, приближенной по размеру для театра кукол.

Интересно, что спектакль был перенесен на сцену здания, приспособленного для спектаклей театра кукол. При этом режиссёр не отказался от заявленного в 80-е годы приёма. Несмотря на то, что на сегодняшней авансцене артистам живого плана откровенно тесно.

По той же схеме был поставлен и ряд других спектаклей. Например, “Чорная курыца” Антония Погорельского. Первый вариант постановки с ростовыми куклами зрители видели ещё в контексте сцены драматического театра. Второй вариант оформления представлял собой кукольный экран и артистов в характерных для эпохи костюмах на авансцене. [2]

Вынужденная работа на большом пространстве сцены театра драмы, на мой взгляд, стала также причиной того, что в театре “Лялька” минимальное количество спектаклей проходит без использования живого плана. А те, что есть, очень редко появляются в репертуаре, не относятся к так называемым кассовым. Яркий пример – новый вариант спектакля “Дзед и жораў”. В нём артисты выходят только на поклон. Однако постановка, которая по задумке режиссёра должна была стать визитной карточкой театра (за литературную основу взята национальная сказка, для артистов сшили национальные костюмы) – на сегодняшний день вообще не появляется в репертуаре.

Сразу хотелось бы заметить, что из истории театра кукол известно: после написания Михаилом Супоневым пьесы “Бука”, которая предполагала живой план артистов, мода на такую форму подачи материала прочно укрепилась в театрах всего бывшего СССР. Однако “Лялька”, даже заявляя о намерении поставить исключительно ширмовой или марионеточный спектакль, не может удержаться от того, чтобы не ввести “живых” героев, которые во время действия общаются с куклами, являясь полноценными персонажами постановки. Например, “Адважныя браты” Матвеева (в живом плане работают охотник и медведь), “Марозка” (в живом плане Морозко), “Яшчэ раз пра Чырвоную Шапачку” (артисты-кукольники, которые активно вмешиваются в действие спектакля).

2. Репертуарная политика театра.

На нее повлияли два главных фактора:

- идея создания кукольной труппы как коллектива, который удовлетворит запросы города в детском репертуаре;
- отсутствие традиций театра кукол в городе.

Они же стали причиной прочного укоренения в сознании витеблян стереотипа: театр кукол только для детей. То, что в городе не было поколения взрослых людей, воспитанного на эстетике таких спектаклей, стало причиной и отсутствия спроса на взрослые кукольные постановки. Именно спрос, как известно, является главным стимулом для возникновения предложения.

Не создавал спрос на такие спектакли и театр драмы, под крылом которого начинала развиваться труппа. Это происходило по понятным

причинам экономического характера. В итоге на первую взрослую постановку коллектив решился только спустя 5 лет после образования. Примечательно, что осуществил ее приглашенный режиссёр из Могилёва Олег Жюгжда. Руководствуясь уже устоявшейся традицией марионеточного театра, он поставил спектакль по произведению Яна Барщевского “Шляхціц Завальня, або Беларусь у фантастычных апавяданнях”, который назывался “Загублена душа, або пакаранне грэшніка”. Режиссером была придумана форма: дидактический спектакль, показанный учениками полоцкого иезуитского коллегиума. Это позволило Олегу Олеговичу работать с материалом в фарсово-комической форме, создав, в итоге, спектакль, который действительно стал визитной карточкой театра. [1, с.178-182].

Если сравнить сегодняшний репертуар Белорусского театра “Лялька” с репертуаром, к примеру, гродненского театра кукол, которым руководит Олег Жюгжда, то можно заметить что если процент взрослых постановок в репертуаре не отличается разительно (30% репертуара занимают взрослые постановки в Витебске, против 34% в Гродно), то частота проката – показательна. В театре “Лялька” спектакли для взрослой публики показывают один или два раза в месяц. Стоит отметить, что не редки случаи, когда на протяжении месяца демонстрируются только спектакли для детской аудитории. В Гродно же на каждый месяц запланировано минимум три постановки для взрослого зрителя.

На сегодняшний день, на наш взгляд, спрос на спектакли для взрослых в Витебске мог бы быть достаточно устойчивым: выросло поколение, которое воспитывали на эстетике театра кукол, утратил свои позиции из-за кризиса художественного руководства театр драмы. И настоящие театралы могли бы пойти за новыми впечатлениями в театр кукол. Но здесь появляется целый ряд других причин, мешающих в полной мере реализовать “взрослый” потенциал.

За годы крена в сторону детской драматургии режиссёр Виктор Климчук (который до 2017 года являлся фактически единственным постановщиком) во многом утратил навык работы с материалом для взрослого зрителя. Поясню, что я имею в виду. Для того, чтобы успешно ставить взрослые спектакли, (равно, как и детские) нужен постоянный эксперимент. Именно в ходе него происходит отбор наиболее удачных сценических приёмов, режиссёр понимает, чего хочет современная публика и понимает, как грамотно миксовать свой эстетический посыл с ожидаемым зрителем. В свою очередь, активный репертуар даёт понять, какой материал и в какой подаче на данный момент нужен городу. Эта взаимовыгодное сотрудничество со зрителем и вырабатывает стилистику, удобную обоим: режиссёр не обманывает себя в творчестве, зритель получает то, что он хочет, но уже в эстетически обработанном виде. Так получилось в “Ляльке” с детскими спектаклями – путём экспериментов, проб и ошибок Виктор Климчук выкристаллизовал для себя его основное направление: эстетский театр-праздник. Со взрослым репертуаром в силу перечисленных причин такого не произошло.

3. Самоопределение актёров театра.

Имею смелость предположить, что некоторые члены первой труппы театра кукол, которую режиссёр набрал из выпускников училища искусств, чувствовали недостаток академического образования. Несмотря на это, итоги были не самыми плохими для развития театра. Однако прежде поговорим о причинах.

Главная – это среднее-специальное актёрское образование артистов театра кукол в противовес высшему, которое имели артисты театра драмы. Другими словами, даже подспудно кукольники не могли не чувствовать нехватку опыта, выходя на одну сцену с мастерами, которые:

- учились в Академии искусств (а не в училище);
- имеют звания и награды;
- работают в спектаклях для взрослого зрителя.

Всё это в той или иной степени влияло на самооценку начинающих артистов театра кукол. Данные обстоятельства поспособствовали стремлению артистов «Ляльки» получать высшее образование. Например, Алесь Маханьков, будучи активно занятым в репертуаре, имевший категорию ведущего мастера сцены в 2000 году поступил заочно в БГАИ. Актёр Илья Галыго уехал учиться очно в Санкт-Петербург. На мой взгляд, если бы не жесткая кадровая политика Виктора Климчука, к получению образования стремились бы очень многие артисты.

Однако самым знаковым проявлением ощущения недостатка опыта стали самостоятельные работы труппы. Так называемые «капустники». Рискну предположить, что с такой частотой самостоятельные программы для взрослых не появлялись ни в одном театре.

Актёры «Ляльки» без участия режиссёра, под руководством первой актрисы театра, которая, кстати, имела высшее образование, Ольги Корзун, создавали полноценные концертные программы для взрослого зрителя раз в год, в рамках традиционного празднования дня рождения театра. Своими силами актёры готовили и проводили яркие бенефисы для коллег. О качестве этих программ свидетельствует то, что на них невозможно было попасть. Приглашительные билеты расхватывались друзьями, знакомыми артистов, людьми, работавшими для театра [2].

На сегодняшний день труппа претерпела большие изменения. В ее составе много выпускников БГАИ. И, как лишнее подтверждение наших выводов, подобная форма работы со зрителем, бенефисы и капустники, практически пропала. У людей исчезла необходимость в самовыражении и доказательстве своей творческой состоятельности. Но записи вечеров, которые проходили в «Ляльке», до сих пор можно смотреть с восхищением и удивлением масштабам самостоятельных работ.

Таким образом, рассмотрев только малую часть факторов, повлиявших на развитие театра кукол в Витебске, мы можем сделать следующие выводы:

- на формирование творческого коллектива оказывают влияние как внешние факторы (воспитание зрителя, городские традиции), так и внутренние (психология членов коллектива, личностные амбиции артистов труппы)

- театральный коллектив и труппа не являются однажды и навсегда сформированным организмом, он развивается под влиянием разных обстоятельств;

- театральный коллектив, который родился и развивался в определённых условиях в конкретном городе, не всегда приживётся на новом месте, если будет необходимость в переезде.

Список использованных источников:

1. Голдовский, Б. П. История белорусского театра кукол. Опыт конспекта/ М.: «Вайн Граф», 2014.
2. Архив печатных и видеоматериалов театра «Лялька», г. Витебск.

Дмитрусик Мария

студентка 2 курса театрального факультета, специальность «Режиссура»,
специализация «Режиссура театра кукол»

руководитель – старший преподаватель кафедры режиссуры Толстик Т.А.

КУКЛА И РИТУАЛ В СОВРЕМЕННОМ ТЕАТРЕ КУКОЛ

В работе анализируется современный кризис куклы как основного элемента театра кукол, а также рассматривается путь решения этой проблемы через обращения к ритуальному опыту.

То, что кукла потеряла свои позиции в современном театре кукол (далее – т.к.), беспокоило не одного исследователя. Об этом, например, рассуждает Юрковский в своей статье «Идея постмодернизма и куклы». Он считает «исчерпание» т.к. явлением не новым: например, в 19 веке взрослые «отдали» надоевший им т.к. детям, затем сам театр в погоне за признанием принимает авангардные идеи, новые средства выразительности, в 50-х происходит разоблачение механизма работы т.к., отказ от ширмы, появление на сцене масок, реквизита, предметов. Неустанная игра театральных компонентов, увлечение драматическими структурами, свободная компоновка сюжетов и цитат из разнородных текстов всё больше и больше отдаляли кукольников от куклы, которая в настоящем стала скорее одним из средств выражения, чем действующим персонажем. Её конкурентом стал предмет, меняющий свои функции.

Обращение же театра к обрядовым практикам в кризисные для него моменты явление не новое: «Театр жестокости» Антонена Арто, «театр истоков» Ежи Гротовского, «энергетический» театр Питера Брука,

эксперименты с ритуалами Ричарда Шехнера, японские мотивы в творчестве Роберта Уилсона, «театр протяженности» Кристиана Люпы и «эстетика отсутствия» Хайнера Геббельса – все это свидетельства стремления режиссеров к обогащению европоцентристского театра новой энергией, попыток интерпретации театра в категориях сакрального. Для т.к. обращение к ритуальным элементам видится мне ещё более логичным, чем для драматического, потому что т.к., выйдя из обрядовых практик, очень долго не обрывал этой пуповины. Более того, только в европейской культуре движение от ритуала к театру было односторонним, а в Африке или на Востоке т.к. сохранил первоначальные связи, а в некоторых случаях стал инструментом в парарелигиозных действиях.

Здесь стоит определить, что же мной подразумевается под «ритуалом». Когда говорится «ритуал» – для одних это означает какой-то способ поведения. Для других он означает контакт с божеством. Если мы возьмём Гротовского, Барбу или Питера Брука, то они понимали ритуал именно так. Согласно определению Виктора Тёрнера ритуал – «это стереотипная последовательность действий, которые охватывают жесты, слова и объекты, исполняются на специально подготовленном месте <...> ритуалы могут быть также зависящими от обстоятельств, вызванных критическими периодами в жизни отдельного человека или коллектива». Последнее определение внутри определения особенно важно для автора, так как в нем связано возрастание интереса к ритуальным практикам с кризисным состоянием общества и театра как элемента общества.

Что же из себя представляет кукла? Кукла по праву рождения сопряжена с архаическим сознанием и несёт в себе эти архаические «воспоминания», которые порой неожиданно проявляются в современном контексте. Будучи символическим изображением, как правило, человека или животного, кукла демонстрирует особый феномен, стоящий на границе живого и неживого, человеческого и того, что в данной культуре таковым не считается. На протяжении веков кукла постоянно демонстрирует человеку то одно свое лицо, то другое. Специфика куклы как произведения искусства (рассматриваясь в привычной нам системе культуры) заключается в том, что она воспринимается в отношении к живому человеку, а кукольный театр – на фоне театра живых актёров. Поэтому если живой актёр играет человека, то кукла играет актёра. Эта поэтика удвоения обнажает условность, делает предметом изображения и самый язык искусства. Кукольный театр обнажает в театре театральность. Это выдвигает искусство куклы в центр художественной проблематики времени, а скрещение в нём ассоциаций со сказкой (мир детский и народный) и образцов автоматической, неживой жизни открывает исключительный простор для выражения вечно живых проблем современного искусства.

Исследователи и теоретики театра кукол не раз обращали внимание на то, что кукла способна созидать свое особое пространство. «По своему ритуальному происхождению, – пишет Юрковский, – кукла – субъект». Этот

вывод проливает свет на проблему качеств, которыми кукла наделена генетически. «Являясь именно действующим субъектом, а не предметом, с которым совершаются действия, кукла может быть пространствообразующим фактором, поскольку она активна и созидает вокруг себе некое поле взаимодействия». Этот взгляд режиссера-кукольника имеет свою специфику: работающий с куклой в театре человек перестает воспринимать ее как неодушевленный предмет, а, используя механизм идентификации, теряет логическую связь в субъектно-объектных отношениях, представляя куклу равным себе субъектом.

В противовес повседневной реальности, человек в процессе творчества создает иную реальность. Во время театрального представления возникает акт сотворчества, диалога, в результате которого формируется театральная реальность, опирающаяся на составляющую «артист — зритель». В представлениях театра кукол формируется реальность, имеющая свою социокультурную специфику. Специфика театральной реальности, возникающей в театре кукол, проявляется в использовании такого выразительного средства, как кукла, преобразующего структуру театральной реальности «артист - зритель» в «артист - кукла - зритель».

С точки зрения автора, отчасти, утрата значения куклы в современном т.к. связана с потерей связи между куклой, актёром и зрителем, поскольку были разрушены или пережиты предыдущие модели взаимодействия. И именно в связи с этим вспоминается театральный опыт, связанный с ритуалом. Как возможный выход из этого кризиса. Как вдохновляющая «альтернативная реальность».

Не случайно, были найдены мнения деятелей т.к., которые связывают успешность кукольных представлений с наличием ритуальных элементов или культовой основы. Например, итальянский кукольник Б. Леоне приходит к следующему выводу: «...кукольное представление (в данном случае Пульчинеллы) имеет магически-культовое происхождение, а форма самого представления является как бы вечно обновляющимся ритуалом. Вот эта ритуальная форма представления, мало отличающаяся от первоначального, и позволила ему просуществовать до наших дней... Волнение, которое чувствует зритель во время кукольного спектакля, отлично от того, что испытывает во время других театральных постановок, и сходно с тем, что испытывают при исполнении обрядов».

Люди театра, начиная с рубежа XIX-XX веков, многократно отмечали утрату театром опыта сакральности. Вместе с ослаблением идей гуманизма и кризисом позитивистских подходов наступил период деконструкции европейских художественных практик. Представители авангарда провозгласили поиск нового художественного языка. Экспериментальный театр нашел один из источников вдохновения в ритуальных практиках традиционных обществ. Более того, обращение к ритуалу помогало театру осуществить его важнейшие цели последнего столетия: преодоление принципа «репрезентации» на сцене и

разрушение барьера между сценой и зрительным залом. В 60-х происходит бум перформативных практик, к настоящему моменту глубоко укоренившихся в практике мирового искусства. Перформанс и различные формы ритуала обнаруживают между собой ряд сходных черт: и в перформансе, и в ритуале отрицается принцип репрезентации; с другой стороны, их объединяет стремление непосредственно вовлечь зрителей в действие и превратить их в полноправных участников процесса; наконец, и в ритуале, и в перформансе возрастает роль материально-телесного начала. А что, как не кукла, является главным материальным объектом в т.к.

Один из теоретиков театра кукол Е.В. Сперанский отмечал: «театр человека во многих случаях начинает, как бы наступать на позиции театра кукол, говорить его языком, пользоваться его художественным методом, его средствами выражения. Происходит своего рода «агрессия» одного вида театрального зрелища по отношению к другому, и развитие различных видов искусства все больше и больше подчиняется неким общим универсальным законам театра как единого художественного организма, единой художественной природы». И одним из путей выхода из ситуации утраты специфики театра кукол как самостоятельного вида театрального искусства он видел поиск особых тем, проблем, средств, подчиненных возможностям главного действующего лица на сцене – театральной играющей куклы. В данной работе предпринимается попытка обратить внимание на ритуальные практики как импульсы для новой жизни театральной куклы.

Список литературы:

1. Лотман Ю.М. Избранные статьи в трех томах.- Т.І. Статьи по семиотике и типологии культуры. – Таллинн: Александра, 1992. - С.377-380.
2. Театры кукол [Текст] / Генрик Юрковский // Польский театр сегодня / [ред. и подборка фот. Аугуста Гродзицкого ; пер. с пол. Клавдии Козакевич]. - Варшава : Типография им. Октябрьской революции, 1978. - С. 46-49.
3. Театр кукол на рубеже тысячелетий [Текст] / Х. Юрковский // Сцена: Журнал по вопросам сценографии, сценической техники и технологии, архитектуры, образования и менеджмента в области зрелищных искусств. - 2006. - С. 6-8.
4. Погодина, С. И. Сад расходящихся кукол: ритуальные практики современной культуры Латвии / С. И. Погодина // Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований. – 2012. – № 4. – С. 80–95.
5. Кулиш Л.П. Истоки театральной куклы / А.П. Кулиш // Сборник статей ЛГИТМиК - С. 9-154.
6. Леоне Б. Размышлении / Б. Леоне // КукАрт. - 1992. -№ 2. - С.15-17.
7. Голдовский, Б. П. Куклы : энциклопедия / Б. П. Голдовский. — М., 2004. 496 с.

Ершова А.

студентка 1 курса театрального факультета, специальность «Актёрское искусство», направление специальности «Актёрское искусство (театр кукол)»
руководитель – руководитель – доцент кафедры мастерства актёра, доцент
Кулаженко С.А.

ИСКУССТВО «КУКЛЫ НА ЗАПЯСТЬЕ» ВЛАДИМИРА ЗАХАРОВА

Аннотация. Цель данной статьи: ознакомление с уникальной методикой создания кукол на запястье, автором которой является Владимир Захаров, и практикой его «театра живой куклы».

Задача исследования: 1. Изучение технологии изготовления и управления куклой, используемой в «театре живой куклы» В. Захарова и сравнение техники куклы на запястье с другими типами кукол, выявление её особенностей, достоинств и недостатков. 2. Расширение задач совершенствования личного мастерства актёра театра кукол.

Введение. Гипотеза исследования. «Кукла на запястье» В. Захарова является удивительно совершенной методикой создания кукол, позволяющей детям и взрослым воспринимать кукол, как живых персонажей.

Источники исследования. В настоящее время не существует учебников и серьезных научных исследований по методике В. Захарова. В ходе работы использовались первичные источники информации: видеозаписи спектаклей, интервью В. Захарова и его последователей, новостные статьи, биографические сведения об авторе методики. В результате анализ методики, сравнения и выводы были сделаны автором самостоятельно.

Актуальность исследования заключается в том, что для обучающегося театральному мастерству крайне важно изучение широкого круга методик создания и работы с куклами, в том числе современных уникальных авторских методик.

1 Творческая биография В. Захарова

Владимир Захаров (30 сентября 1954 – 1 февраля 2019) – российский деятель культуры и искусства, известный прежде всего как художник-кукольник. Робототехник, организатор и руководитель (с 1992) Театра кукол «2+Ку».

На формирование творческих подходов В. Захарова оказала непосредственное влияние его необычная для кукольника биография.

Родился В. Захаров в 1954 году в русской семье в Узбекской ССР в городе Алмалык, в 50 километрах южнее Ташкента.

С детства В. Захаров интересовался кукольным театром. В 4-м классе совместно с сестрой он создает школьный театр перчаточной куклы. В детстве

он посещал в кружок технического творчества: собранный им трактор показывали в Москве на ВДНХ.

В 1978 году Захаров окончил Томский политехнический институт по специальности «кибернетика электрических систем» и с 1980 по 1987 год работал инженером-конструктором в НИИ Технологии машиностроения, занимался разработкой и внедрением роботов, автоматизацией технологических процессов. Однако простая работа с техническими устройствами оказалась недостаточно интересна В. Захарову.

С 1985 года творческая деятельность заняла в жизни В. Захарова значительное место: он стал одним из активных членов городского клуба самодеятельной песни «Пьеро» при Томском горкоме ВЛКСМ, а затем и президентом клуба. В. Захаров познакомился с главным режиссёром Областного театра кукол «Скоморох» Романом Виндерманом, много ходил на спектакли, изучал язык театра кукол, сделал для себя массу открытий и выводов. В 1986 году он получил от художника театра Любови Петровой приглашение поработать над спектаклем «Было или не было» («Мастер и Маргарита»). Навыки робототехника привели В. Захарова к мысли создания автоматизированных кукол, и он решил ввести в сюжет действующего деревянного кукольного персонажа. Уровень задач, с которыми В. Захаров столкнулся в этой работе, оказался на порядок сложнее задач робототехники, к тому же польза от работы в театре была для него очевидна. Именно эту работу В. Захаров посчитал для себя «настоящей» и решил полностью посвятить себя кукольному театру.

В 1991 году Владимир Захаров с супругой основали авторский театр «2+Ку», где Владимир стал и мастером-кукольником, и рабочим сцены, и режиссёром-постановщиком, и сценаристом-философом. Первое время его театр располагался в Университетской роще, в созданном им неформальном молодёжном интеллектуальном творческом учреждении «Кафе-клуб “Ку-ку-шка”», которое располагалось в цокольном этаже здания Томского экономико-юридического института. Здесь в кафе проходили не только спектакли театра «2+Ку», но и выступления бардов, самодеятельных литературно-творческих и музыкальных коллективов, здесь даже издавался молодёжный журнал «Перекрёсток». В периоды между спектаклями театра «2+Ку» в зале кафе с посетителями «общались» куклы Владимира Захарова. В 1997 году В. Захаров ушёл работать сначала в помещения Томского городского Дома учёных, а затем создал свой мир – Театр Живых Кукол «2+Ку» в стилизованном домике по адресу: Южный переулок, 29.

В. Захаров ставил и показывал детям и их родителям спектакли-притчи о вере в себя, о важности любви и о сочувствии друг к другу.

1 февраля 2019 года В. Захаров погиб во время пожара в здании мастерской его театра.

Кроме театра В. Захаров имел массу и других увлечений: занимался деревянной скульптурой малых форм; писал стихи, песни, сказочную прозу;

снимал любительское кино: документальное и игровое; сам был актёром театра миниатюр. Во всех его постановках прослеживается глубокая философия.

2 Методика куклы на запястье В. Захарова

С технической точки зрения, кукла на запястье В. Захарова – уникальная подвижная деревянная кукла с проволочным механизмом, приводимым в движение запястьем и пальцами руки кукловода. Методика создания и управления такими куклами придумана и реализована В. Захаровым на основе его знаний и опыта в создании кибернетических систем, что привнесло в кукольное мастерство новые технологические новации.



В куклах используется проволочный каркас, закрепляемый на запястье руки кукловода. На каркасе укреплена деревянная голова и руки куклы. В качестве материала используется корень кедра, пропитанный горячим воском. Голова способна поворачиваться и наклоняться вверх-вниз. Голова имеет поворотные глаза и подвижный подбородок. Движениями головы кукольник управляет поворотом и наклоном запястья. Движения глаз и подбородка производятся тягами, нажимаемыми скрытыми пальцами. Указательный и средний пальцы руки изображают ноги куклы. Одна из рук куклы управляется второй рукой кукловода и является очень подвижной (отдельно сгибаются все

четыре пальчика), что придает особенную выразительность движениям руки. Почти весь механизм куклы прикрыт одеждой.

Уникальными особенностями конструкции кукол на запястье являются:
незаметность шарниров, тяг;
незаметность управляющих движений кукловода;
сложность и естественность движения куклы.

Из-за этих особенностей складывается полное впечатление, что кукла действует самостоятельно, независимо от кукловода.

Текст куклы на запястье озвучивает кукловод. В исполнении В.Захарова этот прием обретает еще одну уникальность. Небольшие движения его губ при произнесении слов куклы скрываются окладистой бородой, а подбородок куклы при этом активно двигается. Свои слова В. Захаров произносил с большей артикуляцией, движения его губ при этом были заметны.

Технические и творческие новации позволили В. Захарову создать новый тип кукол, обладающих рядом преимуществ по сравнению с перчаточными и классическими планшетными куклами, а также с марионетками.

Как и перчаточная кукла, кукла на запястье закрепляется на одной руке. Однако кукла на запястье имеет значительное преимущество в богатстве движений: ее отличают свободные повороты головы, подвижные глаза и рот, рука с подвижными пальцами, наличие ножек.

Куклы-марионетки имеют большое количество подвижных элементов, однако они довольно сложны в управлении. Кукла на запястье, несмотря на сложность конструкции, управляется довольно простыми движениями.

По степени подвижности элементов конструкции куклы на запястье сходны с классическими планшетными куклами, но их отличает удобство управления только одним человеком и возможностью скрыть основные элементы конструкции и управления.

3 Сказочная атмосфера в театре В. Захарова

Еще одной уникальной особенностью в театре кукол В. Захарова является сказочная атмосфера. Созданию такой атмосферы посвящены многие элементы архитектуры и обстановки.

Сам театр представляет собой бревенчатый дом в форме сундука, окошки напоминают глаза и рот, из-за чего «сундук» кажется живым. Вокруг дома В. Захаров высадил настоящий лес из 50 деревьев. Внутри многие элементы декора сделаны из натуральных веток и корней деревьев. Здание мастерской при театре также стилизовано под деревянную кадку.

Касса в театре необычная: кибернетическая кукла-кассир Арина Родионовна предлагает посетителям опустить денежку в копилку и взять билетик. Коля Шторкин – кукольный рабочий сцены – дает звонки, объявляет спектакль, поднимает занавес. Еще одна механическая кукла начинает «капризничать» в ожидании начала представления. Такие кибернетические куклы оживляются тремя-четырьмя моторчиками и процессором, выдававшим в случайной последовательности команды на моторы с разным направлением и

скоростью вращения. В результате движения кукол являются непредсказуемыми и неповторяющимися. Куклы могут реагировать на движения посетителей. Текст, произносимый этими куклами, проникнут ярким колоритом и эмоциями. Благодаря этим творческим приемам, у посетителей складывается впечатление, что они окунулись в сказочный мир оживших кукол.

В. Захаров объяснял, что в придуманной им системе живых кукол – четыре фундаментальных вещи. «Первое – кинематика, то, что позволяет делать куклу живой. Три основных мотора, которые я использую, дают эту живость. Второе – алгоритм – программа для управления куклой. Третье – материал – натуральное дерево, кедр, покрытый только воском. И четвертое – конечно, текст. То, что кукла говорит. Она оживает и заставляет людей задуматься, все ли у нас здесь правильно».

Корреспондент Сибинформ был свидетелем, как дети, увлечённые беседой с куклами, не желали отвлекаться на спектакль, до последнего расспрашивали их обо всём на свете и дёргали за рукава. В ответ родители убеждали наивных чад, что куклы на самом деле ненастоящие.

Также В. Захаров использовал сложную технику оживления сценического пространства. По его словам, компьютер управлял восемью фонарями (два управляемых угла поворота, яркость, смена фильтров), вентиляторами-ветродуями, мыльно-пузырильной установкой, выпускающей в полет астероиды, и т. д. В одном из спектаклей роботизированная осветительная лампа сама становится одним из действующих персонажей.

Из-за этого на спектаклях создается необыкновенная по силе воздействия сказочная атмосфера.

4 Отношение В. Захарова к кукле

В ходе спектакля В. Захаров относился к кукле, как к настоящему живому существу. Он не только разговаривал с куклой, он вкладывал в диалог настоящие эмоции и чувства, всю свою любовь. Кажется, что он не играл, а по-настоящему верил, что его кукла живая.

По словам В. Захарова, он учился отношению актера и режиссера к кукле у режиссера театра «Скоморох» Вецлава Хейно. Последний добивался того, что актер растворялся, уходил в свой персонаж, исчезал, превращая себя в тонкий инструмент управления куклой. Эта методика играла одну из ключевых ролей в постановках В. Захарова.

За доброту, душевность и искренность В. Захарова называли «томский Папа Карло», «причудливый волшебник», «сказочник из собственной сказки».

5 Недостатки методики В. Захарова

К сожалению, многие совершенные авторские методики обладают одним существенным недостатком: они неотделимы от своего создателя и практически невозпроизводимы.

Недостатком кукол на запястье является очень сложная методика их изготовления и обслуживания, с трудом воспроизводимая другими кукольными мастерами.

Еще одним недостатком куклы на запястье является ограниченность актерского состава спектакля с такими куклами. Кукла на запястье наиболее подходит для спектакля в формате диалога куклы с кукловодом. Возможен формат диалога двух кукол, надетых на левую и правую руку кукловода. Одновременное использование более двух кукол крайне затруднительно по причине сложности перемещения по сцене кукол вместе с кукловодом. По словам В. Захарова, он существенно перерабатывал классические сценарии, чтобы уменьшить количество действующих персонажей. Новая кукла требовала своего сценического пространства, новых выразительных средств и аппаратуры, другой режиссуры.

Эти недостатки несколько не умаляют достоинств созданного В. Захаровым театрального кукольного мира, но обуславливают сложность его воспроизводства и широкого распространения.

В настоящее время методика куклы на запястье используется ограниченным кругом учеников, которые прошли обучение лично у В. Захарова и изготовили своих кукол под его руководством. По выражению одного из учеников, когда у него не получалось согнуть проволоку нужным образом, В. Захаров посоветовал полюбить проволоку и продемонстрировал быстрое и легкое ее сгибание плоскогубцами. Ученик же смог только зажать проволоку в тиски и бить ее молотком.

Любопытно, что у учеников В. Захарова работа с куклой воспринимается совершенно иначе. Во-первых, видны движения губ кукловода при произнесении текста куклы. Во-вторых, в общении с куклой ощущается искусная игра. Отсутствует искренность и душевность, присущая самому В. Захарову.

Возможно, имело бы смысл проведение анализа методики В. Захарова командой квалифицированных инженеров-кибернетиков с целью разработки методики коммерческого производства таких кукол либо в целях создания подробного технического руководства по созданию кукол индивидуальными мастерами.

В. Захаров в интервью говорил о планах написания и публикации на сайте театра книги по методике создания и работы с куклами. Но на данное время книга в доступе отсутствует. Существует только ряд видео, в которых В. Захаров рассказывает об азах своей методики. Реальное обучение осуществлялось на мастер-классах.

Закключение. В итоге исследования можно сделать однозначный вывод: методика работы с куклой на запястье, разработанная В. Захаровым, и сопутствующие методики создания сказочной атмосферы, используемые в его театре, являются уникальными и во многих отношениях перспективными. Они заслуживают всестороннего изучения и глубокого научного исследования для обогащения теории кукол и практики театрального мастерства.

Восприятию детьми кукол в качестве живых персонажей способствуют как ряд технических особенностей кукол (богатство и естественность

движений, скрытие управляющих элементов), так и высокое мастерство самого кукловода. В дополнение к методике куклы в театре В. Захарова используется ряд уникальных методик оживления пространства (в первую очередь, это кибернетические куклы, которые работают до начала основного представления), ряд технических решений используется для создания спецэффектов в ходе спектакля. А самое важное то, что В. Захаров относился к своим куклам, как живым персонажам; он не играл, а полностью переживал сюжет постановки, вкладывая в нее любовь и всю свою душу.

Основные из названных приемов театрального мастерства, созданные и доведенные до совершенства В. Захаровым, на мой взгляд, обязательны к изучению студентами специальности «актёр театра кукол».

Список источников:

1. Захаров, Владимир Яковлевич. Википедия. Интернет. https://ru.wikipedia.org/wiki/Захаров,_Владимир_Яковлевич.
2. История одного кукольника. Интернет. <http://ptj.spb.ru/archive/45/nora-45/istoriya-odnogo-kukolnika/>.
3. Куклой буду. История Владимира Захарова и его кукольного театра «2+ку» в Томске. Интернет. <https://sib.fm/stories/2014/03/17/kukloj-budu>.
4. Лекция Владимира Захарова по изготовлению куклы-на-запястье. Интернет. https://vk.com/video12168755_166299142.
5. Некоторые считают, что он – бог. Интернет. <https://www.sibreal.org/a/28892334.html>.
6. Театр «2+ку». Интернет. <http://2ky.tomsk.ru/>.
7. Уроки доброты. Владимир Захаров. Кукольный мастер. Интернет. <https://ok.ru/video/43057744495>.

Крикунова И.

студентка 1 курса театрального факультета,
специальность «Актёрское искусство (драматический театр и кино)»
заочная форма обучения.
руководитель – заведующий кафедрой мастерства актёра,
доцент Павлють В. П.

ФИЗИЧЕСКИЙ ТРЕНИНГ В «БИОМЕХАНИКЕ» В.Э. МЕЙЕРХОЛЬДА

Аннотация. В данной работе я изучила основы системы «биомеханики» В.Э. Мейерхольда, причины возникновения и природу явления, а также значение физического тренинга в системе и основы работы над физическим аппаратом актёра.

Введение. Физическая подготовка – важнейшая составляющая в воспитании артиста. Человеческое тело – инструмент воплощения образов и характеров на сцене. От того, насколько артист физически развит, насколько владеет своим мышечным аппаратом, зависит ширина его актёрских средств выразительности.

Всеволод Эмильевич Мейерхольд как никто другой понимал это. Разработанная им актёрская система – «биомеханика» – строится на том, что движение и тело первичны. Положение тела в пространстве, определённая фигура, поза, движение дают импульс к психологическому переживанию. Этот принцип, «от внешнего к внутреннему», он считал наиболее правильным и целесообразным в творчестве актёра.

Объектом исследования данной работы является актёрская система «биомеханика», разработанная В.Э. Мейерхольдом.

Предмет исследования – физический тренинг в биомеханике В.Э. Мейерхольда.

Исследование производилось методом изучения и анализа теоретических материалов, имеющихся по данному вопросу, методом изучения видеоматериалов, имеющихся по данному вопросу, а также методом практического воплощения некоторых элементов.

Цель: определить значение физического тренинга для артиста в биомеханике В.Э. Мейерхольда.

Задачи: изучить и проанализировать актёрскую систему «биомеханика», физический тренинг и его значение в данной системе.

Понятие «биомеханика» и «биомеханика» В.Э. Мейерхольда.

«Биомеханика» – наука, которая изучает механические свойства тканей живого организма или его органов, а также явления механики, происходящие в нём. Один из разделов «биомеханики» - эргономика - то есть биомеханика трудовых действий и рабочих поз, а также спортивная биомеханика, которая изучает работу аппарата спортсмена, – является основой принципов «биомеханики» В.Э. Мейерхольда.

«Биомеханика» В. Мейерхольда - это система тренажа актёра, совокупность акробатических, гимнастических, пластических приёмов и навыков, с помощью которых актер может сознательно, точно, естественно и целесообразно управлять механизмом движений своего тела и энергией. Позволяет развить кинестетические видения актёра (внутреннее зеркало), пространственную ориентацию на площадке, освобождает психику для эмоциональных проявлений через встраивание тела в четко заданную форму, помогает понять, как выполнять задания режиссера мгновенно, точно и выразительно. Это знаковая система, которая совершила революцию в истории театра.

Атмосфера возникновения и основные идеи.

В.Э. Мейерхольд поддерживал и приветствовал новое устройство жизни в стране. В своём докладе в 1922 году он говорил о необходимости реформации в работе актёра и соответственно театра. Самым ценным, по его

мнению, является труд рабочего человека, а искусство должно служить тем, что помогает его труду, но не развлекательным элементом – оно должно было стать необходимым и близким, тем, что помогает лучше работать. Таким образом, он сравнивает работу актёра и работу заводского трудящегося, восхищаясь самими движениями последнего: «отсутствие лишних, непроизводительных движений, ритмичность, правильное нахождение центра тяжести своего тела, устойчивость». Правильно построенный рабочий процесс, по мнению Мейерхольда, похож на произведение искусства и доставляет удовольствие. Исходя из этого, Всеволод Эмильевич видел в артисте инженера, который сознательно и даже научно подходит к творчеству. Он требует от актёров умение правильно организовывать и использовать выразительные средства своего тела. Актёру необходим совершенный творческий материал – тело, которое может молниеносно и чётко выполнить любые творческие задачи. Важным условием в «искусстве для рабочих» является экономия времени, его рациональное использование. Следовательно, задачи должны быть выполнены быстро, путём экономии выразительных средств, что приведёт к точности движений и скорейшему выполнению задания.

Существовавшая в разрез с учением Мейерхольда театральная система игры-«переживания» казалась ему неприемлемой, так как актёр творил чаще всего подсознательно, вызывая чувства и действуя интуитивно. Такой метод не давал гарантий успеха и не был действенным, так как отсутствовал контроль над чувствами. Однако, любое психологическое состояние обусловлено определёнными физиологическими процессами, и найдя нужное положение тела в пространстве, актёр испытывает требуемое возбуждение и тем самым воздействует на зрителей. Это, по мнению Мейерхольда, более надёжный и правильный метод работы актёра.

Физический тренинг в «биомеханике» В.С. Мейерхольда.

Всё вышесказанное подводит к выводу о том, что физическое развитие аппарата актёра в системе Мейерхольда является первичной задачей. Тело артиста тренируется и доводится до совершенства. Оно должно быть способно выполнить любую задачу режиссёра максимально точно, лаконично и выразительно. Таким образом одними из основных предметов для освоения изучения и работы в физическом тренинге «биомеханики» Мейерхольда являются: физкультура, танец, ритмика, акробатика, фехтование, бокс – все эти дисциплины осваиваются в совершенстве и применяются на сцене и в дальнейшем тренинге.

Физический тренинг в системе Мейерхольда охватывает комплекс упражнений и этюдов, направленных на тренировку как отдельных групп мышц и частей тела, так и их комбинаций. Тренируется абсолютно всё, включая лицо, глаза, губы.

Всеволод Эмильевич придавал огромное значение соответствию и скоординированности движений и внутренней энергии. Поэтому некоторые упражнения основываются на индуистско-буддистской практике йога. Сама по себе йога (в переводе «соединение», «единение», «гармония», «обуздание»,

«союз») используется для достижения организмом возвышенного психического и духовного состояния. То есть, начать тренировку необходимо прежде всего с гармонизации своего тела и духа. Упражнениями для начала тренинга, то есть разминки, являются все те, которые связаны с распределением дыхания – задержка дыхания, движения на выдохе и вдохе, различные ритмы вдохов и выдохов, потягивание частей тела с правильным дыханием и расслабление организма при помощи правильной циркуляции дыхания. Основной блок тренинга включает в себя огромное множество упражнений.

Элементарными являются упражнения на напряжение и ослабление отдельно взятых мышц (правая кисть, левое бедро, шея) а также групп мышц (правая нога, левая рука, рука и нога, мышцы спины и левой руки и так далее) упражнения выполняются на скорость, то есть умение быстро переключаться с напряжения и ослабления одних мышц на другие; на выносливость, то есть умение долго удерживать в напряжении конкретную часть тела, при том, что остальные расслаблены; и на плавное распределение энергии при переходе напряжения из мышцы в мышцу – то есть напрячь одно и одновременно расслабить другое за определённое количество секунд. Таким образом тренируется не только мышечный аппарат, но ещё внимание, координация и восприятие времени.

Большое место занимают упражнения, связанные со статичным напряжённым положением тела в пространстве. Они вырабатывают выносливость физического аппарата артиста, а также способность сохранять здравость мышления в неудобной для себя позиции, так как во время «планок» необходимо следить за своим дыханием, а также видеть себя со стороны, чтобы контролировать правильность принимаемой позиции. К таким положениям относятся: прогиб тела из положения лёжа, то есть из положения лёжа на спине необходимо оторвать от пола только верхнюю часть туловища и бёдра, руки при этом неподвижны и расположены вдоль туловища, прижаты к нему. В таком положении оставаться как можно дольше, и в момент, когда стоять станет уже невозможно, за десять секунд постепенно убрать напряжение и вернуться в расслабленное положение лёжа на спине. Обратной такой позиции является поза прогиб лёжа на животе «лук», также прогиб стоя на ногах, прямое тело на стуле, фиксированная стойка на носках ног с опущенным вниз, расслабленным корпусом и многие другие.

Есть много упражнений, направленных на улучшение координации в пространстве и развитие вестибулярного аппарата, развитие чувства баланса тела. Они позаимствованы из танцев и балета. К примеру вращение и прыжки вокруг своей оси, стойка с поднятой и согнутой в колене ногой либо вытянутой вперёд или назад.

В тренинге присутствуют элементы акробатики: стойка на голове, стойка на руках, кувырки, прыжки через препятствия. Такие упражнения призваны выработать в артисте чувство решительности к действию, готовности к сложностям и бесстрашию, а также контроль не только своего тела, но и

окружающей обстановки: необходимо ощущать присутствие предмета рядом, чтобы не столкнуться с ним.

Также в тренинге могут быть использованы различные упражнения из физической культуры, для разогревания аппарата: вращения и наклоны головы, махи ногами и руками, прогиб спины вперёд и назад, вращение таза, приседания, элементы растяжки и многие другие.

Завершающим этапом физического тренинга является выполнение этюдов на простейшие действия. Они могут быть как одиночными, так и парными. Отличительной чертой этих этюдов является то, что при помощи своего тела сначала рассказывается история того, что будет продемонстрировано зрителю, а затем происходит непосредственно сама демонстрация действия. Но это не просто беспредметный этюд, всё тело, все его части могут внезапно начать выполнять функцию какого-то предмета либо изображать происходящий с ним процесс. Главное то, что в момент творчества тело напоминает машину, фабрику мышц, каждая из которых с точностью до миллиметра и секунды знает насколько нужно сократиться, как долго оставаться в напряжении и когда следует расслабиться или передать энергию соседнему органу. Увидев этюды «Бросок камня», «Выстрел из лука», «Удар кинжалом», становится ясно, что для воплощения таких элементов необходима не просто хорошая физическая форма, а годы тренировок и практики. Для того, чтобы не просто воплотить, но и понять, расшифровать всё происходящее, требуется развивать тело, но не отделять его от разума и сознания, находить баланс и координировать обе сферы.

Выводы. Изучив и проанализировав актёрскую систему В.Э. Мейерхольда «биомеханику», историю и предпосылки её возникновения, проработав основные элементы физического тренинга «биомеханики» Мейерхольда, пришла к выводу о том, что данная система одна из тех, которые существенно повлияли на театральное искусство. «Биомеханика» стала тем двигателем прогресса, который заложил основу многим современным направлениям, актёрским системам, театральным стилям и приёмам. Что касается физического тренинга, то все приведённые в работе элементы широко используются в обучении студентов театральных учебных заведений.

Список источников:

1. Мейерхольд В.Э. Статьи. Письма. Речи. Беседы. в 2 ч./М., 1968.
2. Мейерхольд В. Э. Переписка. 1896 – 1939. /М., 1976.
3. Полищук В. Б. Книга актёрского мастерства. Всеволод Мейерхольд/ В.Б. Полищук, 2010.
4. https://ru.wikipedia.org/wiki/Мейерхольд,_Всеволод_Эмильевич – дата доступа 02.05.2020.
5. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Биомеханика> - дата доступа 02.05.2020.
6. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Биомеханика\(театральная\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Биомеханика(театральная)) – дата доступа 02.05.2020.

Лазовская Ю.

студентка 1 курса театрального факультета, специальность «Актёрское искусство (драматический театр и кино)»
руководитель – заведующий кафедрой мастерства актёра, доцент Павлють В.П.

Б. БРЕХТ И К.С. СТАНИСЛАВСКИЙ – ДВЕ КОНЦЕПЦИИ, ДВА ТЕАТРА

Аннотация. В данной работе речь пойдет о двух известных концепциях: К.С. Станиславского и Б. Брехта. Мы выясним, как они отличаются друг от друга, что Брехт подразумевает под терминами «эпический театр» и «эффект отчуждения» и как они изменили отношение зрителя к просмотру спектакля и узнаем идею Брехта о «перевёртышах».

Введение. «Эпический театр» — театральная теория драматурга и режиссёра Б. Брехта, которая существенно повлияла на развитие мирового драматического театра. Теоретически разработанные Брехтом методы построения пьес и спектаклей: слияние драматического действия с эпической повествовательностью, разрушение «четвёртой стены», принцип «дистанцирования», «эффект отчуждения» как способ представления явлений с неожиданной стороны, а так же возможность непосредственного общения актёра со зрителем — прочно вошли в европейскую театральную культуру.

Цели: сравнить основные театральные термины К. С. Станиславского и Б. Брехта, так же проанализировать реализацию теории «эпического театра».

Задачи: изучить и проанализировать работу двух театральных деятелей сделавших большой вклад в развитие мирового театра.

У каждого человека есть своя норма – нечто естественное и знакомое. Мы воспринимаем норму как должное, поэтому она не побуждает никакого конфликта внутри нас. Чего нельзя сказать о странности, которая раз за разом вызывает беспокойство и опасения. Большая вероятность того, что именно поэтому многие люди настороженно относятся к сюрпризам – они выбивают из колеи. Аналогичное воздействие на нас оказывает любая неожиданность. Странность всегда раздражает и вызывает сильные эмоции. Именно поэтому ей выпала честь помочь в спасении музыки, литературы, театра и кино. Нет ничего удивительного в том, ведь именно процесс «отстранения» – предметов, некоторых приемов или театрального действия в целом – стал основой для театра, который вдохновлял и вдохновляет множество современных режиссеров: эпического театра Брехта.

Изучая работы Б. Брехта можно заметить, что его нередко сравнивают с К.С. Станиславским, чаще всего противопоставляя принадлежащие им теории театра, основы их методологий. К.С. Станиславского считал, что основным принципом актёра является правда, которые, в свою очередь, должны являться

подлинными. Актёр должен верить в предлагаемые обстоятельства, не только для того, чтобы изобразить роль на сцене, но и для того, чтобы прожить ее. Если актёр сможет этого достигнуть, то за счёт этой правды он сможет сыграть роль наиболее правильно, убедив в этом зрителя. В своей книге «Работа актера над собой» К.С. Станиславский писал: «Каждый момент вашего пребывания на сцене должен быть санкционирован верой в правду переживаемого чувства и в правду производимых действий» [4, с. 264].

Если сравнить две театральные системы, то можно сказать, что в основе системы К. С. Станиславского лежит принцип вживания, а вот Б. Брехт в своей теории «эпического театра» пытается от этого отойти, сделать так, чтобы этот принцип отсутствовал. Брехт утверждал, что контакт, возникающий между актером и зрителем путем внушения, неправильный.

В роли режиссера, Брехт призывал актеров «показывать показ», а К.С. Станиславский не допускал никакой игры на публику, не говоря уж об самоотчуждении. Так же различия присутствуют и во время репетиций: К.С. Станиславский предлагает актеру рассуждать так, как если бы он был тем, кого ему предстоит играть, Б. Брехт рекомендует актёрам анализировать поведение персонажа со стороны, критически сопоставляя то, что говорит и делает он, с тем, как сам бы актёр поступил в такой ситуации.

В «Дополнительных примечаниях» к «Покупке меди» Б. Брехт утверждает, что «в числе элементов, из которых складываются... театральные эмоции, как правило, отсутствует элемент критический: для него тем меньше остается места, чем полнее вживание» [1, с. 471].

Стоит отметить, что деятельность Б. Брехта является парадоксальной. Это объясняется тем, что он так же был не только театральным теоретиком-новатором, но и практиком-реформатором. Многие его приемы находили свое отражение, прежде всего, в произведениях, которые он писал для театра, а также в теоретических трудах. Анализируя драматические произведения Б. Брехта, можно выделить основные принципы Брехтовского театра:

1. Фабула пьесы содержит две истории, одна из которых является параболой (аллегорией) того же текста с более глубоким или «осовремененным» смыслом.
2. В актёрской игре исполнитель не перевоплощается в персонажа пьесы, он его показывает как бы на расстоянии, дистанцируясь.
3. Обращения в зал, зонги, перемена декораций на виду у зрителя.
4. Дикция не психологизирует текст, но воссоздает его ритм и театральную фактуру.
5. Введение кинохроники, титров и других «комментариев к действию».
6. Отказ от деления на акты в пользу «монтажа» эпизодов и сцен и от центральной фигуры (героя), вокруг которой строилась классическая драматургия.

Взять, к примеру, произведение «Добрый человек из Сычуани». В данной пьесе важным языковым средством, позволяющим достигнуть «отчуждения»

является общение главной героини со зрителем в виде монолога. Подобным образом автор реализует один из приемов «эпического театра» — присутствие автора (рассказчика) на сцене, только делает это опосредованно, через актера, исполняющего главную роль.

Так в первой части героиня Шен Те рассказывает зрителям о том, что они только что видели сами, однако со своей стороны. Благодаря этому приёму, зритель видит всю ситуацию с другой стороны. Это помогает ему быть более объективным и критично подойти к увиденному. Например, героиня Шен Те обращается к публике со следующим словами: «Вот уже три дня, как ушли боги. Они сказали, что платят мне за ночлег. Но когда я посмотрела, что они мне дали, то увидела больше тысячи серебряных долларов. Я купила на эти деньги табачную лавочку. Вчера я переехала сюда и надеюсь, что сумею сделать много добра...» [6].

Главная героиня плачет, иронизирует, смеется, а также кричит в зал «зонги»... Зритель, благодаря «эффекту отчуждения», имеет возможность создать свой образ героини – доброй, уязвимой, незащищенной. Это так же возможно увидеть в случае, когда героиня обращается к публике со словами о даме и ее племяннике, которые нуждаются в ночлеге и просят о нем Шен Те: Когда гроши, которые были со мной, кончились, они выгнали меня на улицу. Они, вероятно, боятся, что я откажу им. Бедняги [6].

После этих слов Шен Те обращается к зрителям с «зонгом»: «Они без приюта, Без счастья, без доли. Нужна им поддержка, Как им откажешь?» [6].

Так же в «Песне о великом смирении» «эффект отчуждения» достигается особыми языковыми средствами, такими как ремарки героини, которыми она как бы прерывает собственное пение и комментирует свои собственные слова: Было время — я была невинна, Я на род людской глядела сверху вниз. (Я вам не то, что прочие девки: и собой хороша, и работа в руках горит, я в люди выйду!) Я не знала, что такое «половина», И не знала слова «компромисс»... [5].

Так же стоит отметить, что Брехт был одним из первых, кто предложил идею «перевертышей»: привычное явление становилось перевернутым, то есть переворачивалось с ног на голову.

«Перевертыш» создавался на уровне сценария, благодаря чему не исполнение актера вызывало эмоции, а текст пьесы. Например: на сцене появляется мужчина с огромными крыльями и сияющим нимбом. Зритель сразу поймет, что этот мужчина-ангел и он, соответственно, добр, невинен и непорочен. Но в финале зритель понимает, что лицемером и лгуном окажется именно этот персонаж.

Выводы.

Проанализировав и сравнив две театральные теории, можно утверждать, что каждая из них представляет собой абсолютно зрелую концепцию, которая имеет свои особенности, противоречия, а также имеет право на существование в драматургии и театральном искусстве. Благодаря подобному сравнению

становится легче понять, в чем заключаются особенности театральных терминов, а также языковых средств, участвующих в их реализации на сцене.

Нельзя утверждать, что кто-то один из двух театральных деятелей сделал большой вклад в развитие мирового театра. Вклад каждого из них огромен и имеет определенное значение. Несмотря на то, что системой К.С. Станиславского пользуются во всем мире и принимают ее как основу всех основ, нельзя опровергать состоятельность теории Б. Брехта как в драматургическом контексте, так и в дидактическом.

Список источников:

1. Брехт Б. Театр. Пьесы. Статьи. Высказывания. В пяти томах. Т. 5/2 — М.: Искусство, 1965. — 568 с.
2. Картавцева И. В. Эффект отчуждения как центральный элемент языка театра в метапоэтике Б. Брехта [Текст] / И. В. Картавцева // Альманах современной науки и образования. — 2013. — № 7 (74). — С. 73–77.
3. Серебрякова-Шибельбейн Е. М. Драматургия Дюрренматта в контексте европейской драмы XX века на примере произведения «Ромул Великий» [Текст] / Е. М. Серебрякова-Шибельбейн // Молодой ученый. — 2013. — № 10. — С. 613–616.
4. Станиславский К. С. Работа актёра над собой. — М.: Художественная литература, 1938. — 576 с.
5. Станиславский К. С. Собрание сочинений в восьми томах. Том 4. Работа актера над ролью. Материалы к книге. — М.: Искусство, 1954. — 547 с.
6. <http://www.schwark.de/dwn/mc.pdf>.

Малиновский А.

студент 1 курса театрального факультета,
специальность «Актёрское искусство (драматический театр и кино)»
руководитель – заведующий кафедрой мастерства актёра,
доцент Павлють В.П.

ВЛИЯНИЕ ТРЕНИНГА НА СТАНОВЛЕНИЕ АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

Аннотация. В данной статье речь пойдет об пользе тренинга. Будут раскрыты такие темы, как: что есть тренинг, кто является основателем, виды упражнений, польза тренинга для самого актёра и коллектива в целом, сложность освоения.

Введение. Константин Сергеевич Станиславский (настоящая фамилия – Алексеев) – русский театральный режиссер, актер и педагог, теоретик и реформатор театра. Создатель знаменитой актерской системы,

которая на протяжении 100 лет имеет огромную популярность в России и в мире.

Система Станиславского — теория сценического искусства, метода актёрской техники, была разработана Станиславским с 1900 по 1910 год. В системе впервые решается проблема сознательного постижения творческого процесса создания роли, определяются пути перевоплощения актёра в образ. Целью является достижение полной психологической достоверности актерской игры.

Также для людей существует множество пособий по данным или похожим тренингам. Полезным пособием для освоения данного материала является издательство следующих авторов: Р.И. Водейко, Г.Е. Мазо «Как управлять собой».

Что собой представляет тренинг? Тренинг – процесс совершенствования организма актёра, приспособления его к повышенным требованиям в определенной работе путем систематических упражнений все увеличивающейся нагрузки и возрастающей сложности. Психофизический тренинг является неотъемлемой частью каждого урока по мастерству актёра.

Основателем психофизического тренинга является Константин Сергеевич Станиславский.

Цель: определить значимость тренинга для актерского мастерства и самого актёра.

Задачи: изучить и дать анализ о влиянии тренинга и его возможных недостатках.

В пособии «Как управлять собой» изучают основы аутогенной тренировки, которую также называют психосоматической («сома» по-гречески «тело»), методикой активного самовнушения, а кратко обозначают АТ.

Аутогенная тренировка, как метод управления своим состоянием, была предложена австрийским психиатром Иоганном Генрихом Шульцем в 1932 году.

Вначале аутотренинг применялся только для лечения различных нервных расстройств. Однако, благодаря дальнейшей разработке методики, АТ стали использовать с целью совершенствования психических качеств человека, преодоления волнения, для профилактики нервного переутомления.

Чаще всего данными тренингами занимаются люди, чья профессиональная деятельность связана с нервно-эмоциональным напряжением, например, летчики, парашютисты, космонавты, актёры, спортсмены.

С помощью усердных тренировок по тренингу учатся самовоспитанию, что является необходимым каждому человеку. Самовоспитание, по мнению ленинградского ученого, доктора психологических наук А.Г. Ковалева, является сознательная, планомерная работа над собой, направленная на формирование таких свойств личности, которые отвечают требованиям общества и личной программе развития.

Психофизический тренинг принято разделять по следующим направлениям:

1. Освобождение от мышечных напряжений (от так называемых «зажимов»). Данные упражнения даются вначале любого занятия.

2. Внимание. В данной теме содержатся упражнения на сосредоточения внимания (на «здесь и сейчас»), переключение внимания, привлечение внимания к себе и т.п.

3. Воображение и фантазирование, которые являются неотъемлемым звеном актерского поиска.

4. Общение и взаимодействие с проработкой невербальных средств общения (интонации, мимики, движения и т. д).

Как правило, все упражнения психофизического тренинга по мере их освоения, а также в зависимости от контекста, постоянно наполняются новым содержанием.

Имеются и другие комплексы упражнений, однако именно эти являются неотъемлемой частью тренинга.

Как излагалось выше, тренинг охватывает различные и полезные детали нашего организма.

Если правильно и ежедневно заниматься тренингом, мастерство актера станет на порядок выше, как на площадке, так и в повседневной жизни.

С площадкой, как говорилось ранее, связано отсутствие «зажимов», умение переключать внимание, фантазировать, размышлять. Тренинг вырабатывает в актере определенные рычаги, которые очень важны и полезны в работе на площадке.

В повседневной жизни человек избавляется от каких-либо комплексов, становится уверенней, а также улучшает свою коммуникабельность. В бытовых случаях мы не редко сталкиваемся с рассеянностью, даже тут на помощь приходит тренинг, потому что именно он учит концентрировать внимание на различных деталях и аспектах.

Для изучения актерской профессии, освоения всех тонкостей, мастера применяли актерский тренинг, добиваясь через психофизический тренинг верного и точного существования актера на сцене. Отсюда следует, что всякое искусство открывает и говорит что-то новое о человеке, однако театр позволяет максимально погрузиться в человеческую сущность, в глубины сознания, а тренинг актерского мастерства способствует развитию умственных и физических способностей у актеров.

Великий российский режиссер Г.А. Товстоногов никогда специально не занимался написанием книг по актерскому тренингу, например, как К.С. Станиславский, С. В. Гиппиус, М. А. Чехов. Однако существует актерский тренинг по методике Георгия Товстоногова, которым и сегодня пользуются его ученики и ученики его учеников, работая с актерами. Известно, что тренинг актерского мастерства занимает важнейшее место в творческом процессе и работе актера. Подходя к разработке своего тренинга, Г. Товстоногов разделил

тренинги на два вида. К первому он отнёс интеллектуальные, включающие в себя большое количество разнообразных упражнений, развивающих психику актёра, его воображение, упражнения, вырабатывающие умственные способности, формирующие память и внутреннюю эмоциональную «энергоспособность». Мастер был убеждён в том, что все эти упражнения помогают актёру легко проникать в свою профессию, в материал, с которым ему предстоит работать, изучить психологию человека, своего персонажа, пробуя прожить и пропустить через себя все его проблемы, боль и радость. Второй вид тренинга предусматривал более активные и действенные упражнения, конкретно направленные на физику актёра.

Благодаря данным знаниям, несмотря на рутину дней и повседневных забот, ваша фантазия и воображение, улучшенные при помощи тренинга, могут «унести» вас далеко за пределы повседневной суеты...

Обычно, находясь на площадке или сцене, актёр не «забит» физически, а вот находясь дома – необходимо расслабиться. Тут и помогает тренинг, в той или иной степени.

Перевоплощение, как говорилось ранее, является обязательным пунктом в работе актёра. Однако не все перевоплощения бывают правильными, это связано с тем, что актёр недостаточно правильно работает над собой. Из изученного и проанализированного материала следует, что одним тренингом актёр не научится перевоплощаться, для этого надо проводить множество прочих работ над собой. Однако без тренинга все усилия будут тщетны.

Существуют не только индивидуальные упражнения по тренингу, но и совместные, приносящие огромную пользу.

Вы перестаете тратить энергию и силы в пустоту, а направляете в нужное для вас русло, перестает появляться лишняя агрессия и т.п. потому, что именно тренинг и работа над собой позволяет достичь этого.

Тем не менее, все это легко и просто на бумаге, но в жизни - психофизический тренинг является труднейшим занятием для многих людей, все это подтверждают источники и те, которые, в той или иной степени, овладели основами тренинга.

Ведь не каждый способен переступить черту своего организма, не каждый готов бороться с различными трудностями в себе и своей голове. По статистике подавляющее большинство просто сдаются, кто-то находит в тренинге лишь пустую трату времени, а кто-то и вовсе не знает о таком определении и, уж точно, о психофизическом тренинге.

Большинство тех, которые узнали, что способен сделать тренинг с их организмом, просто не поверили, как с помощью упражнений можно кардинально изменить себя, изменить ход своих мыслей в нужный момент, преобразиться. Неоднократные статьи и различные материалы подтверждали, что стоит только попробовать психофизический тренинг – и человек сразу начинает меняться.

Однако актеру важен не только тренинг, также он должен научиться правильно и много наблюдать за людьми, читать массу различной литературы, заниматься физически, развивать свою речь, дикцию и т.д.

Наблюдения в кафе, метро, общественном транспорте; кто как выглядит, как одет, какие черты лица, как несколько людей спорят друг с другом и т.д., вплоть до самых незначительных мелочей. Это упражнение развивает умственные способности актера, вырабатывает память, дает возможность более масштабно включать свою фантазию и воображение.

В добавление к вышеизложенному, следует отметить, что необходимо зафиксировать в себе все наблюдения, запечатлеть внутри себя эмоции, воспоминания для того, чтоб суметь их реализовать на сцене, наполняя жизнью и превращая в действия эти эмоции и все наблюдения. Очень сложно от умственно-эмоционального состояния перейти к действию, чтобы тело и пластика соответствовали тому, что актер чувствует и хочет выразить на сцене. Ведь самое трудное в профессии актера – перевести язык эмоций и чувств на язык действия. Этот процесс может осуществиться тогда, когда ваше воображение натренировано. Действия актера на сцене должны быть естественными и оправданными. Надо конкретно находить верное физическое действие, которое требует данная ситуация, точно владеть своим телом в предлагаемых обстоятельствах, связывая физическое действие с психическим. Для этого нужно каждый день тренировать свое тело, выполняя разные упражнения по актерскому тренингу.

Вывод. Изучив, что есть тренинг, его направления и цели, можно сделать вывод, что работа с коллективом меняется в совершенно другую сторону, а именно, налаживается общение и продуктивность работы. С помощью тех или иных приемов, взятых непосредственно с тренинга, улучшается работоспособность и восприимчивость окружающего мира, исходя из этого, недостатки во владении тренингом отсутствуют. Тренинг является основополагающим для актерского мастерства и искусства.

Список источников:

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Станиславский,_Константин_Сергеевич. – Дата доступа: 14.05.2020.
2. <https://cyberleninka.ru>. – Дата доступа: 14.05.2020.
3. Водейко Р.И., Мазо Г.Е. Как управлять собой / Р.И Водейко, Г.Е. Мазо. = Мн.: Народная асвета, 1983. – 80 с.
4. <https://www.science-education.ru>. – Дата доступа: 14.05.2020.

Масловский В.

студент 1 курса театрального факультета,
специальность «Актёрское искусство (драматический театр и кино)»

руководитель – заведующий кафедрой мастерства актёра, доцент Павлють В.П.

ПСИХОФИЗИЧЕСКИЙ ТРЕНИНГ КАК ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ФАКТОР В ОБУЧЕНИИ АКТЕРСКОМУ МАСТЕРСТВУ

Аннотация. В данной работе я изучил и проанализировал такой важный фактор в обучении мастерству актёра, как «Психофизический тренинг», выделил его основные части и разобрался в тонкостях различных упражнений. Так же в этой работе я обозначил, какие упражнения больше подходят начинающим актёрам.

Введение. Актером человек становится не за 2 или 3 года. На это уходит вся его жизнь. Всю жизнь он учится и саморазвивается, набирается опыта для дальнейшей успешной жизни в актерской сфере.

Но даже самые талантливые и гениальные актёры, в свое время начинали как простые студенты. И основой их обучения всегда был психофизический тренинг.

Объектом исследования данной работы является изменение во внутреннем состоянии человека, который пользуется данным тренингом.

Предмет исследования — психофизический тренинг и его влияние на человека.

Исследование проводилось методом изучения и анализа теоретических материалов, имеющихся по данному вопросу, сбора информации с помощью различных источников.

Цель: Выяснить, почему психофизический тренинг является основой в обучении актерскому мастерству.

Задача: Разобрать психофизический тренинг на составляющие и проанализировать, какие его части являются основными.

Как работают наши чувства, как управлять своими эмоциями, и как развить свое воображение – психотехника позволяет нам в этом разобраться. Каждое занятие по мастерству актёра, даже если оно лекционное, сопровождается психофизическим тренингом. Упражнения психофизического тренинга можно разделить по следующим направлениям:

1. Снятие мышечного напряжения («зажимов»). Упражнения на эту тему даются в начале каждого занятия, это «процедуры разогрева». Согласно теоретическим принципам телесно-центрированной психотерапии, устранение зажимов тела является косвенным способом избавления от зажимов психологических, поскольку физическая скованность способствует психической.

2. Сценическое внимание. Один из главных элементов актерского мастерства. Оно позволяет органично действовать от партнера и в одиночестве, а также держать в голове несколько планов. К упражнениям на внимание относятся: печатная машинка, куча слов, цифры и позы.

3. Фантазия и воображение. Они являются важной частью в воспитании любого актера. Они наполняют каждое действие человека разнообразным, интересным, осмысленным и органическим содержанием.

4. Коммуникация и взаимодействие с развитием невербальных средств общения (интонации, выражения лица, движения и т. д.) И их содержание (контекст, подтекст, атмосфера).

Мышечный контроль и сценическое внимание очень тесно переплетены друг с другом. Если мы по-настоящему сосредоточены на каком-то объекте и одновременно отвлечены от других, мы непременно свободны. С другой стороны, отсутствие мышечной свободы не даст нам возможности полностью сосредоточить свое внимание на нужном объекте. Таким образом сценическое внимание и мышечный контроль сопровождают процесс сценического действия и являются необходимыми составляющими актерского мастерства.

Упражнения на контроль мышц нужно продолжать до тех пор, пока студенты не научатся по требованию педагога моментально напрягать и расслаблять любую мышцу. Но только при длительной и кропотливой работе можно в совершенстве овладеть способностью механически находить и убирать излишнее напряжение. В самом начале обучения нужно помогать студентам находить зажимы в своем теле, ведь многие в самом начале даже не ощущают зажимы в плечах, бедрах или кистях. Нужно учить их расслаблять мышцы даже в полностью напряженном теле и наоборот, напрягать в расслабленном. Для этого очень хорошо подходит упражнение на вставание с пола при полностью напряженном, или полностью расслабленном теле. Это, и многие другие похожие упражнения и формируют в нашем теле мышечный контроль. Освободиться от зажимов учащимся помогают такие упражнения, как расслабление по счету, напряжение – расслабление, перекач напряжения, упор, зажимы по кругу, огонь-лед, марионетки. [1]

Обязательные умения, которые должны развить в себе начинающие актеры, — это переключать свое внимание с объекта на объект и сосредотачиваться на каком-либо объекте, не отвлекаясь на внешние раздражители. Например, выучить стихотворение, когда тебя просят одолжить деньги и через тебя разговаривают люди. Такие упражнения помогают развить внимание, цепкое, гибкое, послушное твоей воле внимание. Существуют 3 основных круга внимания:

1. Малый круг – пространство на расстоянии вытянутой руки. Ваша “зона комфорта”, ваши телесные ощущения, а также то, что происходит внутри вас (ваши мысли, эмоции, чувства и оценка происходящего).

2. Средний круг – комнаты, часть зала, аудитории. Часть пространства, которую получается охватить «одним взглядом».

3. Дальний (большой) круг – большой зал, площадь, улица за окном аудитории. [2]

Обязательным элементом в развитии актерского мастерства является импровизация. Её составляющими являются: сценическое внимание,

мышечный контроль, вера в предлагаемые обстоятельства и воображение. Так же эти элементы являются составляющими для органического действия, без которого, на сцене, никогда не будет правды. Все они неразделимы. С утратой одного из них теряются и все остальные. Если внимание актера рассеялось, то и воображение перестает работать. А как только замолкает воображение, становится невозможной и оценка предлагаемых обстоятельств. И наоборот, «зацепившись» за любой из элементов, мы вызываем и все остальные. Спросив себя, «а что, если бы...», мы вызываем и внимание к предлагаемым обстоятельствам, и их оценку.

Одним из начальных этапов для обучения начинающего актера является задача — представить себя в любых предлагаемых обстоятельствах. С развитием воображения у студента развивается способность естественно, последовательно и органично действовать в любых предложенных условиях, а также тренируется воображение «обстоятельств действия».

Воображение и фантазию развивают следующие упражнения: скульптор и глина, путешествие картины, изобразить любовь/бесконечность/милосердие. Но лучше всего они развиваются во время прочтения книг и просмотра качественных старых фильмов. [1]

Говорят, что отличие плохого актера от хорошего в том, что плохой актер играет свою роль, а хороший в ней живет. В этом и заключается особая изюминка актерской профессии. Актер должен предстать пред нами другим человеком, одновременно оставаясь собой. При этом нужно что бы ему поверил зритель, а для того что бы поверил зритель, нужно что бы в это поверил сам актер.

Общение так же является важной составляющей в процессе обучения актерскому мастерству. Общаться можно не только словами, но и жестами, мимикой, пластикой. Что бы общение было органичным, актер должен не только действовать, но и отталкиваться от действий своего партнера. Так же он должен правильно реагировать на его реплики или движения, даже те, которые они заранее не планировали. Выполняя цепь сценических задач и действуя таким образом по отношению к партнеру, актер неизбежно и сам подвергается воздействию со стороны партнера. В результате возникает взаимодействие, борьба.

Как сделать общение на сцене более органичным? Сценическое общение органично тогда, когда между партнерами есть диалог. При этом неважно в чем он будет проявляться. В мимике, словах, жестах, движениях. Главное, чтобы это не была «игра в одни ворота», и между партнерами чувствовалась связь. Что бы один совершал действие, а другой на него отвечал.

Этой взаимозависимости сценических красок добиться возможно только изнутри, путем подлинного внимания и органического действия со стороны обоих. Общения уже нет, если нарушена органика поведения хотя бы одним из партнеров.

Использование упражнений на парное физическое действие помогает развить навыки невербального и бессловесного общения между партнерами. Студенты одной группы должны чувствовать друг друга, и действовать как пальцы одной руки. К таким упражнениям относятся: согласованные действия, тень, зеркало, предмет и фраза по кругу, разговор через стекло. Так же обязательны упражнения на бессловесное общение: бег в резинке, цепочка и др. [3]

Момент, когда, образно говоря, необходимо поместить что-то увиденное, услышанное, воспринятое в голову, чтобы определить, что нужно сделать, с учетом новых обстоятельств называется оценкой. Естественная реакция на какое-либо событие так же является оценкой. К оценке относятся все эмоции и действия, которые возникают в ответ на эти события. Оценка актера может быть разная, быстрая или долгая, явная и незаметная. Главное, чтобы она не была условной. [4]

Органическое действие актера подчинено законам жизненного действия. Без познания законов жизненного действия (это одна из задач психофизического тренинга) невозможно освоить сценическое действие. В рамках психофизического тренинга, педагог по мастерству актера, решая задачи, определенные изучаемой темой, (например, психологический жест) выбирает упражнения и наполняет их содержанием с учетом индивидуальных способностей учащихся, и степени освоения учащимися предыдущих тем, и своего видения той стадии, на которой учащиеся находятся в данный момент на пути к конечному результату. Нет в психофизическом тренинге актера стандартного набора и стандартной последовательности отрабатываемых элементов, которые гарантировали бы заданный результат. Помощники педагога – его интуиция, творческий и педагогический опыт. [1]

Вывод. Изучив основные составляющие психофизического тренинга и разобрав, какие упражнения являются главными, удалось сделать следующие выводы. Психофизический тренинг является основным фактором в обучении актерскому мастерству, так как он наиболее эффективно разрабатывает именно те стороны актера, которые будут нужны ему для работы на сцене. При правильном и грамотном использовании данный тренинг со стопроцентной вероятностью воспитает хорошего начинающего актера, который не будет обузой в театре для своих коллег.

Список источников:

1. http://www.libma.ru/psihologija/psihofizicheskaa_trening/p2.php — Дата доступа: 21.04.2020
2. <http://artact.com.ua/archives/13738> — Дата доступа: 21.04.2020
3. <https://biography.wikireading.ru/282533> — Дата доступа: 21.04.2020
4. <https://culture.wikireading.ru/57667> — Дата доступа: 21.04.2020

Орлова Т.

студентка 1 курса театрального факультета
специальность «Актерское искусство (драматический театр и кино)»
руководитель – заведующий кафедрой мастерства актера,
доцент Павлють В.П.

ДОМАШНЯЯ РАБОТА АКТЕРА НАД РОЛЬЮ

Аннотация. В данной статье речь пойдет о выполнении актером домашней работы над ролью. Будут раскрыты следующие темы: этапы домашней работы над ролью; роль домашней работы над образом в профессии актера; ошибки при выполнении домашней работы над ролью.

Введение. Актер - человек, непрерывно примеряющий на себя разные образы. Каждая роль требует подробного разбора. Работа над ролью помогает актеру почувствовать роль и добиться органичного перевоплощения.

Цели: изучить необходимость домашней работы актера над ролью.

Задачи: проанализировать этапы домашней работы над ролью.

Разнообразие ролей, которое имеет актер, требует тщательного разбора. К сожалению, не все актеры делают домашнюю работу над ролью. Зачастую многие даже не имеют представления о том, в чем заключается эта работа. А неправильное выполнение приводит к неприятным последствиям в виде штампов и заученных интонаций. И все дальнейшие усилия режиссера оказываются тщетными. Конечно, начало работы над ролью лежит у самой пьесы. Коллективное обсуждение смысла, идеи, сверхзадач – первая необходимость. Без этой «основы» начинать домашнюю работу бессмысленно. А каждый актер, в частности, должен ответить на ряд вопросов самому себе, чтобы выяснить свою сверхзадачу.

Следующим элементом домашней работы актера над ролью является подробное ознакомление с эпохой. Нужно подробно изучить время, которое показано в пьесе. Эти знания помогут актеру глубже погрузиться в образ и пьесу. Многие вещи в нашей жизни меняются со временем. Например, одежда, прически, речь, повадки, ценности, традиции, политическая жизнь и так далее. Все эти аспекты несомненно помогут актеру увидеть роль с разных сторон и понять эпоху, в которой существует его герой. Ни в коем случае знания не должны быть поверхностными. В наше время существует множество источников, благодаря которым можно получить достоверную информацию о любом времени. Интернет, научные книги, литература, живопись. Также, жизненный опыт играет немало важную роль, если мы не отдалены от эпохи в пьесе. Такое "накопление" является первым этапом домашней работы актера над ролью.

Еще одна из важнейших составляющих этого процесса – фантазия. Конечно, она важна не только при работе над ролью. Но она крайне необходима для фантазирования о роли. Актер придумывает жизненные обстоятельства, которые не представлены в рамках пьесы, мысленно ставит себя (своего героя) в эти обстоятельства и старается представить, что он бы делал в данных обстоятельствах, если б на самом деле был этим человеком? Например, что б я сделал, исполняя роль Городничего, только что получившего весть о том, что к нам в «гости» едет Ревизор? А что б я сделал, когда узнал, что это ненастоящий Ревизор? После того, как вы ответите на большое количество вопросов, относящихся к жизни героя в пьесе, вы сможете создать прочную связь актера с образом. Этот этап предназначен для того, чтобы актер смог лучше понять своего персонажа – его образ жизни, характер, взгляды, принципы, отношения (к обществу, событиям, вещам. Чтобы познать душу человека, роль которого он будет примерять на себя, нужно, в первую очередь, его поведение в различных обстоятельствах. Именно для этого мы и используем нашу фантазию.

Не менее важную роль, чем вышеописанный процесс, в домашней работе актера над ролью играет фантазирование о прошлом героя. Многие подходят к этому заданию несерьезно, уделяя совсем мало внимания. Например, «Сестра моего героя была продавщицей, у нас были напряженные отношения, мы практически не общались. Но она была приятной, милой женщиной» и так далее. Все эти слова могут относиться к любому человеку в мире, поэтому надо найти слова, конкретно описывающие уникальность данной ситуации. Нужно нафантазировать биографию героя так, чтобы актер хорошо запомнил ее, как свою собственную. А свою биографию мы можем рассказать в мельчайших деталях, так как они абсолютно уникальны. Она насыщена личными переживаниями и эмоциями, которые отличают нас от миллионов других людей. То есть фантазируя о жизни героя, мы должны представить, что это наша жизнь. Такой прием поможет верить актеру в подлинность мыслей образа, которые становятся его собственными мыслями.

Чтобы создание биографии было более подробное, а не поверхностное, актер должен погрузиться в детали. Каждая деталь, которая всплывает у нас в памяти – это как ниточка, потянув за которую, мы можем обнаружить еще больше фактов и событий, хранящихся в нашей памяти. Вспоминая какое-либо событие в жизни, постепенно всплывают мельчайшие детали (цвет, запах, фраза, подарок). Всего лишь какая-то незначительная деталь может погрузить нас в приятные воспоминания, которые мгновенно оживают у нас перед глазами. Именно поэтому создание деталей помогает биографии приобрести живость. Нафантазированные события помогут представить, что все происходит с вами на самом деле, и поспособствуют перевоплощению.

Конечно, не надо слишком подробно выстраивать хронологию событий в придуманной биографии. Ведь в нашей памяти не хранится каждый день с момента рождения. В основном мы запомнили самые яркие и важные события,

случавшиеся когда-либо с нами. Достаточно пару эпизодических отрывков из каждого периода жизни героя. Немного, но зато пусть они будут насыщены переживаниями, которые актер сможет воплотить в своем исполнении на сцене.

Как уже было сказано, далеко не каждый актер добросовестно выполняет эту кропотливую работу. Оправдываясь тем, что зритель все равно не услышит об этой биографии, она же не написана в пьесе. Но не в этом смысл данного процесса. Да, мы не сможем рассказать о том, что мы придумали, зрителю, но главное, чтобы он это почувствовал. Если у актера внутри пустота, чуткий зритель обязательно это заметит, так как это несомненно отразится на актерской игре. А сохраняя в памяти плоды своей фантазии, актер приобретает уверенность и веру во все происходящее. Он становится более убедительным. И тут у зрителя не возникает никаких вопросов.

Таким же образом актер должен знать все детали промежутка времени, которое длилось перед выходом героя на сцену. Актер должен нафантазировать все действия своего героя (вплоть от пробуждения). Он должен знать эти действия так же хорошо, как будто именно актер проживал этот день за героя. Если актер тщательно выполнит данную работу, то его появление на сцене не будет выглядеть как просто выход. Зритель поймет, что актер тянет за собой какие-то переживания и события, произошедшие у героя до момента встречи с залом. Столько дополнительных обстоятельств можно понять только по одной походке (размер шага, темп).

Без этой работы невозможно перевоплощение, которого пытается достичь актер, проводя домашнюю работу над ролью. «От внутреннего к внешнему». Если не произойдет внутренне перевоплощение, не произойдет и внешнее. Подводя итог данного этапа работы над ролью, следует запомнить, что здесь не может быть случайностей. Все построено на логике и последовательности.

Когда актер в полной мере будет насыщен информацией о жизни и фантазировании о роли, он может начать работу с текстом. Но эта работа не связана с бесконечным повторением заученной фразы и поиском «правильной» интонации. Этот этап – вскрытие текста. «Это значит – определить, понять, почувствовать все, что скрывается под словами, за словами, между словами. А скрываются там невысказанные или недоговоренные мысли, тайные намерения, желания, мечты, образные видения, различные чувства, страсти и, наконец, конкретные действия, в которых все это объединяется, синтезируется и воплощается». Мы говорим о «подтексте».

Процесс этой работы заключается в том, чтобы проследить по тексту за логическими цепочками жизни героя; понять его мысли, следя за его действиями; какие цели он преследует; увидеть логическую связь между всеми совершенными им действиями; понять его намерения и то, что он скрывает от других.

Очень важно использовать в полной мере наше воображение. Актеры часто читают на сцене заученные монологи, не имея перед глазами никакой картинки. Отсутствие «ленты видения» в такие моменты, делает речь актера

поверхностной, неинтересной, неорганичной. Так вот создание этой ленты – один из самых важных разделов в домашней работе актера над ролью. Многократное проигрывание каждой сцены, каждой реплики, адресованной своему партнеру. Но проигрывание ПРО СЕБЯ. «В воображении видеть партнера, в воображении подавать ему указанные автором реплики, в воображении воспринимать реплику партнера и в воображении на нее отвечать». Благодаря многократному проигрыванию, актер сможет проследить ход мыслей героя, логику действий, определяя «действенный глагол» для каждого из них, и, конечно же, создаст киноленту видения.

Домашняя «зубрежка» вредна для любого актера. Потому что при домашней работе вслух актеры впитывают в себя закореневшие интонации. Заученные слова, не имеющие никакого смысла внутри, представляют собой штампы. А игра про себя наполнена живыми переживаниями и эмоциями.

«Внешняя характерность» - еще один немаловажный раздел домашней работы актера над ролью. Внешние изменения сами найдут актера во время репетиционной работы по мере того, как он будет вживаться в роль. Ведь нельзя перенести на себя робкое, трусливое поведение не изменив, как минимум, свою осанку. Другая походка, речь, привычки – результат внешней характерности и вживания в роль. Как мы уже говорили, изменения происходят от внутренних к внешним. Но существуют некоторые составляющие характерности, которые нельзя отнести к данному суждению. Это физиологические или анатомические свойства человека, которые не зависят от его внутреннего состояния, но оставляют определенный отпечаток на нём. Например: худой, некрасивый, полный, косоулы и т.п.

Например, исполняя роль столетней бабушки, нужно постараться максимально точно перенять пластику рук, ног, мимику, речевую/голосовую характеристику и т.д. Нужно органично садиться, ходить, разговаривать, чтобы у зрителя даже не возникло мысли о том, что это не настоящая столетняя бабушка, а двадцатилетняя актриса, учащаяся в институте. Нужно присвоить все характерные особенности роли.

Некоторые актеры рассуждают так: «Если мне надо сыграть горбатого человека, то я просто приделаю себе горб! Что тут сложного?». Эти актеры совершают очень большую ошибку. Зоркий зритель заметит, что перед ним на сцене не горбатый человек, а актер с хорошей осанкой, приделавший себе горб. Чтобы сыграть такую роль, надо научиться быть горбатым без горба. Нужно почувствовать, как живет такой человек. А уже потом применять доступные возможности для точного визуального сходства. Такая работа над ролью начинается, как только актер, получив текст роли, понял все особенности своего героя. Это сложная работа, требующая неоднократных самостоятельных репетиций.

Также, в создании внешней характерности нам помогают костюмы. Надевая костюм, актер не имеет право не соответствовать его манерам. Ведь нельзя в костюме горничной встречать принца. Главное уметь правильно

носить костюм. И не спешить требовать костюм на первой репетиции, чтобы вжиться в роль. Большой труд – вести себя соответственно своей роли, когда ты одет в свою повседневную одежду.

Последним этапом в этой трудной, но очень важной работе, являются домашние этюды на образ. «Например, еще с вечера, ложась спать, актер решает: завтра я буду все свои действия до ухода на репетицию выполнять так, как если бы это был не я, а заданный мне образ». [1] При выполнении этого задания, все накопленные ранее знания обретают полноценную картину, образуя уникальную роль. Актер начинает чувствовать свой образ.

Выводы. Проанализировав все этапы домашней работы актера над ролью, можно утверждать, что данный процесс является неотъемлемой частью творческой жизни любого актера. Быть актером – непомерный труд. Каждая роль требует большой работы над собой. Работа над ролью – сложный механизм, требующий тщательной проработки каждого этапа, чтобы достичь своей цели. Каждая роль в пьесе имеет свое предназначение, каждый актер это предназначение должен выполнить.

Список источников:

1. Б. Е. Захава. Мастерство актера и режиссера: Учебное пособие. 5-е изд. – М.: РАТИ-ГИТИС, 2008. – 432 с, илл.

Таборко Л.

студентка 1 курса театрального факультета,
специальность «Актер драматического театра и кино»
руководитель – заведующий кафедрой мастерства актера,
доцент Павлють В.П.

СЦЕНИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ КАК ОСНОВНОЙ ЭЛЕМЕНТ МАСТЕРСТВА АКТЁРА

Аннотация. В данной работе речь пойдет о таком важном элементе актерского мастерства, как действие. Будут раскрыты следующие темы:

- 1. Что есть сценическое действие?*
- 2. Признаки сценического действия, которые основным образом отличают действие от чувства.*
- 3. Виды действия. Характерные черты каждого из этих видов. Взаимодействия видов между собой.*

Введение. Театр – это искусство воплощения драматических произведений на сцене. Театральная атмосфера невозможна без актеров, декораций, музыки, пластики, костюмов, и только когда все это сливается в единое целое, тем самым дополняя друг друга, в свет выходят шедевры.

Безусловно, актер – важнейшая и неотъемлемая часть каждого спектакля. Именно актеры, переживая вместе со своими героями-образами различные ситуации, способны донести до публики ту или иную мысль, идею, которую вкладывают в произведение автор и режиссер. Но разве зритель задумывается, как человеку на сцене удастся убедить в чем-либо целый зал, заставить его смеяться, плакать, переживать и, главное, чувствовать? Зритель может лишь восхищаться, не понимая, а иногда и нарочно желая оставить загадку такого искусного актерского убеждения в тайне. И только актеры знают, что залогом создания «правды» на сцене, а также основным элементом их мастерства является подлинное, правдивое действие.

Основной текст. Объектом исследования данной работы является один из главных элементов мастерства актера: сценическое действие.

Предметы исследования – сценическое действие и влияние его на создание определенной роли.

Исследование проводилось методом сбора теоретических материалов, имеющихся по этому вопросу, их отбору, анализу и синтезу.

Цели: выяснить какую роль сценическое действие играет в актерской жизни, какие виды и признаки имеет, а также возможность эффективного применения полученных знаний на практике.

Задачи: теоретический анализ профессиональной литературы, определение значимости сценического действия для театра и зрителя, выявление функции физического и психического действия, а также их взаимодействие.

Актерское искусство – искусство сценического действия. Только то, что выражено через действие, приобретает силу в театре.

В качестве главного материала актёрского искусства, действие считается носителем всего, что составляет актерскую игру, ведь в действии объединяются в одно целое чувство, воображение, мысль и внешнее поведение актера.

Иными словами, сценическое действие – это умение думать, слышать, видеть, говорить, и двигаться в данных предлагаемых обстоятельствах.

Такое определение кажется более понятным, но в то же время сложность его реализации крайне велика, ведь кроме того, что действие должно содержать чувственную опору, иметь верную пластику, стоит помнить, что целью действия является стремление изменить предмет, на который это действие направлено.

Существует два основных признака действия, которые главным образом отличают его от чувства:

- наличие цели;
- волевое происхождение.

Но при этом, и чувства и действия одинаково обозначаются при помощи слов, имеющих глагольную форму. Важно научиться отличать глаголы, которые обозначают чувства, от глаголов, которые обозначают действия. Например, на просьбу подобрать действенный глагол, нельзя ответить

«жалею», «мучаюсь», «радуюсь». Все перечисленное – чувства, но не действия. Действиями будут: «приглашать», «утешать», «отказывать», «упрекать», «объяснять». При помощи данных глаголов актер выполняет задачу, которую он поставил себе перед тем, как выходить на сцену. По сути, чтобы начать действовать, нужно этого захотеть (я хочу утешить, я хочу пригласить). Но стоит понимать, что, выполняя действие, мы не всегда получаем желаемый результат: утешать – не значит утешить и т.д. И убеждать мы будем только когда действительно захотим этого. Именно поэтому действие имеет волевой характер.

Но когда актер на сцене «накачивает» себя, принуждает себя к тому или иному чувству, требует его от себя, а не переживает на самом деле, зритель сразу же замечает фальшь. И для того, чтобы распознать фальшь, совершенно необязательно актерское или режиссерское образование. У зрителя все просто. Он либо верит тому, что происходит на сцене, либо нет.

Разве человек, который смеется, старается это делать? Наоборот же, он старается сдержать смех. Тот, кто рыдает, разве хочет это делать? Нет, он хочет скрыть это. Актер же, который выдавливает из себя слезы, идет против природы, поэтому теряет доверие зрителя. Нужно знать, что внутреннее состояние не всегда должно отражаться на внешнем облике. Чем больше человек удерживает чувство в себе – тем сильнее оно разгорается внутри и тем ярче потом вырывается наружу.

Различают два вида действий: физическое и психическое.

Физическими называются действия, целью которых является внесение изменений в окружающую среду. Такие действия требуют физических затрат. Таким образом, к физическим действиям мы можем отнести любые действия, связанные с перемещением: работа (строить, копать, ломать), спорт (бежать, плыть, метать), а также действия, направленные на другого человека, то есть на партнера на сцене (обнимать, укладывать, отталкивать).

Психическими будут являться действия, направленные на внутреннее состояние человека, на его психику. В данном случае действие может быть направлено как на психику партнера, так и на свою собственную. Такие действия являются ключевыми для каждого актера, они составляют основу любой роли и спектакля. Требовать, соглашаться, убеждать, хвалить, бранить – все это психические действия. [2]

В зависимости от средств, которыми пользуется человек для исполнения желаемого действия, в психических действиях можно выделить мимические и словесные.

Стоит знать, что выражать действия благодаря мимике актер может, а вот выражать чувства с помощью мимики будет большой ошибкой, ведь таким образом актер переходит к так называемым «штампам», а это главный враг актерского искусства. Мимика должна рождаться в процессе действия, иначе это будет выглядеть как наигрыш.

Слово – еще один весомый фактор для актера на площадке. Слово способно выражать мысли говорящего, возбуждать чувства человека, к которому обращаются, побуждать тем самым к действию.

Между физическим и психическим действиями всегда возникают какие-либо взаимодействия. Но это не значит, что пластика человека всегда отражает его внутреннее состояние. Она может каким-то образом подчиняться: наше эмоциональное состояние может влиять на параллельно выполняемое какое-либо физическое действие. Бывает и наоборот: человек, который выполняет какую-то кропотливую работу, не будет вести спор с партнером так темпераментно, как бы он это делал, если бы занимался чем-то более простым. Либо есть вариант, когда человека переключается с физического (кропотливая работа) на психическое (спор с партнером), тогда уже стоит решить, какая из задач для актера является наиболее важной. Из опыта можно сказать, что любая малейшая фальшь в физическом действии может полностью разрушить правду психического.

Станиславский как-то рассказывал о своей племяннице, которая за приемом пищи любила бегать, шалить, болтать, но только когда обедала у себя в комнате. Когда же ее привели за общий стол, девочка стала очень стеснительной и на вопрос, все ли в порядке, ответила: «А чего вы смотрите?». [1, с. 92]

Я могу всех актеров сравнить с этой маленькой девочкой. Так же, как ее нужно было заново учить есть, болтать и шалить на людях, так и каждого актера с первым же шагом на сцену нужно учить делать все привычные в жизни вещи, переживать может уже сотню раз пережитые чувства, но только с условием того, что на это будет смотреть зритель. Пить чай, протирать стол, открыть окно, убирать комнату – эти вещи кажутся простейшими, но даже в таких мелких вещах нужно добиваться максимальной правды, ведь даже здесь можно наиграть при наличии фактора зрителя. И как только актер научится взаправду жить на сцене, тогда зритель будет ему верить. Но в жизни человек будет делать все это тогда, когда действительно этого захочет, когда ему это будет нужно. Значит, актеру остается только поверить в то, что ему это нужно.

Точно сказал об этом Аркадий Николаевич Торцов: «Нельзя выжимать из себя чувства, нельзя ревновать, любить, страдать ради самой ревности, любви, страдания. Нельзя насиловать чувства, так как это кончается самым отвратительным актерским наигрыванием. Поэтому при выборе действия оставьте чувство в покое. Оно явится само собой от чего-то предыдущего, что вызвало ревность, любовь, страдание. Вот об этом предыдущем думайте усердно и создавайте его вокруг себя. О результате же не заботьтесь. Наигрыш страстей, наигрыш образа, механика – очень распространенные в нашем деле ошибки. Ими грешат те, кто привыкли на сцене представлять, по-актерски лицедействовать, ломаться. Но подлинный артист должен не передразнивать внешне проявления страсти, не копировать внешне образы, не наигрывать механически, согласно актерскому ритуалу, а подлинно, по-человечески

действовать. Нельзя играть страсти и образы, а надо действовать под влиянием страстей и в образе.» [3]

Источники:

1. Захава Б.Е. - Мастерство актера и режиссера – Москва, 1973;
2. <https://lektsii.org/10-8385.html>. - Дата доступа: 01.05.2020;
3. Станиславский К.С. - Работа актера над собой в творческом процессе переживания – издание 2008.

Шарендо Мария

студентка 2 курса театрального факультета, специальность «Актёрское мастерство», направление специальности «Музыкальный театр»
ОСОБЕННОСТИ ВЛИЯНИЯ МУЗЫКИ НА ПСИХОФИЗИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Данная работа состоит из аннотации, введения, основной части, выводов и списка источников. Во введении говорится о материальности в XXI веке, а также о совершенно забытой духовной составляющей, а именно музыкальной. Цель исследования: физическое и духовное воздействие музыки на человека. В основной части я показываю, опираясь на источники в виде научной литературы, негативное и положительное воздействие двух жанров. В заключении доказано, что музыка очень мощный инструмент, про который не стоит забывать, но пользоваться им нужно умело.

Введение. Музыка появилась вместе с человечеством. Она всегда сопровождала его. В ходе развития цивилизации музыка менялась, следуя общим изменениям в культуре. В XXI веке, веке высоких технологий, мы совершенно забыли про духовную составляющую человека. Мы стали ответственно подходить к выбору вещей, электронной техники, гаджетов, то есть к материальной части, но чем мы себя наполняем в духовном плане, и задумываемся ли о последствиях? Этот вопрос взволновал меня как музыканта, оттолкнувшись от него, я решила провести исследование.

Мною будут рассмотрены как положительные, так и отрицательные аспекты воздействия музыки на психофизическое состояние человека (на примере классической и рок-музыки).

На заре человеческой цивилизации уже задумывались о тайнах влияния искусства и, в частности, музыки на человека, пытаясь определить ее роль и значимость в формировании духовного мира личности. Мыслители изучали благотворное влияние живописи, театра, движений, музыки на системы и функции организма, на формирование духовности человека.

Древнегреческие философы Пифагор, Аристотель, Платон, указывая на профилактическую и лечебную силу воздействия музыки, считали, что музыка устанавливает порядок во Вселенной, в том числе нарушенную гармонию в человеческом теле [2]. Еще тогда было замечено, что музыка, прежде всего ее основные компоненты – мелодия и ритм, изменяют настроение человека, перестраивают его эмоциональное состояние. По мнению Платона, ритмы и

лады, воздействуя на мысль, делают ее более целостной и сформированной. Вслед за Платоном и Пифагором идеи о влиянии искусства на человека развивал Аристотель. Он указывал, что такое очищение подобно устранению буйства, следовательно, и обновлению моральных критериев [2].

Имея древнюю историю, музыка является мощным средством воздействия на духовную сущность человека. Такую же историю имеет практика врачевания средствами музыки. В античных источниках сохранились мифы, легенды и свидетельства чудесного исцеления благодаря воздействию музыки. Оно было направлено, прежде всего, на гармонизацию личности, и все лечение было ориентировано на психофизиологическое воздействие. Известно, что вокалотерапия и танец в давние времена в целях врачевания считались довольно эффективными средствами исцеления. Так движения под быструю динамичную музыку считались эффективным средством лечения тарантизма (укуса паука-тарантула). Больные в «бешеном» темпе в танце «тарантелла» двигались до полного изнеможения, «вытанцовывая» яд из тела [1].

Данные многих исследователей дают основания говорить, что воздействие музыки начинается еще до рождения. Маляренко Н.В. (1985 г.) в процессе своих исследований выявила, что воздействовать на формирование личности целесообразно с дородового периода. Выяснилось, что плод воспринимает определенную музыку в зависимости от своего развития. Так, на первых неделях существования он лучше реагирует на духовную музыку. Реакция его в большей степени сочетается с музыкой той религии, в какой воспитаны его родители. На 4-7 неделях наиболее приемлемой считается музыка народная, так как она вкладывает в ребенка представления о национальных особенностях его культуры, ментальности. На 8-17 неделях развития он очень хорошо реагирует на классическую музыку, отдавая предпочтение музыке Моцарта и Баха как наиболее интеллектуальным композиторам. Если сравнить это со спецификой формирования плода, то выяснится, что именно в этот период формируется основное число интеллектуальных клеток, так называемый «взрыв нейронов», переизбыток мозговых клеток, половина из которых человеком не используется и, как следствие застоя, атрофируется [6]. Если заполнить их информацией в этот период, то можно резко сократить время на обучение ребенка азбучным истинам, основам математики, химии, географии, другим знаниям, которые требуют механистического запоминания.

Впоследствии хорошо воспринимается музыка классическая, мелодическая, подобранная по специальным программам. Они уже созданы и используются в мире как программы дородового воспитания младенцев. Рок-музыка совершенно не воспринимается плодом, вызывая у него сильное беспокойство, стресс, чрезвычайно повышенное сердцебиение и др. негативные позиции.

Классическая музыка.

Ученые приписывают классическим произведениям чудодейственный эффект. Проведя ряд экспериментов, учёные доказали, что больные, которые слушали классическую музыку, выздоравливали в два раза быстрее, за счёт увеличения в крови лимфоцитов, организму становилось легче бороться с болезнями, кто не слушал, болезнь уходила медленнее.

Действительно, при прослушивании классики человек оживляется, как будто открывается второе дыхание, меняется частота, и глубина дыхания его вдохновляет и приносит в какой-то мере счастье и радость за счёт выработки дофамина, который и вызывает данные чувства.

Композиторы, создавая свои шедевры, не подозревали о том, что их музыка будет лечить людей. Гениальное произведение – это результат вдохновения и мастерства его создателя, а еще своеобразная тайна, которую порой постичь невозможно. Слушая музыку, мы открываем в ней совершенство, простоту, гармонию и еще нечто такое, что не подвластно выражению словом.

Композитор предлагает информацию, закодированную в знаках – символах. Мозг ее расшифровывает, в соответствии со своими ощущениями вдыхает в нее жизнь. Музыка несет в себе информацию, через которую мы приближаемся к непостижимому, порой необъяснимому, но необходимому.

По мнению специалистов, самая необыкновенная музыка у Моцарта. Музыкальный феномен Моцарта еще не объясним до конца, но фактом является то, что его произведения способствуют повышению коэффициента интеллектуальности.

После 15-ти минутного прослушивания музыки Моцарта тесты показали то, что музыка повышала умственные способности у всех участников. В ходе эксперимента ученые так же установили что:

1. Музыка Моцарта обладает универсальным расслабляющим эффектом, поэтому она является средством помощи тревожным людям;
2. Музыка Моцарта улучшает память и стимулирует мышление;
3. Прослушивание вызывает прилив творческих сил, приводя к повышению успехов в деятельности на 40-50%.

Этот музыкальный феномен, так и назвали – «эффект Моцарта».

В ряде исследований определено положительное влияние классической музыки на физиологические процессы организма человека. Так, было подтверждено, что:

- при прослушивании мелодий происходит нормализация мозгового кровообращения;
- негромкая мелодичная музыка оказывает успокаивающее воздействие;
- музыка влияет на уровень различных гормонов в крови;
- музыка может улучшить память и обучаемость.

Рок-музыка

Человек способен воспринимает колебания звука частотой 10–20 Гц, насекомые – 0,2–500 кГц, дельфины – 0100 Гц–200 кГц.

Колебания ниже 20 Гц – инфразвук. Инфразвук может вселить в человека тоску, чувство тревоги и страха, дрожь в позвоночнике. «Попадая в резонанс с биоритмом человека, инфразвук высокой интенсивности может вызвать мгновенную смерть».

К таким жанрам относятся, в первую очередь рок-музыка (хард-рок, хэви-метал). Он является самым опасным и разрушающим. Именно в нем присутствуют ультра- и инфразвуки, которые человек не воспринимает. Это является скрытым оружием против нас. Оно не осознается нами, но влияет на наше сознание.

Повторяющийся однообразный ритм и низкочастотные колебания бас-гитары вызывают реакции, схожие с воздействием наркотиков. Уже существует термин «музыкальная наркомания»[4]. Издаваемые звуковые волны могут вызвать микроинсульт, нанести вред слуху. Учащенная ритмическая пульсация, дополненная мелодией на 2-3 нотах, агрессивная манера исполнения вызывают либо чувство хронической депрессии, либо бесконтрольную и беспричинную агрессивность. Как следствие, именно в среде рок музыкантов и их фанатов часты случаи самоубийства.

Русский психолог Д. Азаров однажды сказал: «Мне как-то удалось выделить сочетание нот, сходное для всех случаев самоубийства рок-музыкантов. Когда несколько раз прослушал музыкальную фразу, то ощутил такой прилив плохого настроения, что сам был готов полезть в петлю. Множество музыкальных произведений современности созданы из «звуков-убийц» [5]

Музыка и медицина. Музыкотерапия.

Существует музыкотерапия, где человек под мелодии расслабляется, «отпускает» свое тело, дает ему расслабиться и почувствовать себя свободным.

Наукой доказано, что музыка проникает в организм не только через органы слуха, но и через кожу, виброрецепторы кожи воспринимают звуковые волны в широком диапазоне. Звуковые волны определенной частоты воздействуют на виброрецепторы, образуется противоболевая система, в результате чего болевые ощущения ослабевают или исчезают полностью.

Музыка используется сейчас многими медиками и психологами для снятия стрессов, излечения различных заболеваний. Выявлено, что мозг обладает своей мелодикой и в здоровом состоянии отличается от больного, в спокойном – от возбужденного. Но впервые отметил особенности воздействия музыки на здоровье Демокрит, полагавший, что, слушая музыку можно вылечиться от инфекционных заболеваний [3].

В известном московском центре «Эйдес» музыкальная терапия используется для лечения сахарного диабета. В этом большую помощь оказывают звуки природных шумов: прибоя, шума дождя и особенно – пения птиц.

Современное человечество обладает огромным богатством мировой музыкальной культуры с большими психотерапевтическими возможностями.

Медики установили, что регулярное звучание музыкальных инструментов эффективно при лечении многих болезней. Звуки отдельно взятого музыкального инструмента влияют на определённые органы человека. Например:

- Колокольный звон активизирует защитные силы организма и на 40% тормозит развитие болезнетворных бактерий, а именно убивает тифозные палочки, возбудителей желтухи и вирусы гриппа;
- Орган приводит в порядок ум, гармонизирует энергопоток позвоночника, его называют проводником энергии «космос — земля — космос»;
- Пианино очищает щитовидную железу, гармонизирует психику;
- Флейта очищает и расширяет легкие;
- Арфа гармонизирует работу сердца;
- Цимбалы «уравновешивают» печень;
- Саксофон - активизирует сексуальную энергию;

В Китае в аптеках можно обнаружить музыкальные альбомы – пластинки или диски – с названиями «Пищеварение», «Бессонница», «Печень», «Почки». То же самое существует в Японии и в Индии.

Заключение. Музыка оказывает невероятное и мощное влияние на духовную и физическую составляющую личности, облегчает жизнь и делает её более осознанной.

Список литературы:

1. Артпедагогика и арттерапия в специальном образовании: учеб. для студентов сред. и высш.пед. учеб. заведений / Е.А. Медведева, И.Ю. Левченко, Л.Н. Комиссарова, [и др.]. М.: Academia, 2001. – 130 с.
2. Бореев Г. Пифагор. Жизнь – как учение. Том 1. – Москва : Гиперборея, 2010.-50 с.
3. Комарова Г.Н. Искусство исцеляющее:Познавая образы мира: культура и искусство в прошлом и настоящем. Сб. статей. Вып. 1. – Казань, 2008.-73с.
4. Музыкальный энциклопедический словарь.- М., 2000.- 68 с.
5. Цховребова Ж.Д. Гармония и сила звука – «Известия ЮОНИИ», 2011.-86 с.
6. Шаморджан В. Музыка и здоровье. - М., 200- 44с.

Якубовская В.

студентка 1 курса театрального факультета,
специальность «Актёрское искусство
(драматический театр и кино)»

руководитель – заведующий кафедрой мастерства актёра, доцент Павлють В.П.

ОСОБЕННОСТИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО МЕТОДА СТЕЛЛЫ АДЛЕР

Аннотация. В данной статье речь пойдёт о известной актрисе и преподавательнице актёрского мастерства Стелле Джейкоб Адлер. В статье кратко изучена биография, театральная и кинематографическая деятельность актрисы, собственный метод в актерском искусстве, её взгляды на работы Константина Сергеевича Станиславского и Ли Страсберга, опыт работы с учениками.

Введение. На сегодняшний день существует столько подходов к актёрскому ремеслу, сколько и самих актёров. Естественно, все они обязаны развивать собственное понимание актёрского мастерства, но с начала XX века некоторое количество учителей начали прокладывать свои пути к обучению данному искусству. Кроме всеми известной системы Станиславского, есть еще несколько не менее важных направлений. Однако можно выделить восемь гуров, придумавших техники, которыми до сих пор пользуются самые популярные актеры. Наверняка, многие будущие актёры, перед тем как ими стать, слышали о следующих методиках и техниках. Это система Станиславского, метод Ли Страсберга, метод Стеллы Адлер, техника Мейснера, техника Михаила Чехова, практическая эстетика, разработанная драматургом Дэвидом Маметом и актёром Уильямом Х. Мэйси, метод Эты Хаген и подход Виолы Сполин.

Основной текст. Объектами исследования данной работы являются собственный метод Стеллы Адлер, базирующийся на работах Станиславского и Ли Страсберга и применение этого метода в театральной жизни.

Предметы исследования – подход к актёрскому мастерству в понимании Стеллы Адлер.

Исследование проводилось методом сбора теоретических материалов, имеющих по данному вопросу, их отбору, анализу и синтезу.

Цель: определить роль метода Стеллы Адлер в современной театральной жизни.

Задачи: изучить и анализировать, как биография Адлер связана с появлением её театрального метода.

Биография. Актёрская и кинематографическая жизнь Стеллы Адлер.

Всеми известная Стелла Адлер – это единственная из актрис, которая обучалась непосредственно у самого Константина Сергеевича Станиславского. Она является одной из первых выпускниц Американской Театральной Лаборатории под руководством актрисы МХТ Марии Успенской. Актриса происходила из блестящей театральной династии. Ее отец, Яков Адлер, известный актер еврейско-американского театра. Мать Стеллы Адлер, Сара, была выдающейся актрисой, которая получила признание независимо от мужа; брат Лютер, сестра Джулия и племянница Перл тоже были актерами и пользовались популярностью у зрителей. В общем и целом, под фамилией Адлер в одно и тоже время выступало 16 артистов. Ходила даже присказка, что ни один спектакль в Нью-Йорке не обходится без какого-нибудь Адлера. Казалось, что актерский талант был у них в крови. Они не обучались актёрскому профессионализму, они просто выходили на сцену и играли.

Стелла Джейкоб Адлер начала свою актёрскую карьеру в возрасте 4 лет. С самого детства она выступала вместе со своими родителями и очень часто могла играть роли как мальчиков, так и девочек. Из-за того, что она много выступала, она не имела возможности уделять большое количество времени учёбе, но, когда у неё появлялась возможность, она училась в государственных школах и Нью-Йоркском университете. Её первый дебют в Лондоне состоялся в возрасте 18 лет. В 1922 - 1923 годах Константин Станиславский совершил своё первое и последнее турне по США с Московским Художественным театром. Эти спектакли оказали очень большое влияние на карьеру Адлер. Она решила присоединиться к американскому лабораторному театру, где и познакомилась с учениками Станиславского – Ричардом Болеславским и Марией Успенской.

В 1934 году Стелле Адлер посчастливилось посетить Париж, где она смогла сходить на занятия по актерскому мастерству Станиславского. Это продолжалось в течение 5 недель. И за это время она узнала, что Константин Сергеевич пересмотрел свои взгляды на театральное искусство и заявил, что актёр должен творить воображением, а не памятью.

В январе 1937 года Адлер переехала в колыбель американской кинематографии – Голливуд. Она прожила там около 6 лет, снимаясь в фильмах. Но в итоге, она вернулась в Нью-Йорк, где играла, руководила и преподавала.

Метод Стеллы Адлер.

Стелла Адлер придумала собственный метод, базирующийся на работах Станиславского и Ли Страсберга. Совместно с Ли Страсбергом она трудилась с известной американской труппой Group. Впрочем, впоследствии прохождения практики у К.С. Станиславского в 1934 году в Париже она обвинила Ли Страсберга в том, что его интерпретации системы, где чувство – главнейшая сила актерской игры — считается неправильной. Эти разногласия заставили её покинуть эту труппу. Техника Адлер отличается от техники Страсберга тем, что она придаёт особенное значение воображению в дополнение к главному - эмоциональному отзыву. Популярна ее фраза: «Опирайтесь на эмоции, которые я испытала, например, когда умерла моя мать, чтобы создать роль, — больная и шизофреничная идея. Если это и есть актерская игра, то я не хочу этого делать». [2]

Началом работы над ролью по Адлер было воображение. Она считала, что актёр должен смотреть на жизнь не собственными глазами, а при помощи воображения. Всё, что мы говорим, слышим, думаем, чувством на сцене должно быть пропущено через фильтр фантазии. Актёр - это развивающаяся и свободно мыслящая личность. Главная задача актера - постоянно расти над собой и развиваться всё больше и больше.

Метод Стеллы Адлер можно разделить на три элемента:

1. Фундамент. В базе этого способа лежит фантазия и её развитие.

2. Работа над персонажем. Этот элемент помогает актеру при помощи погружения в образ найти "нового себя". Цель работы над персонажем не уход от себя, а лучше вжиться в данную роль.

3. Интерпретация сценария. Стелла Адлер выбирала какого-то драматурга, изучала проблемы, о которых он пишет и всё это конспектировала. Затем она выбирала какую-то пьесу, рассматривала её идеи, влияние на театр и на современную культуру. В конце концов она прорабатывала конкретную сцену используя достоверные исторические документы и справки.

Как и Станиславский, Адлер понимала всё богатство, скрытое в демонстрации персонажа. Актёр должен показывать переживания, представляя данные обстоятельства, а не вспоминать переживания из своей собственной жизни. Она понимала, что равноценно нужно отдаваться актёрской работе как внутренне, так и внешне. И чтобы сделать персонажа на сцене более реалистичным, артист обязан изучить роль и сделать свой выбор на основе того, что получается из приобретённого материала.

Например, если персонаж говорит о лошадях или о езде на них, человек должен знать что-то об этом как актёр, потому что тогда он будет просто притворяться. Также следует изучать ценности других людей, чтобы актёр мог понимать, что значили бы для людей какие-то ситуации, когда они могут вообще ничего не значить в культуре актёра. Без этой работы, по словам Адлер, актёр выходит на сцену «голым».

Большое внимание Адлер уделяла тренировкам чувственного воображения, чтобы сделать переживания персонажей более яркими. Она считала, что актёр должен владеть хорошими вокальными способностями чтобы его голос был более выразительным и ясным. Она считала это большим профессиональным достоинством.

Работа Стеллы Адлер со своими учениками.

Адлер всегда была хорошим, талантливым и востребованным преподавателем и от своих студентов и учеников она требовала достаточно много, если они действительно хотели добиться успеха. Певица Янис Ян была ученицей Адлер ещё в начале 1980-х годов. Она хотела чувствовать себя более комфортно на сцене. Они оставались довольно близкими друзьями до самой смерти Стеллы Адлер. В автобиографии Адлер, Ян вспоминала, что Адлер не мирилась с отсутствием прогресса у студентов. Однажды она дала одному из своих студентов десять центов и попросила его позвонить его матери, чтобы та забрала его, потому что «ему уже нечего делать в театре». В другой раз Адлер насильно сорвала платье с актрисы, чтобы заставить её сыграть сцену иначе.

Стелла Адлер была очень известной и востребованной актрисой и преподавателем актёрского мастерства. Среди известных учеников Адлер можно назвать Роберта Де Ниро, Бенисио Дель Торо, Марка Руффало и Мелани Гриффит.

Цитаты Стеллы Адлер.

Даже на сегодняшний день не менее важными для актёра остаются следующие цитаты Стеллы Адлер:

○ «Актёры напоминают агентов. Нужно постоянно шпионить за людьми, изучать разные грани характера. Актёрское мастерство – тяжелое ремесло, потому что требует не только книжных знаний, хотя и книги, безусловно, важны, но и неустанного наблюдения за поведением других». [5]

○ «Актёр – это кладёзь коллективного сознания. Он выступает преемником всех существующих знаний и мудрости. Благодаря широте воображения он перенимает мудрость предков, минуя личный опыт. Актёр испокон веков обладал глубоким пониманием Космоса». [5]

○ «Нельзя чувствовать без участия воли и разума. Они движут тем, что происходит у нас в душе». [5]

Выводы.

Изучив весь материал об актрисе, можно сказать, что этот человек «родился на сцене». Она с самого детства посвящала себя искусству и всегда интересовалась чем-то новым в будущей профессии. Не удивительно, что всё привело к тому, что она создала свой собственный метод, который и в наше время пользуется популярностью. Она серьёзно подходила к своей работе, чтобы добиться хорошего результата.

Список источников:

1. [https://ru.wikipedia.org/wiki/](https://ru.wikipedia.org/wiki/Адлер,_Стелла#Взгляды_на_актёрское_мастерство)

Адлер, Стелла#Взгляды на актёрское мастерство – Дата доступа: 20.04.2016.

2. Восемь актерских техник (и звезды, которые ими пользуются). - <https://www.alpinabook.ru/blog/8-akterskikh-tehnik/>. - Дата доступа: 23.08.2018.

3. Методика Стеллы Адлер. - <https://litresp.com/chitat/ru/%D0%91/bartou-artur/akterskoe-masterstvo-amerikanskaya-shkola/10>. – Дата доступа: 11.05.2014.

4. Факты Стеллы Адлер. - <https://ru.kinorium.com/name/10582/info/>. – Дата доступа: 15.06.2015.

5. Метод Стелла Адлер: образование актера. - <https://landeproject.ru/metod-stella-adler-obrazovanie-aktera/>. Дата доступа: 13.08.2017.

Секция 2

ВЫЯЎЛЕНЧАЕ МАСТАЦТВА І МАСТАЦТВАЗНАЎСТВА

Годуйко П.Р.

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (графический)», руководитель – доцент кафедры графического дизайна Семенько В.Я.

КНИЖНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ КАК ОТРАЖЕНИЕ

ПРОЦЕССОВ СТИЛЕОБРАЗОВАНИЯ В ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМ ИСКУССТВЕ И АРХИТЕКТУРЕ

Аннотация. Проведённое исследование посвящено изучению взаимосвязи стиля книжной иллюстрации и больших стилей искусства. Ценность проведённого исследования в его значимости для каждого, кто связан со сферой иллюстрирования и дизайна книг. Начинающие иллюстраторы, осознавая влияние на их творчество культурной и временной среды, смогут более осознанно подходить к задачам своей профессии. Также процесс сопоставления больших стилей искусства и выдающихся образцов книжной иллюстрации служит источником вдохновения и смелых решений в собственных проектах.

Введение. В искусстве ничто не происходит само по себе и все его сферы взаимосвязаны и подчинены общим закономерностям в развитии культурных процессов. Художник, иллюстратор, дизайнер не может творить вне контекста своего времени – он либо подчиняется тенденциям главенствующего стиля, либо сам задаёт новые тенденции и является основоположником стиля.

Подход к иллюстрированной книге зависит как от самого иллюстратора: его навыков, предпочтений, художественного вкуса; так и от общих тенденций того времени, в котором он творит. Начинающим иллюстраторам важно понимать многочисленные факторы, влияющие на результат их работы, чтобы иметь возможность использовать эти факторы с пользой для себя.

Объектом исследования выбрана книжная иллюстрация. Предметом исследования – связь книжной иллюстрации с большими стилями в изобразительном искусстве и архитектуре.

Цель исследования – определить взаимосвязь стиля книжной иллюстрации с большими стилями искусства.

Перед проведением исследования была выдвинута гипотеза: на графическое решение художника-иллюстратора неизбежно влияют тенденции и стили прошлого.

В исследовании поставлены следующие задачи:

- 1) Исследовать визуальные характеристики больших стилей в изобразительном искусстве и архитектуре;
- 2) Рассмотреть влияние больших стилей на пластический характер книжной иллюстрации;
- 3) Рассмотреть примеры современной иллюстрации, провести сравнительный анализ с образцами иллюстраций, созданный в период существования больших стилей, выявить схожие черты;
- 4) Сформулировать выводы на основе результатов исследований.

Перед тем, как приступить к выполнению поставленных задач, необходимо дать определение предмету исследования.

Иллюстрация (от лат. illustratio — освещение, наглядное изображение) — рисунок, фотография, гравюра или другое изображение, сопровождающее, дополняющее и поясняющее текст.

Стиль в изобразительном искусстве (лат. stylus от греч. stylos – палочка для письма) – единство морфологических особенностей, отличающее творческую манеру отдельного мастера, национальную или этническую художественную традицию, искусство эпохи, цивилизации и т.д. Стиль – это общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Такие стили как, например, классицизм и барокко называют большими стилями, поскольку они распространяются на все виды искусства: архитектуру, живопись, декоративно-прикладное искусство, литературу, музыку.

Иллюстрации к текстам используются уже более пятисот лет. Когда Иоганн Гутенберг изобрёл способ книгопечатания подвижными литерами, он начал добавлять к тексту рисунки. Основным способом воспроизведения иллюстраций в книгах была гравюра, а в XVIII веке ей на смену пришла литография. С постепенным развитием печатного дела и появлением периодических изданий появились новые возможности для иллюстраторов. В иллюстраторы переквалифицировались художники, получившие классическое образование, что способствовало высокому эстетическому качеству итогового продукта.

С момента, когда газеты, массовые журналы и иллюстрированные книги стали доминирующими источниками информации, начался золотой век иллюстрации. Тогда же произошло совершенствование печатной технологии, что сняло ограничения в использовании техник и цветов. Однако с появлением новых средств информации иллюстрация потеряла лидирующие позиции, хотя и по-прежнему остаётся востребованной.

Для проведения сравнительного анализа были выбраны самые яркие из больших стилей и направлений в искусстве. Были определены визуальные признаки этих стилей, которые равно нашли проявление в изобразительном искусстве, архитектуре и книжной иллюстрации.

Визуальные признаки стилей:

Возрождение: сложные композиции, перспектива (трёхмерная живопись), игра света и тени, эмоциональность и скрупулезность в работе. Ценится уникальность человеческой личности, эпоха антропоцентризма. В архитектуре проявляется в симметрии, пропорциях, основанных на золотом сечении, важность декоративного убранства зданий. В иллюстрации – реалистичность в изображении, сложная композиция, перспектива и трёхмерность, сюжет.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
----------	-------------	-------------



Табл.1

рис.1 (Боттичелли «Весна»)

рис.2 (Кафедральный собор во Флоренции)

рис.3 (Альберт Дюрер «мученичество Иоанна богослова»)

Модерн: отказ от использования прямых линий и углов. Часто используются орнаменты, сложные неяркие цвета. Декоративность, растительные мотивы, плавные природные формы. В иллюстрации: использование сложных растительных орнаментов, пластичных форм, нюансных цветовых соотношений. Часто для форзацев используются сложные орнаменты, составленные из природных форм. Эта традиция популярна у художников-иллюстраторов и сегодня.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
		

Табл.2

рис.4 (А. Муха «Зодиак»)

рис.5 (особняк профессора Э. Тасселя)

рис.6 (иллюстрация О. Бердслея)

Футуризм: обилие ярких цветов и строгих форм, глубокий философский подтекст сюжета, динамичность и геометричность изображений, акцент на тематике войны и технического прогресс, стремление автора изобразить предметы в движении. В иллюстрации: нарочитая небрежность, нарушение принятых канонов, использование непривычно ярких цветов.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
		

Табл.3

рис.7 (Умберто Боччони «Одновременные видения» 1911)

рис.8 (гостиница «Златибор», архитектор Светлана Кана Радевич, Сербия 1981) рис.9 (обложка к сборнику стихов В. Маяковского, иллюстратор Чекрыгин) рис.10 (иллюстрации О. Розановой)

Супрематизм: Первый период характеризуется наличием лишь простых форм и базовых цветов; второй период добавил сложные геометрические фигуры, большее разнообразие цвета и многоступенчатые композиции; третий период — белое на белом, простые фигуры. В иллюстрации: строго ограниченная цветовая палитра, минимальный набор форм, активное использование наборной кассы, текст как часть иллюстрации.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
----------	-------------	-------------

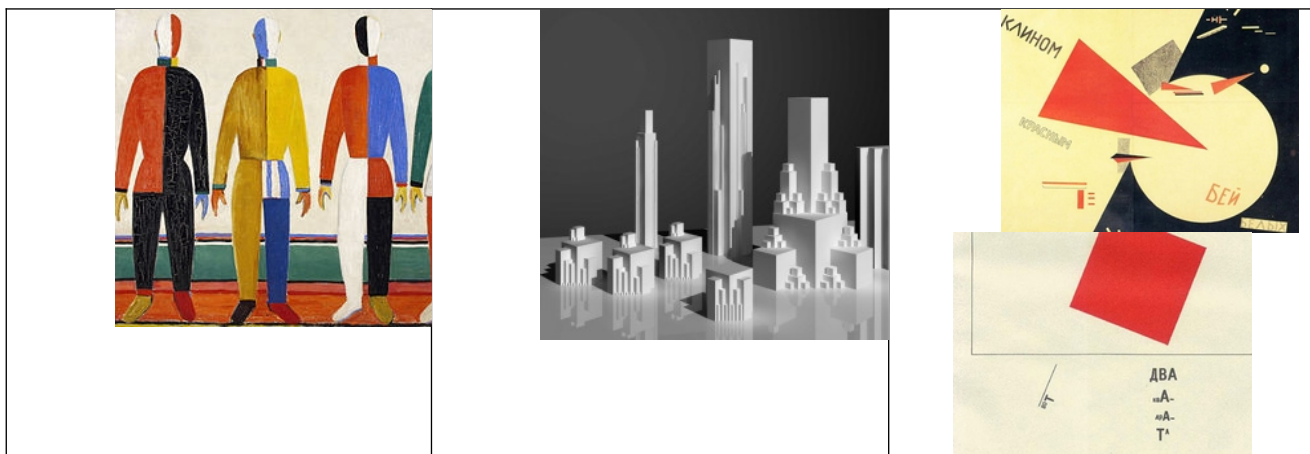


Табл.4

рис.11 (К. Малевич «Спортсмены»)

рис.12 (архитектоны К.Малевича)

рис.13 и рис.14 (Э. Лисицкий «Супрематический сказ про два квадрата»)

Конструктивизм: строгость, геометризм, лаконичность форм и монолитность внешнего облика. В иллюстрации: построение изображения на основе простых геометрических форм. Сочетание реалистичных элементов с геометрическими фигурами, ограниченная цветовая гамма.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
		

Табл.5

рис.15 (В. Татлин «Спасские ворота»)

рис.16 (дворец культуры ЗИЛа братья Веснины)

рис.17 («Топотун и книжка» *Иллюстрации М. Цехановский.*)

Сюрреализм: фантастика абсурда, алогизм, парадоксальные сочетания форм, зрительная неустойчивость, изменчивость образов. Так же присутствие элементов эклектики и китча. В иллюстрации: нетипичные цветовые сочетания, сложные пластические решения, нереальные сюжеты.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
----------	-------------	-------------



Табл.6.

рис.18 (С. Дали «Женщина с головой из роз»)

рис.19 (музей-гараж Майями)

рис.20 (С. Дали книжная графика)

Соцреализм: претенциозность, жизнеутверждающее начало, народность, интернационализм, неразрывность общества и судьбы отдельного человека. Стремление точно изобразить реальность, без изменений и вольностей. В книжную иллюстрацию перешли многие советские художники, так как, в сравнении с живописью, цензура была слабее. Была возможность изображать сказочные сюжеты с помощью более смелых и новаторских приёмов. Несмотря на неизбежное наличие ограничений, книжная иллюстрация эпохи соцреализма, особенно иллюстрации к сказкам, была намного более творчески свободная, чем живопись.

Живопись	Архитектура	Иллюстрация
		


Табл.7

рис.21 (Владимир Нестеров «Земля слушает»)

рис.22 (гостиница)

рис.23 («Красная шапочка» иллюстраторы Э. Булатов, О. Васильев 1980)

В современной книжной иллюстрации можно наблюдать, как приёмы разных стилей смешиваются между собой, чтобы создать новый подход. При этом и сегодня можно видеть работы иллюстраторов, в которых очень чётко видны влияния больших стилей.

Художник	Иллюстрации	Признаки большого стиля
<p>Владимир Ерко (р.1962)</p>	 <p>рис. 24 рис.25 (В. Ерко)</p>	<p>От эпохи Возрождения: большое количество деталей, реализм в изображении человеческой фигуры</p> <p>От сюрреализма: нереальность композиции, сочетание неожиданных элементов</p>



<p>Фелиция Чиао (Felicia Chiao)</p>	 <p>рис.26 (Фелиция Чиао)</p>	<p>От сюрреализма: фантастические, абсурдные сочетания, необычная цветовая гамма,</p>
<p>Золотарев Леонид (р.1964)</p>	 <p>рис.27 (Л. Золотарев«Ирисы»)</p>	<p>Явное подражание стилю модерн: природные мотивы, пластика линий, цветовая гамма природная, сложная.</p>

Табл.8

Результаты исследований, проведённых в рамках научной работы, подтвердили выдвинутую в начале гипотезу. Анализ образцов книжной иллюстрации подтвердил, что книжная иллюстрация отражает основные принципы стилеобразования того периода, когда она была создана. Более того, проведённое исследование подтвердило, что и современная иллюстрация продолжает испытывать на себе влияние минувших изобразительных эпох. Многие современные авторы продолжают вдохновляться большими стилями минувших столетий.

Осознанное использование пластических и изобразительных особенностей конкретного стиля может помочь в имитации исторической атмосферы в книжной иллюстрации. Это важно учитывать тем иллюстраторам, которые работают над книгами, описывающих конкретный временной период из прошлого – знание и грамотное использование изобразительных особенностей периода позволит максимально точно и доступно раскрыть тему. Так же сопоставление образцов книжной иллюстрации разных эпох и стилей даёт богатую базу для вдохновения, для поиска новых приёмов, на основе уже классических подходов.

Список источников:

1) источник [pinterest.com](https://www.pinterest.com). Изображения используются в информационных и образовательных целях.

2) статья «История развития книжной иллюстрации»

https://studbooks.net/722441/zhurnalistika/istoriya_razvitiya_knizhnoy_illyustratsii

3) статья «Анализ стилей в искусстве 20 века» <https://arzamas.academy/materials/1665>

Даманікава К.

студэнтка 2 курса мастацкага факультэта, спецыяльнасьць «Жывапіс»,

накірунак спецыяльнасьці «Жывапіс (станковы)»

кіраўнік – дэкан мастацкага факультэта,

кандыдат мастацтвазнаўства Конанова Г.У.

АНАЛІЗ МАСТАЦКАГА НАПРАМКУ «ФЛЮКСУС» І ЯГО АКТУАЛЬНАСЦЬ СЁННЯ

У дадзенай працы разглядаюцца асноўныя прынцыпы і ідэі Флюксус.

Пры даследванні мы будзем выкарыстоўваць такія сукупнасьці пазіцый аналізу, як ідэйны змест і мастацкая форма. Прасочым за фарміраваннем гэтай плыні і яе дзейнасьцю. Прааналізуем яе ўплывы на далейшае развіццё мастацтва.

Флюксус (ад лац. Fluxus – «патак жыцця») – міжнародная мастацкая плынь, якая зарадзілася ў канцы 1950-х – пачатку 60-х гадоў, значная з'ява ў мастацтве другой паловы ХХ стагоддзя, заснаваная на ідэях супрацьстаяння «акадэмічнаму» і «камерцыйнаму» мастацтву.

Па знешніх праявах Флюксус нярэдка нагадвае дадаізм. Многія прадстаўнікі Флюксус-групы 60-х самі казалі аб непасрэдным уплыве дадаістаў, у прыватнасьці Марсэля Дзюшана, на іх творчасць. Але назваць новую плынь «неа-дада» было б няправільна. Заснавальнік Флюксус, Джордж Мачьюнас, палічыў за лепшае звярнуцца да мёртвай латыні, верагодна, каб тым самым, па-першае, адлучыць новую плынь ад дадаізму, які гістарычна склаўся, а па-другое – падкрэсліць па-зачасавасць ідэй Флюксусу. Просты да банальнасьці, парой смяхотна дурны ці абуральна дзікі, Флюксус кідаў выклік канонам, у якіх «засела» афіцыйнае мастацтва 50-60-х гг. Флюксус быў прызваны ў чарговы раз сцерці межы паміж мастацтвам і жыццём, навучыць людзей бачыць прыгожае ў самых трывіяльных рэчах, жыць «у моманце», ствараць нешта цікавае пастаянна і з "нічога" па-за майстэрняў, па-за сцэнай, без адрыву ад штодзённасьці.

Дадаізм, або дада, – авангардысцкая плынь ў літаратуры, выяўленчым мастацтве, тэатры і кіно. Зарадзілася падчас Першай сусветнай вайны ў нейтральнай Швейцарыі, у Цюрыху (Кабарэ Вальтэр). Існавала з 1916 па 1923 гады.

Дадаізм узнік як рэакцыя на наступствы Першай сусветнай вайны, жорсткасць якой, на думку дадаістаў, падкрэсліла бессэнсоўнасць існавання. Рацыяналізм і логіка аб'яўляліся аднымі з галоўных вінаватых спусташальных войнаў і канфліктаў. Галоўнай ідэяй дадаізму было паслядоўнае разбурэнне якой бы там ні было эстэтыкі. Дадаісты абвяшчалі: «Дадаісты не прадстаўляюць сабой нічога, нічога, нічога, несумненна, яны не дасягнулі нічога, нічога, нічога».

Мэта Флюксусу – гэта зліццё ў адным «струмені» розных спосабаў мастацкага выказвання і сродкаў камунікацыі канкрэтнай і электроннай музыкі, візуальнай паэзіі, руху, сімвалічных жэстаў. Асноўны прынцып – абсалютная спантаннасць, адвольнасць, адмова ад любых абмежаванняў, што дасягалася такімі формамі, як івэнт, хэпенінг, перформанс, декалаж, інсталяцыя, розныя вулічныя акцыі і ўяўленні, антытэатр.

«12 ідэй Флюксусу» – так называецца адзін з артыкулаў Кена Фрыдмана, галоўнага тэарэтыка Флюксус. Аналізуючы творы Флюксус, ён вылучыў 12 асноўных характарыстык, уласцівых большасці работ. Кіруючыся прыведзенымі ідэямі, можна меркаваць, наколькі блізка той ці іншы твор падыходзіць пад вызначэнне «Флюксус».

1. Глобалізм – інтэрнацыянальная прастора, у якой няма межаў паміж краінамі і культурамі. Флюксус не робіць акцэнт на нацыянальным мастацтве, але імкнецца да агульнасусветнага самавызначэння. Канчатковая, хоць і утапічная, мэта глабалізму – стварэнне «злёнага камунізму»: свету, дзе кожны мае магчымасць рэалізаваць свой патэнцыял, незалежна ад паходжання, сацыяльнага статусу і г.д.

2. Адзінства мастацтва і жыцця – адсутнасць межаў паміж мастацтвам і штодзённасцю. Гэта гульня з успрыманням: любая з'ява можа стаць мастацтвам ў суб'ектыўнай свядомасці назіральніка. Гэты і іншы падыход да сцэны: выканаўца не мае ролі, але застаецца самім сабой і працягвае «пражываць сваё жыццё» у новых умовах.

3. Інтэрмедыя – адсутнасць межаў паміж рознымі відамі мастацтваў. Фрыдман таксама супрацьпастаўляе інтэрмедыя мультимедыі: перанасычанае тэхнічных сродкаў пры адсутнасці глыбокага сэнсу, што часцяком ўласціва масаваму мастацтву, непрымальна для Флюксусу. Флюксус не мае абмежаванняў у выкарыстанні медыя-тэхналогій, але іх прымяненне павінна быць апраўдана ідэяй.

4. Эксперыменталізм - «лабараторная» праца Флюксусу. Эксперымент – найважнейшае ядро большасці кампазіцый. Флюксус не баіцца памылак і правалаў. Любая эвалюцыя – гэта мноства выпадковых мутацый, адна з якіх аказваецца жыццяздольнай.

5. Выпадковасць – імправізацыя, непрадказальнасць, парой наўмыснае неўмяшальніцтва ў ход падзей. Уменне «быць у моманце» і шпаркасць рэакцый – найважнейшыя якасці Флюксус-мастакоў.

6. Гульня – гэта не толькі пацешныя перформансы, жарты, эксперыменты з аб'ектамі, але і «шэкспіраўскае» стаўленне да жыцця.

7. Прастата – уменне бачыць незвычайнае ў самых трывіяльных рэчах, максімальнае спрашчэнне формы выражэння ідэі, прынцып ашчаднасці ў сродках.

8. Імплікацыя – наяўнасць падтэксту, алюзій. Прастата Флюксус – гэта фікцыя, свайго роду ключ, які адкрывае дзверы да мноства іншых твораў, суб'ектыўных успамінаў і рэфлексій.

9. Узорнасць – рэалізацыя ідэі у матэрыяльнай форме шляхам пастаноўкі івэнту або стварэння арт-аб'ектаў.

10. Спецыфічнасць – адрозненне ад астатняга. Адзін і той жа івэнт можа быць выкананы мноствам розных спосабаў, але глядач заўсёды павінен зразумець, што гэта за твор.

11. Кантынуальнасць – працягласць ў часе. Гэта можа быць кароткай прэзентацыяй інструктыўнай п'есы. Іншыя івэнты могуць расцягвацца на гады і дзесяцігоддзі. Кантынуальнасць можа ставіцца і да інсталяцый, якія так ці інакш змяняюцца на працягу часу.

12. Музычнасць – гэта і ўменне выказваць сваю думку праз гук, гэта і форма, і стварэнне музычнага матэрыялу шляхам выкарыстання заведама «немузычных» рэчаў.

У другой палове 50-х гадоў Джон Кейдж, ужо прызнаны кампазітар-авангардыст, чытаў лекцыі ў Новай школе сацыяльных даследаванняў у Нью-Йорку. Сярод яго студэнтаў і вольных слухачоў апынуліся Джордж Мачьюнас, Джордж Брэхт, Алан Капроў, Джэксан МакЛоу, Ёка Она, Эл Хансен, Дзік Хігінс, Ла Монтэ Янг і інш. Ідэі мастацтва, які выходзіць за рамкі мастацтва, думкі аб складанасці ў прастаце і прыгажосці ў немудрагелістасці глыбока прараслі ў свядомасці гэтых мастакоў. У планах Кейджа ніколі не было Флюксусу. Ён проста дзяліўся сваімі ведамі і ідэямі, але менавіта на гэтай глебе вырасла новая плынь.

На чале Флюксусу паўстаў Джордж Мачьюнас, амерыканскі скульптар і кампазітар літоўскага паходжання, які адрозніваўся, па словах сучаснікаў, асаблівай харызматычнасцю, напорам і нястомнай энергіяй. 50-я гады – час, інакш названы «Прота-Флюксус», калі група Мачьюнаса толькі фармавалася, і ідэі будучай плыні знаходзіліся яшчэ ў стадыі крышталізацыі. У гэты час над канцэпцыяй хэпенінгу працавалі Алан Капроў і «Нью-Йоркская аўдыё-візуальная група» (Дзік Хігінс і Аль Хансен), у Еўропе піянерам хэпенінгу стаў Вольф Фостель. Эксперыментамі ў галіне паэзіі займаўся Дармштатскі гурток «Канкрэтнай паэзіі», куды ўваходзілі Даніэль Спэры, Клаўс Брэмер і Эммет Уільямс. У тых ж гады зарадзілася мастацтва мэйл-арта, дзякуючы «Нью-Йоркская карэспандэнцкай школе» Рэя Джонсана.

Назва «Флюксус» замацавалася за плыней дзякуючы фестывалю 1962 – 63 гадоў, якія прайшлі ў гарадах Еўропы. Мэтай фестывалю быў збор грошай на выданне аднайменнага часопіса, у якім павінны былі быць апублікаваныя

творы гурта Мачьюнаса і аднадумцаў. Нягледзячы на тое, што рэалізацыя выдання часопіса адклалася на некалькі гадоў, «рэвалюцыйная хваля» ужо пакацілася, і неўзабаве да плыні пачалі далучацца самыя розныя мастакі з усяго свету.

Першы маніфест Флюксусу з'явіўся на тым жа фестывалі і ўпершыню быў прадстаўлены ў лютым 1963 г. на «Флуксоруме» у Дзюсельдорфе. Па большай частцы яго аўтарам быў сам Мачьюнас, але на справе гэты маніфест ніколі не прымаўся ўсёй групай і далёка не ўсімі падтрымліваўся. Проста Йозэф Бойс прапанаваў кінуць у глядачоў ўлёткі з чымсьці накшталт маніфесту ў фінале «Папяровай П'есы» Бэна Паттэрсона, і Мачьюнас пагадзіўся такі напісаць.

“Ачысціце свет ад буржуазнай хваробы, «інтэлектуальнай», прафесійнай і камерцыйнай культуры, ачысціце свет ад мёртвага мастацтва, імітацыі, штучнасці, абстрактнага мастацтва, ілюзіянісцкага мастацтва, матэрыяльнага мастацтва, - ачысціце свет ад «еўрапанізма»!

Прасовайце рэвалюцыйную хвалю ў мастацтве, просовайце жыццё ў мастацтве, просовайце антымастацкую рэальнасць, каб быць зразумелымі для ўсіх, не толькі для крытыкаў, аматараў і прафесіяналаў.

Сплаўляйце культурную, сацыяльную і палітычную рэвалюцыі ў адзіны фронт і дзеянне.”



“Флюксус – гэта не момант у гісторыі ці мастацкі рух. Флюксус – гэта спосаб рабіць рэчы, традыцыя, гэта лад жыцця і смерці” Дзік Хігінс.

“Флюксус – гэта сумесь вадэвіля, хлусні, дзіцячых гульняў і дзюша” Джордж Маккінас.

“Флюксус – гэта НЕ прафесіяналізм, НЕ вытворчасць, хай нават прадметаў мастацтва. Флюксус – гэта акцыя: паставіць вазу з кветкамі на піяніна” Бэн Вацье.

Адной з найбольш распаўсюджаных формаў прадстаўлення Флюксусу сталі перформанс і хэпенінг, інакш званыя івэнт (ад англ. Event – «падзея»). «Партытуры» івэнтаў па сутнасці з'яўляюцца інструктыўнымі п'есамі, якія фіксуюць асноўныя параметры прадстаўлення. Як правіла, тэксты інструктыўных п'ес вельмі кароткія (ад аднаго слова да некалькіх прапаноў), і выканаўца мае магчымасць інтэрпрэтаваць тэкст па сваім меркаванні. Як адзначае Дэвід Дорыс, «менавіта ўдзел у працэсе інтэрпрэтацыі і рэалізацыі твора ўвасабляе твор – і артыста – у жыццё. Тут не можа існаваць адзінай дакладнай інтэрпрэтацыі, толькі ўмоўныя прыклады рэалізацыі».

Апісанне некаторых твораў:

Флюксус "Флюксак 3". Некалькі асобнікаў Флюксус 1 / Flux Yearbox 2 (Гадавая скрынка Флюкс), 1964, калектыўныя мультыплі.

Характэрнай для Флюксуса формай мастацкага выказвання і адначасова крытыкі унікальнасці мастацкага твора былі мультыплі. Яны выконваліся адным аўтарам ці адразу некалькімі і прызначаліся для продажу па невысокай цане (напрыклад, ва Флюксшопе ў Нью-Йорку). Гэтая форма ўвасабляла ідэю unlimited (бясконцае, бязмежнае, але таксама і "кампанія з неабмежаванай адказнасцю"), з дапамогай якой Мачьюнас распрацоўваў стратэгію дэмакратычнага распаўсюджвання мастацтва. Скрынка – пастаянны кампанент гэтай прадметнай тыпалогіі. Яна нагадвала вітрыны сюррэаліста Джозэфа Корнэла і знакамiты "Чамадан са скрыначкамі", створаны Дзюшанам ў 1935 годзе для яго прац мініятурнага фармату. Флюксус-скрынкі – гэта наборы прадметаў і адначасова партатыўныя «галерэі», альтэрнатыўныя ў адносінах да традыцыйных формаў экспазіцыі. Выбар тым і тэксты на кантэйнерах і лістах ўнутры таксама тыповыя для наватарскай графікі, у якой старамодныя стылі змешваліся з халодным рацыяналізмам сучаснай тыпаграфікі.



(мал. 1 Флюксус "Флукспак 3". Некалькі асобнікаў Флюксус 1 / Flux Yearbox 2 (Гадавая скрынка Флукс), 1964, калектыўныя мультыплі)

Прывядзём некалькі тэкстаў івэнтаў, выдадзеных у зборніку «The Fluxus Performance Workbook» (2002)

Джордж Брэхт. «Капешная музыка»

Капае

Ёка Она. «П'еса святла»

Запаліце запалку і глядзіце на яе, пакуль яна не дагарыць

Ці Хефлін. «Падзенне»

Кідайце прадметы, якія цяжка кідаць з-за іх занадта маленькай вагі.

Мілан Кніжак. «Мода»

Разрэжце паліто уздоўж напалову. Носіце кожную палову асобна.

Бэн Вайць. «Я вярнуся праз дзесяць хвілін»

Выканаўца ўсталёўвае на сцэне плакат «Я вярнуся праз 10 хвілін!» і адпраўляецца выпіць кубачак кавы праз дарогу.

Jackson Mac Low:

Social Project 1, 29 April 1963

**Find a way to end unemployment or
Find a way for people to lieve without employment
Make whichever one you find work.**

Social Project 2, 29 April 1963

**Find a way to end war.
Make it work.**

Social Project 3, 29 April 1963

**Find a way to produce everything everybody needs and to get
it to them.
Make it work.**

(мал. 3 партітура)

Yoko Ono: Painting to Exist Only When It's Copied
or Photographed, 1964 spring

Let people copy or photograph you paintings.
Destroy the originals.

Geoff Hendricks: Two Year Piece, 1965

1. Write down 5 questions a day for 365 days.
2. During the following year: answer 5 questions a day, or think about the questions you have difficulty answering, or select 1 question a day from last year's list and ask it on 5 different occasions to 5 different people.

(мал. 4 парцітура)

Многія тэарэтыкі (прыхільнікі «парадыгмы») лічаць, што Флюксус памёр ў 1978 г. разам з яго стваральнікам, Джорджам Мачьюнасам. Без асобы гэтага чалавека, без яго напору і мэтанакіраванасці, Флюксус сапраўды больш не змог існаваць, як раней. Але Флюксус працягвае жыць, як філасофія мастацтва, як інтэрнацыянальны культурны форум, і ўбіраць у сябе ўсё новыя імёны і творы. Акрамя таго, працягваюцца і традыцыі Флюксус-фестывалю і выстаў, хоць і ў меншых маштабах, чым пры Мачьюнасе. У XXI стагоддзі па ўсім свеце сталі адчыняцца Флюксус-музеі, пастаянныя Флюксус-экспазіцыі і інтэрнэт-сайты, якія займаюцца гісторыяй, развіццём і пасоўваннем Флюксусу.

Пахаванне Мачьюнаса было праведзена ў тыповым стылі Флюксуса. Мастакі ахрысцілі пахаванне "Fluxfeast i Wake", елі прадукты, якія былі толькі чорнымі, белымі, або фіялетавамі. Мачьюнас пакінуў свае думкі пра Флюксус у серыі важных відэаразмаў, якія былі экранаваны на міжнародным узроўні і перакладзены на шматлікія мовы.

Тым не менш, уплыў Флюксусу працягваецца і сёння ў мультымедычных мастацкіх выданнях. У верасні 2011 Іншыя Minds прадставілі спектакль у будынку SOMArts ў Сан-Францыска, каб адсвяткаваць 50-годдзе Флюксуса. Куратарам спектаклю быў Адам Фонг, які таксама быў адным з выканаўцаў разам з Йошы Вада, Ханнай Хігінс, Лучана Чесса і Адамам Овертонам.

Важнай характарыстыкай Флюксусу была ліквідацыя ўспрыманых межаў паміж мастацтвам і жыццём, тэндэнцыя, якая прасочвалася ў пасляваенным мастацтве. Пра гэта сведчыць праца Йозефа Бойса, які заявіў: «кожны чалавек з'яўляецца мастаком.»

У гісторыі мастацтва XX стагоддзя Флюксус вылучаецца як асабліва дзіўны феномен. Ён здаваўся падобным на мастацкі рух і быў памылкова залічаны да такога у 1962 годзе. Тым не менш, у адрозненні ад іншых мастацкіх рухаў, Флюксус не вылучаў ніякіх афіцыйных маніфэстаў, якія раскрываюць

задумы яго ўдзельнікаў, якія ў рэчаіснасці рэдка сыходзіліся ў меркаваннях аб тым, што такое Флюксус і якая яго праграма. І, у адрозненне ад іншых рухаў, Флюксус не быў прывязаны да пэўнай геаграфічнай кропкі. Наадварот, Флюксус цалкам можна разглядаць як першую па-сапраўднаму глабальную авангардную плынь; у яго склад уваходзілі мастакі, кампазітары, паэты і іншыя дзеячы мастацтваў з Францыі, Заходняй Нямеччыні, Японіі, Карэі, Чэхаславакіі, Даніі і Злучаных Штатаў.

Ідэі Флюксусу актуальны і сёння, некаторыя з іх абасобіліся ад самой плыні, але самастойна існуюць у цяперашнім жыцці мастацтва, нават больш натуральна. На падставе гэтага, можна зрабіць выснову, што Флюксус меў вялікі ўплыў на мастацтва, змяніў некаторыя прынцыпы яго структуры. Тое, што спрабавалі данесці мастакі таго часу, цяпер ператвараецца ў класіку і актыўна ўжываецца. Пры ўсім гэтым нельга адзначыць і тое, што сувязь з плыняй як такавой згубілася, і не класіфікуецца як яе працяг. Але сутнасць Флюксусу, нават тэрмін, вельмі размыты, таму такое выйсце відавочна.

Спіс крыніц:

1. Зборнік «The Fluxus Performance Workbook» (2002)
2. URL: <https://ru.qwe.wiki/wiki/Fluxus> (дата звароту: 01.05.2020).
3. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BB%D1%8E%D0%BA%D1%81%D1%83%D1%81> (дата звароту: 01.05.2020).
4. URL: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/art-radar/107805-sobranie-faktov-fluxus> (дата звароту: 01.05.2020).
5. URL: <http://artuzel.com/content/fluksus-fluxus> (дата звароту: 01.05.2020).
6. URL: <http://anysite.ru/publication/fluxus> (дата звароту: 01.05.2020).

Перковская Марина

студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн графический»
руководитель – старший преподаватель кафедры графического дизайна Васюк В.В.

ИССЛЕДОВАНИЕ ДРЕВНЕЙ АРХИТЕКТУРНОЙ ПОСТРОЙКИ КАМЕНЕЦКАЯ БАШНЯ

Аннотация. Памятники архитектуры – это не просто здания, а хранители наследия предков. Они составляют часть культурного достояния страны, народа, человечества. Сохранение исторического наследия, памяти о своих корнях, о своей большой и малой Родине – качества культурного,

цивилизованного человека. А ведь, только не забывая историю своего родного края, мы точно можем сказать, что мы живем.

Цель моей работы – привлечь внимание к историческому объекту моей малой Родины, моего города и показать его величие и красоту.

В своей работе я собрала материалы, касающиеся непосредственно истории создания и архитектуре памятника второй половины XIII ст. – Каменецкая башня.

Введение. Исследуя данную тему, я руководствовалась архивными материалами Каменецкого райисполкома и местных краеведов. Мне как жителю города было важно передать повествование об этом памятнике архитектуры.

Уникальным памятником оборонного зодчества второй половины XIII в. является каменная башня, которая сохранилась до нашего времени в г. Каменец Брестской области (рис.1).



Рис.1 Каменецкая башня

Каменецкая башня (Каменецкий столп) стоит на высоком песчаном пригорке левого берега реки Лесной. История башни тесно связана с городом Каменец, возникшим как пограничный опорный пункт князя Владимира Васильковича против литовского князя Тройдена, с которым не раз приходилось воевать. В 1276 г. после очередного примирения с князем Тройденом, князь Владимир Василькович решил заложить на реке Лесной «град». Для этого важного дела сюда был послан известный «градоруб» Алекса, немало срубивший «градов» еще при отце князя Владимира Васильковича. Через некоторое время при участии местных жителей соорудили «столп камен высоту 17 сажень. Подобен удивлению всем зрящим на нь» (рис.2)



Рис.2 Картина художника Гурщенкова Н.И. «Строительство Каменецкой башни», 2005 г.

Точная дата возведения памятника неизвестна. Исходя из сведений Ипатьевской летописи, его «помуровали» где-то между 1276 и 1288 гг. (рис.3)



Рис.3 Макет Каменецкой башни в разрезе.

Толщина стен 30-метрового «столпа» достигает 2,5 м, внешний диаметр – 13,5 м. Стоит башня на мощном фундаменте из булыги, пересыпанной чистым мелким песком. Высота фундамента около 2,3 м, а его внешний диаметр – около 16м. Башня сложена из брусчатого кирпича темно-красного и желтоватого цветов. Величественная, монументальная башня вверху несколько более узкая и не имеет ни вертикальных, ни горизонтальных членений. Ствол ее сложен с легким наклоном к вертикальной оси. Стены башни прорезаны бойницами. В первом ярусе их две, во втором и третьем-по три, а в четвертом – две бойницы и один большой стрельчатый проем. (Когда-то он выводил на балкон, устроенный на консольных балках). Бойницы четырех нижних ярусов узкие, щелевидные, расширяющиеся внутрь, завершаются полуциркульными арками. Пятый ярус имеет четыре бойницы. Форма их стрельчатая, но арки

скругленные и имеют незначительную стрелу подъема. Бойницы пятого яруса, в отличие от всех остальных, расширяются не только вовнутрь, но и вовне.

Между этими бойницами расположены 4 плоские ниши. Фотоснимки Каменецкой башни конца XIX-начала XX в., на которых видны эти ниши со следами древней побеленной штукатурки, свидетельствуют, что ниши сначала штукатурили, а потом белили. Это придавало строгому и величественному сооружению черты скромной неброской красоты. Над пятым ярусом башни сохранились остатки кирпичного купольного свода, который существовал еще в середине XIX в. С третьего яруса начинается кирпичная лестница, освещаемая двумя узкими окошками. Она идет в толще стены, выходя на самый верх башни, на боевую площадку, прикрытую 14 зубцами. Каждый зубец имеет сквозное отверстие, формой и размером равное «тычку» или «ложку» кирпича. Каменецкая башня, как и большинство других военных сооружений той поры, имеет вытянутые вверх формы, лаконичные и простые, чуть декорированные легкими штрихами раннеготических архитектурных форм: стрельчатыми проемами и окнами с трехлопастным завершением, архивольтом арки дверного проема в четвертом ярусе, нервюрными сводами на «гирьках». Они тонко прорисовываются на могучем теле сооружения вместе с полуциркульными арками плоских ниш и бойниц, характерных для романской архитектуры (рис.4).

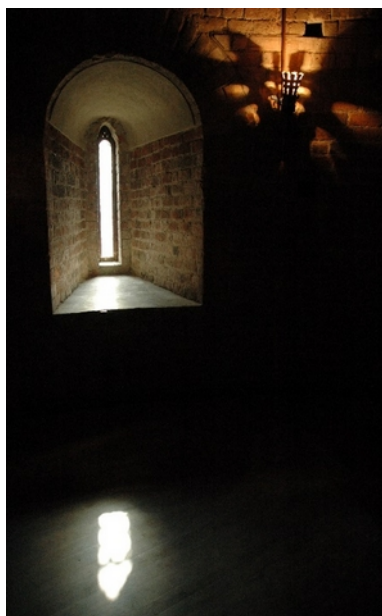


Рис.4 Одна из бойниц Каменецкой башни.

Завершение башни-зубчатая лента древнеславянского поребрика из четырех рядов кирпичей, положенных на угол (рис.5).



Рис.5 Зубчатая лента.

В 70-х годах XIV в. территория Каменца становится объектом нападений рыцарей-крестоносцев. В июне 1375 г. рыцари, возглавляемые комтуром из Бальги Теодором фон Эльнером, осадили соседний замок Бельск, а затем после грабежей через труднопроходимую Беловежскую пушу вторглись на Каменетчину, которую также разорили. Тот же Теодор фон Эльнер возглавил третий поход на Брестчину в начале августа 1379 г. Многочисленное войско осадило замок Мельник, а затем опустошило Каменецкую землю. Следует подчеркнуть, что источники того времени ни разу не упомянули об удачной осаде Каменецкого замка. В 1382 г. город был захвачен внезапным нападением войск польского князя Януша Мазовецкого, а затем, после 7-дневной осады, им овладел литовский князь Ягайло. В период затяжной междоусобицы с Витовтом Ягайлт в 1390 г. снова пришлось осаждать город, который он взял «з великою трудностью» после энергичной осады.

Стоявший на перекрестке торговых путей, Каменец был важным стратегическим пунктом, укрепления его долгое время находились в постоянной готовности. Причиной тому были и походы крестоносцев, и близость к польскому порубежью, а позднее, в XVI в. – угроза нападений крымских татар. Известно, что в 1500 г. 15-тысячная конница сыновей хана Менгли-Гирея «воевала Каменец-Литовский». Однако безуспешно, так как осаждать каменные укрепления татары не умели. Проезжавший в 1517 г. через город известный дипломат и историк С. Герберштейн отмечал в своих путевых заметках: «Каменец – город с каменной башней в деревянном замке». Еще в начале XIX в. вокруг Каменецкой башни существовали остатки средневековых укреплений замка с земляным валом, окруженным с трех сторон оборонительным рвом, а с четвертой – защищенным рекой.

В 1903 г. над первым и вторым ярусами башни разобрали поздние своды, сооруженные между 1827 и 1889 гг. Тогда же от башни отбросили 3-метровый пласт культурного слоя и насыпали вокруг нее кольцеобразный вал, облицованный камнем. В валу для дренажа сделали три скрытых канала.

Теперь Каменецкая башня приспособлена под филиал Брестского областного краеведческого музея и стала местом многочисленных экскурсий туристов.

Что касается названия «Белая вежа», которое прочно закрепилось за Каменецкой башней, то следует подчеркнуть, что это ошибочное название. Оно возникло в XIX в. Его внедрили местные краеведы, которые полагали, что башню в древности белили. На самом деле впервые ее побелили в начале 50-х годов нашего столетия. Существует два мнения, первое о том, что кварцевый песок, который составляет основу раствора при строительстве, мог сверкать на солнце, что создавало видимость белизны. Есть и другая версия, что ни из одного источника не известно, чтобы кто-нибудь смог захватить Белую вежу. Может быть, поэтому она и получила второе название Белая Вежа. Ведь белый цвет символизирует чистоту, свободу, независимость. Само это название «Белая вежа» встречается лишь с XIX века. А уже позже, ближе к 60-м годам XX века башню ещё и специально покрасили в белый цвет, а в 1998 году смыли. Некоторые связывают название Беловежская пуца с Белой вежей, но Пуцу стали называть Беловежской где-то в XVI веке, а башню — Белая вежа — лишь только в XIX веке. В настоящее время в башне проведены реставрационные работы, открыты залы с экспозициями (рис. 6), смотровая площадка на зубцах.



Рис.6 Залы с экспозициями.

Вывод. Я надеюсь, что моя работа привлечет внимание и интерес к Каменецкой башне – памятнику архитектуры XIII в., который сохранился в единственном экземпляре в нашей стране.

Список использованной литературы:

1. Буклет Каменецкому району 70 лет, райисполком, 2009г.
2. Книга «Память» Каменецкий район Минск «Ураджай», 1997г.
3. «Каменецкий район» книга, райисполком, 2005г.
4. «Каменец – дружеский город», Гайновка, 2005г.
5. Текущий архив отдела по делам молодежи райисполкома. Дела №18, 1998 г.

6. Текущий архив Каменецкого райисполкома. Дело № 16, 1995г.

Тихонова Ксения

аспирант кафедры истории и теории искусств
по специальности 17.00.04 «Изобразительное
и декоративно-прикладное искусство и архитектура»
руководитель – проректор по учебной работе, кандидат
искусствоведения, доцент Бохан Е.С.

**ВЫСТАВОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ХУДОЖНИКОВ
ПО ВОЙЛОКУ В БЕЛАРУСИ**

Аннотация: В статье рассказывается об организационной и общественной деятельности в области декоративного искусства войлока, приводятся наиболее яркие примеры выставочных проектов и различных экспозиций работ белорусских художников.

Ключевые слова: Художественный войлок, фелтинг, декоративное искусство, экспозиция.

Творческая деятельность художника, в том числе и мастера художественного валяния, включает не только выполнение художественных произведений, но и активную выставочную работу. Сейчас все чаще в экспозициях разнообразных выставок встречаются произведения из войлока в виде декоративных панно, объёмных композиций, коллекций одежды, а также вещей утилитарного характера (аксессуаров и украшений). Из года в год активное увлечение войлоком утверждалось организацией международных и республиканских выставок, семинаров, конференций и мастер-классов. В Беларуси начало возрастать количество творческих объединений, организаций художников войлочного искусства, которые сотрудничают с мировыми группами и отдельными художниками, а также проводят совместные мероприятия и организуют выставочные экспозиции.

Так в 2008 г. мастера войлока из “Шерстяного шкафа” приняли участие в международной выставке войлока и текстиля — “Новая жизнь традиций” творческих мастерских “Живица” в г. Санкт-Петербурге. В рамках выставки в Музее антропологии и этнографии (Кунсткамере) для участников и гостей выставки состоялась встреча-семинар “Войлок: прошлое и настоящее”. В этом же году “Шерстяной шкаф” организовал проект белорусских художников А. Шапошниковой, Т. Клезович, Е. Вашкевич, В. Майорова, который назывался “Универсум”. Открытие выставки состоялось в г. Минске в нескольких галереях Национальной библиотеки Беларуси. Идея творческого проекта — “Универсум” заключалась в том, что его участники, люди разных профессий:

музыканты и художники сосуществовали на одной творческой площадке. Авторы экспозиции предложили инсталляцию “Шелест”, состоящей из ширмы и подушки-сидушки “Мшистый камень”.

В июле 2009 г. представители мастерской, а именно Елена Балашова, Татьяна Клезович, Дмитрий Солодухо, Анна Шапошникова, Валентина Лойко участвовали в массовом проекте под открытым небом “Войлочная халабудка” на фестивале “Арт-поле”, происходившем в украинском с. Воробьёвка. Проект объединил людей разных возрастов и стал интересным примером общей совместной работы. Форма и содержание конечного результата идеи отражала смысл проекта, заложенного в свойстве материала — войлока, его способности сочетаться с природой, быть её неотъемлемой частью.

Творческий проект “Белые вороны” при поддержке А. Арайс и представителей “Шерстяного шкафа”, а именно В. Фоминой, А. Шапошниковой и ансамбля “этнического сюрреализма” “НагУаль” в конце декабря 2009 г. организовали коллективную новогоднюю выставку арт-объектов из войлока оттенков белого цвета “Снежный ком”. По словам Анастасии Арайс, идея выставки заключалась в передаче чистого белого цвета — натуральной шерсти, цвета снежной зимы, достигаемым лишь путём формы, богатой войлочной фактуры.

В декабре 2010 г. мастера группы “Белые вороны” в галерее библиотеки им. А. С. Пушкина представили выставку авторских кукол “Плюшевое сердце: звери в интерьере”. Организаторы экспозиции показали авторскую коллекционную куклу, а также скульптуру и объекты декоративно-прикладного искусства на тему животных. В рамках выставки проходили различные конкурсы, лекции и мастер-классы.

Из года в год белорусские художники по валянию сотрудничают с работниками многих музеев г. Минска и других городов Беларуси, а также России, Швеции и стран Прибалтики, планируют новые выставки, конкурсы, ландшафтные и интерьерные разработки.

Одним из таких совместных проектов, куда были приглашены белорусские художники и представители мастерской “Шерстяной шкаф”, стал проект в 2010 г. в Москве. Белорусские художники приняли участие в выставке “Не только валенок”, организованной московским Домом самодеятельного творчества. В рамках выставки со стороны Беларуси московской публике были представлены мастер-классы лучших мастеров: “Объёмная декоративная форма” от А. Арайс, “Создание декоративного панно в технике валяния войлока” от Евгении Станины и Вадима Лагуна, и авторский урок “Выкройка и войлок” от А. Шапошниковой. Кроме того, посетителям выставки предоставлялась возможность посетить мастер-классы российских и зарубежных художников. Всем желающим предлагалось создавать многослойные шарфы с Татьяной Жаворонковой, предметы интерьера с Ольгой Бокаревой и Ксенией Берёстовой, “цветочные композиции” с Ириной Мазаник,

декоративные панно с Ией Кокаревой, головные уборы с Ольгой Пелевиной, аксессуары с Марией Буровой-Медведевой.

Также в выставке участвовали Ирина Андреева, Ада Быковская, Марина Девянина и Евгения Боброва из Москвы, Анна Яковлева из Ижевска, Екатерина Власова из Екатеринбурга, Юлия Романова из Черногории, Рената Краус из Литвы. Влюблённые в войлок, художники разных стран объединились в одном выставочном пространстве и создали замечательную экспозицию. Выставка “Не только валенок” содержала в себе разнообразие и многогранность образов, неограниченную фантазию и отражала национальный окрас творческих работ, индивидуальность каждого автора.

В марте 2011 г. сообщество войлоколюбов “Белые вороны” и музей современного белорусского искусства г. Минска представили совместный белорусско-литовский выставочный проект “Казюки”. Источником для вдохновения и фантазии в создании выставки послужили традиционные литовские вербы “казюки”. В выставке участвовали не только работы белорусских авторов, но и произведения литовских мастеров художественного войлока: Инги Самушене, Донаты Думчувене, Юргиты Мигонене, Бригиты Ракаускене, Ренаты Краус. Своими разнообразными и разноплановыми “казюками” порадовали зрителя белорусские художники, а именно Анжелика Мицкевич, Анастасия Глушко, Ирина Колесникова, Нина Соколова-Кубай, Ирина Дагуновская, Ольга Котова, Лидия Диснякова, Валентина Лойко, Вероника Фомина, А. Гирос, А. Арайс и А. Шапошникова.

Современное войлочное искусство можно было наблюдать на выставке “Пространство и форма”, в 2011 г. Проект белорусского союза художников содержал в себе идею трансформации традиционных материалов и приёмов, их обработки и применения индивидуальных техник в современных формах декоративно-прикладного искусства. Наряду с экспериментальным ткачеством и художественной керамикой, войлок был представлен широкой публике минского Дворца искусств.

С ноября по декабрь 2011 г. в выставочном зале Минского областного центра народного творчества проходило мероприятие авторских кукол “Балаганчик”. В рамках “Балаганчика” был реализован уникальный выставочный проект-конкурс “Японская шкатулка”. Он проводился при поддержке Японского культурного центра и состоял из двух частей. Первая — это экспозиция классических японских кукол, вторая — работы белорусских художников-кукольников на тему Японии. Среди всех участников конкурса в экспозиции выставки были задействованы мастера, работающие в технике художественного валяния: Анна Дебалюк “Баллада о загадочном лесе”, Анна Куницкая “Совушки”, Екатерина Невгень “Восточный мотив”, Анастасия Иванова “Скромняшка Дитте и её супруг”, Ника Радюк “Авторские куклы: “Танечка”, “Вовка”, “Маняша”, Людмила Савойко “Сумочка-рыбка”, Татьяна Семко “Вялес — скотий бог”, Елена Чекатовская “Дети”, А. Арайс “Конник”, И. Ждановская “Калыханки”, И. Колесникова “Тоторо и его верные друзья”,

О. Котова “Драконоящер”, В. Фомина “Недетские игры”, Наталья Вчерашникова, Анастасия Иванова, Анна Королёва, Ольга Титова и Наталья Цеван.

На протяжении следующего десятилетия проводилась масса культурных мероприятий, выставок, на которых презентовалось большое количество знакомых работ и совершенно новых произведений из войлока. Самые известные мероприятия проводились во многих городах Беларуси:

- выставка “НаПраСъвет” (г. Минск, 2012),
- выставка “Теплые недели” (г. Минск, 2016),
- выставка “Уютное волшебство” (г. Мстиславль, 2018),
- выставка “Весенний сад” (г. Минск, 2019),
- международная выставка “ТекСтильный букет” (г. Минск, 2020) и т.д.

Рассматривая этапы развития войлочного искусства, нельзя не отметить его присутствие на одном из главных событий, происходящих в сфере культуры, а именно в белорусской моде. При поддержке руководителя Белорусской недели моды Янины Гончаровой, оценившей проект “Фарбы души” Марины Духан, творческая группа художников по текстилю, мастеров войлока и любителей-рукоделов: А. Арайс, А. Гирос, М. Ефимчик стали партнёрами, креативной командой третьего выпуска международной Недели моды. Стенд “Фарбы души” размещался в основном павильоне модных показов и многие гости мероприятия познакомились с работами мастеров художественного валяния. Таким образом, выставочная деятельность белорусских художников по войлоку активна, многочисленные экспозиции творческих работ и ряд других культурных событий популярны и оценены зрителем.

Список литературы:

1. Арайс, А. Открытие “Казюки” / А. Арайс [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://vandervelde.livejournal.com/75519.html>. — Дата доступа: 05.05.2020.
2. Мастерская “Шерстяной шкаф”. О нас [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://shkafe.com/about/>. — Дата доступа: 05.05.2020.

Тышкевич Я.

студентка 4 курса художественного факультета, специальность
«Искусствоведение»,
направление специальности
«Искусствоведение (изобразительное искусство)»
руководитель — проректор по учебной работе,
кандидат искусствоведения, доцент Бохан Е.С.

РЕНЕССАНСНЫЕ ЧЕРТЫ В БЕЛОРУССКОЙ КУЛЬТОВОЙ СКУЛЬПТУРЕ XV–XVII ВЕКОВ НА ПРИМЕРЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ, ИЗОБРАЖАЮЩИХ ДЕВУ МАРИЮ

Данная статья посвящена исследованию проявления ренессансных черт в белорусской пластике 15-17 веков на примере конкретной группы произведения — изображающих Деву Марию. Рассматривается их иконография для поиска взаимосвязей западноевропейского искусства с белорусской скульптурой данного периода.

Значение Эпохи Возрождения, как грандиозной вехи в мировой культуре и искусстве, сложно переоценить. И если в своём аутентичном виде её черты не смогли прижиться нигде кроме родных итальянских земель, некоторые важные особенности революционного мировоззрения и идеалов Ренессанса успешно влились в культурную жизнь многих народов и государств по большей части европейского континента. Основным источником подобного глобального распространения новых идей по христианизированной Европе, так или иначе, стала Церковь и её активная поддержка Ренессанса.

Главным проводником к Западной Европе для Великого Княжества Литовского являлось Королевство Польское. За счёт крепких связей между этими двумя государствами и открытого доступа к другим европейским странам, и стало возможным проникновение актуальных течений сюда. Таким образом, возникновение и развитие Ренессанса на белорусских и польских землях происходило примерно в одно время и с почти одинаковой интенсивностью (конец 15-17 века). Если католическое Польское Королевство моментально погрузилось в идеи Эпохи Возрождения, то ВКЛ продолжало испытывать восточноевропейское православное влияние, а крепкий феодализм сдерживал развитие светских форм культуры, из-за чего проявление Ренессанса здесь всё же нельзя назвать настолько ярким. Но для поиска черт данного стиля в искусстве ВКЛ, нужно обозначить его особенности проявившиеся именно на родине.

Эпоха Возрождения в Италии черпала вдохновение в гармонии античного искусства, а в скульптуре — это были поиски передачи красоты и идеальных пропорций тела человека. Но в Ренессансе духовный мир человека остаётся важнее, а значит главная особенность нового искусства — это внешнее и внутреннее совершенство героя, где внешнее передаётся через пропорциональность, сглаженную реалистичность, индивидуальные черты, а внутреннее — через яркое чувственное начало. Однако пластика не может похвастаться яркостью переданных эмоций и бурным движением, так как идеал эпохи состоял из спокойного выражения чувств мимикой и жестами (но некоторая торжественность всё же была присуща), а также общей статичности фигуры [1, с. 200].

Данные комплексные черты всего западноевропейского Возрождения следует искать в белорусской алтарной скульптуре 15-17 веков. Не стоит забывать о важности иконографии и религиозных сюжетов. В то время наиболее популярными являлись те, где присутствует Дева Мария и Иисус Христос: Распятие с предстоящими, Снятие с креста, Мадонна с младенцем, Пьета, Святое семейство, Благовещенье, Коронование Мадонны и другие. Такие воплощения данных библейских сюжетов, как “Мадонна с младенцем” и “Распятие с предстоящими Богоматерью и Иоанном Богословом”, неоднократно встречаются в белорусской деревянной пластике 15-17 веков, что лишний раз указывает на взаимосвязь ВКЛ с Западом и Востоком. На примере данных групп памятников с единой иконографией, но разным пластическим решением, можно определить какие черты Ренессанса были преобладающими в скульптуре, найденной на территории Беларуси, а также выявить особенности местной школы резьбы.

Мадонна с младенцем

В скульптурной пластике одним из самых распространённых сюжетов стала Мадонна в полный рост с младенцем на руках. Самое известное византийское изображение — Одигитрия — изначально была такого же типа, однако в дальнейшем стала передаваться в половину роста. Есть целый ряд западноевропейских картин, изображающих Мадонну таким образом (знаменитая “Сикстинской Мадонна” Рафаэля). Данный тип изображения наиболее часто встречается в скульптуре и мелкой пластике. Первые фигурки были найдены ещё в 10 веке, и они уже передавали черты иконографии данного сюжета, которые со временем стали более заметными:

- ✓ композиция стоя или сидя на троне
- ✓ изображение Марии как молодой девушки с небольшими глазами, тонкими носом и губами на округлом лице
- ✓ прикрывающий голову и фигуру мафорий поверх туники, иногда ребёнок также прикрыт
- ✓ изображение короны в виде широкой полосы с рельефом или резными вставками наверху
- ✓ Христос либо сидит на коленях (если трон), либо поддерживается одной рукой матери, обычно смотрит вперёд, а правая ладонь сложена в благословляющем жесте
- ✓ часто в руках Марии и ребёнка присутствует сфера, скипетр, яблоко.

В зависимости от периода и местности пластическое решение скульптур изменялось, и также были возможны незначительные расхождения с канонами. На белорусских землях также были найдены композиции с данным сюжетом, выполненные из дерева.

Скульптура из Троицкого костёла городского посёлка Россь изображает Мадонну с младенцем [2, с. 46] на руках. Хрупкая фигура Марии напоминает

букву S: округлая голова святой наклонена, плечи несколько “уходят назад”, когда поясная и бедренная части тела выдвигаются вперёд, являясь дополнительной опорой для ребёнка. Взгляд молодых глаз на точеном лице направлен на неприкрытую фигуру младенца, который смотрит прямо. Однако головы матери и ребёнка отклоняются в сторону под одинаковым углом. В правой, прижатой к телу руке, девушка держит сферу (вероятно яблоко), до которой сверху дотрагивается ладонью маленький Христос. Подобное использование яблока и S-образные позы характерны для готики. Сравнивая эту скульптуру с европейскими образцами того периода, голова Марии не просто покрыта мафорием. Следуя канону, здесь могла находиться корона, однако сохранилась только часть каркаса. Белорусская скульптура отличается ренессансной реалистичностью пропорций, плавностью форм и многочисленных скользящих складок одеяния. Также улавливается лирическое наполнение образа — возвышенная радость материнства, сочетающееся с “земным” усилением от поддержки своего ребёнка.

Сюжет Мадонна с младенцем [3, с. 51] встречается и в ансамбле главного алтаря костёла Преображения Господня в д. Новая Мышь, однако перевезён алтарь был сюда из Несвижа. Здесь Мария стоит прямо и смотрит вперёд. Канонические черты молодого лица невыразительны. Облачена святая в белую тунику, поверх которой находится золотистый мафорий. Чёрные волосы отчётливыми волнами спускаются до пояса, голову украшает уже явная золотая корона. В правой руке Мария держит скипетр, а на левой восседает, как будто на троне, маленький Христос. На крупной голове ребёнка также передаются чёрные волнистые волосы, туловище же облачено в золотистое одеяние. Смотрит Христос, как и мать, вперёд, одной рукой держит сферу, другая вскинута в благословляющем жесте. Складки на одеяниях фигур многочисленны, но однообразны и не глубоки. Присутствует готическое искажение в пропорциях относительно большой головы и вытянутого тела, что, тем не менее, прибавляет скульптуре монументальности. Эмоциональная характеристика композиции не отличается лиризмом, в отличие от Марии с младенцем из Росси. Здесь же чувствуется достоинство и триумфальная значимость изображаемых, что также является яркой чертой Ренессанса. Участники композиции направлены больше на контакт с прихожанами, а не друг с другом.

В Несвиже была найдена ещё одна скульптура Мадонны с младенцем [3, с. 45]. В отличие от двух предыдущих, где была некая угловатость и чётко обозначенные позы, эта работа имеет более обтекаемый силуэт. Деревянный образ Мария отличается округлостью и массивностью утончённых форм. Её голова отклонена вправо вверх. Глаза будто закрыты. Обязательный мафорий облегает только плечи, уходя на спину. Объёмная масса на голове Марии, может являться повязанной вокруг тканью или же её волосами, спускающимися к правому плечу. То есть большая часть шеи остаётся неприкрытой, что, вместе с позой, встречается не так часто даже в сравнении с западноевропейскими

примерами. Прилегающие к телу руки Марии поддерживают сына (в основном правая). На руках Богоматери лежит Христос, в воплощении которого не чувствуется показательной торжественности, как в предыдущей скульптуре. Он не прикрыт и смотрит вверх левее — на лицо матери. Пластически его фигура также округла, как и у Марии, и они, плотно прилегая друг к другу, образуют единую форму. Лаконичность в деталях, невысокий рельеф не лишают скульптуру ренессансной реалистичности. В данном произведении не чувствуется триумфального достоинства как в предыдущей, но и прямого контакта между матерью и сыном не видно. Создаётся ощущение, что взгляд Марии обращён не просто вверх, а на кого-то другого.

Мария и Иоанн предстоящие, Распятие

Одним из самых значимых религиозных сюжетов считается Распятие, которое с давних времён являлось доминирующим звеном алтарей. Канон размещения тела и изображения креста в католичестве и православии различался. Однако неважно в иконописи или в скульптуре было представлено Распятие, композицию почти всегда сопровождали дополнительные фигуры. Обязательными были Мадонна и самый молодой ученик Христа – Иоанн Богослов, – стоящие по бокам от креста. Также присутствовали воплощения Марии Магдалены, сотника Лонгина в доспехах и ангелов. В данном типе скульптурной композиции персонажи обычно изображаются стоя в пол оборота, имеют свою каноническую позу и обращены к Христу в центре

На белорусских территориях также имел распространение сюжет Распятия с предстоящими. Однако из подобных композиций сохранились только немногочисленные скульптурные воплощения Мадонны и апостола Иоанна с характерными иконографическими особенностями, благодаря которым их можно отнести к данному сюжету.

Скульптуры предстоящих Богоматери и Иоанна Богослова [2, с. 48-49] были обнаружены в деревне Мстибово. Обе скульптуры имеют схожие черты: стоящие в пол оборота достаточно пропорциональные фигуры с обращёнными вверх головами. У них грубые почти идентичные между собой черты лица, однако, традиционная молодость Мадонны и юность на время библейского события апостола Иоанна соблюдаются. Мария располагалась справа от несохранившегося Распятия, поэтому её правое колено под красной туникой выступает вперёд. Ладони её рук на весу сложены в “замок” и размещены над коленом, выше пояса. Верхнюю часть тела покрывает синий мафорий, из под которого на голове выступают волнистые светлые волосы. У скульптуры Иоанна выступает левое колено, а руки более “подвижны” – правая слегка приподнята и уходит сторону, левая сгибается в локте и её раскрытая в праведном жесте ладонь обращена к Христу. Волосы у юноши по плечи и такие же светлые и волнистые. Одевание двухслойное и состоит из зелёной туники и красной накидки. Готической ломкостью и многочисленностью отличаются складки на одеждах Марии и Иоанна. Фигуры довольно статичны, однако их разнонаправленные позы и жесты всё же придают некоторую динамику

скульптурам. Сложно сказать, что на их лицах присутствуют эмоции, но это и не средневековая отстранённость. Взгляды святых направлены чётко в сторону несохранившегося распятия, и видимое спокойствие Марии из-за плотно сомкнутых губ можно трактовать как смирение. У юного апостола приоткрыт рот, что передаёт его эмоциональное оплакивание и обращение к своему учителю. Подобное сдержанное выражение эмоций является отражением Эпохи Возрождения.

Следующие деревянные фигуры Мадонны и Иоанна Богослова [2, с. 61], находящиеся на данный момент в Могилёвском областном краеведческом музее, больше напоминают горельеф, чем круглую скульптуру. Им не хватает объёма: все выступающие части невыразительны, длинные непропорциональные руки распластаны по телам. Однако скульптура Марии не выглядит настолько плоской, как изображение апостола. У святой традиционно молодое округлое лицо, голова отклонена вверх вправо. Руки также сцеплены в замок, только в этом случае прилегая к телу. Одевание состоит из туники и длинного мафория, правый конец которого перекинут через левую руку святой. Складки разнообразны и имеют глубину. У скульптуры Иоанна, по сравнению с прошлым примером, другая поза — покрытая голова склонена, правая рука прижата к груди, левая — поддерживает край верхнего одеяния. Его лицо худее и даже женственнее, чем у Мадонны. Можно подумать, что это вовсе не юный Иоанн, а предстоящая Мария Магдалина, так как в данном сюжете схожая поза иногда встречается у этой святой. В названном воплощении апостола в целом чувствуется рука другого резчика. Эта скульптура имеет более вытянутые пропорции. Складки в большинстве своём вертикальны, но на краях наслаиваются друг на друга, неумело создавая иллюзию многоуровневости в передаче одеяния. Тем не менее, обе скульптуры по-ренессансному реалистичны, особенно это заметно в лицах. В них нет монументальности и экспрессии, не яркие эмоции переданы лишь в положении голов и жестах святых.

Цельная композиция Распятия с двумя предстоящими [3, с. 68] сохранилась в главном алтаре Костёла Божьего Тела и Св. Юрия в деревне Кремьянице. Изображение Христа соответствует католическому канону: измождённая фигура висит на кресте (руки и горизонтальная балка креста вместе образуют треугольник), голова склонена вправо, колени согнуты, набедренная объёмная повязка скрывает обнажённость. Для данной скульптуры, как и для других героев композиции, характерна анатомичность и пропорциональность. В иконографии остальных персонажей снова присутствуют расхождения. Руки Мадонны подняты, и на уровне груди ладони сложены в молитвенном жесте, голова склонена к ним. Бело-голубой мафорий покрывает голову и красную тунику. Ладони молодого святого здесь сомкнуты на поясе, голова всё так же обращена вверх к Христу. На святом традиционная красная накидка и зелёная туника. Такое же цветовое решение встречается у примеров из Мстивово. Фигуры Марии и Иоанна отличаются ренессансной

статичностью и фронтальностью позы, они также повернуты к центру. Складки одеяний многочисленные и вертикальны, почти, как и у скульптур алтаря из Новой Мыши, только в данном случае они имеют более глубокий и плавный рельеф. Как и прежде эмоции считываются благодаря позам и движению головы святых, лица же отражают лишь едва уловимую печаль.

На основе описанных деревянных произведений заметно, что образ Девы Марии был популярен на территории Беларуси, однако при единой иконографии воплощения его совершенно разные. Сравнив между собой найденные скульптуры можно отметить присутствие схожего идеализированного типажа, который также встречается в алтарной пластике периода доминирования готики и далее Эпохи Возрождения. У Мадонны с младенцем это укрупнённые формы фигуры и головы при изящном силуэте, тонкие черты лица, что более приближено к канону. В случае предстоящей Марии в примерах из Мстибово, Могилёва и Новой Мыши прослеживается массивность, некоторая жёсткость линий силуэта и грубоватые черты лица, широкие лбы, что можно отметить как особенности белорусской школы резьбы.

Почти все представленные примеры отличаются правдоподобной пропорциональностью. Но, учитывая влияние немецкого Возрождения, скульптура имела более вытянутую форму в области закрытых одеянием ног. Однако готический натурализм отсутствовал, что делало образ по ренессансному совершенным и в прямом смысле возвышенным. Отдельного внимания заслуживают складки одеяний, которые в Ренессансе стремились к вертикализму, неглубокому рельефу с помощью которого достигался эффект плавной текучести на манер древнеримских статуй. Характерна подобная отделка для Мадонны с младенцем из Несвижа и Новой Мыши, предстоящей Девы Марии из Кремьяницы и Могилёва. Многослойность, сочетание вертикалей, горизонталей и диагоналей, ломаная обработка складок осталась воплощениям Богоматери из Росси и Мстибово от готики.

Несмотря на одну иконографию и массу схожих пластических черт, у представленных скульптур разное эмоциональное состояние, что является одним из наиважнейших показателей Ренессанса. Особенно это заметно у сюжета Мадонны с младенцем, где спектр меняется от показательной торжественности до неформальной материнской нежности. Сюжет Распятия и предстоящих предполагает большего выражения эмоций, однако все белорусские примеры отличаются внешней сдержанностью, сильные чувства передаются только через позу и иногда жестикуюляцию. Здесь можно выделить фигуры Богоматери и апостола Иоанна из Мстибово, динамизм которых опережает своё время.

Данное исследование белорусской скульптуры в стилистическом плане, показало, что полостью ренессансные примеры здесь найти сложно. Так как местная культура сразу испытывала влияние многих стран Западной и восточной Европы, и в целом экономическое состояние государства всё-таки

сдерживало белорусских художников. Из-за хрупкости самого популярного и доступного материала — дерева, возможно самые показательные примеры не сохранились. Хотя заметно, что белорусские резчики добились значительных успехов в мастерстве передачи реалистичных человеческих тел, объёмных одеяний, крупных деталей, а также настроения персонажей. Так как в скульптуре 15-17 веков, найденной на территориях современной Беларуси за скромной “местной” мимикой скрывается спектр разнообразных чувств и эмоций.

Список использованных источников:

- 1) Арган Дж. История итальянского искусства: в 2 томах. Т. 1. Пер. с итал. / Дж. Арган. - М.: Радуга, 1990; - 319 с.
- 2) Леонова А.К. Древнебелорусская скульптура / А. К. Леонова. – Мн.: Наука и техника, 1991. - 203 с.
- 3) Ярошевич А.А. От ренессанса к барокко: мемориальная и алтарная пластика Беларуси XVII – XVIII веков. / А. А. Ярошевич. - Мн. : Беларусь 2019. - 191 с.

Приложение

Рось: Мария с младенцем
(нач.16 в.)
Костёл Святой Троицы



Новая Мышь:
Мадонна с младенцем
Главный Алтарь
(16 -17 вв.)
Косцёл Преображения
Господня



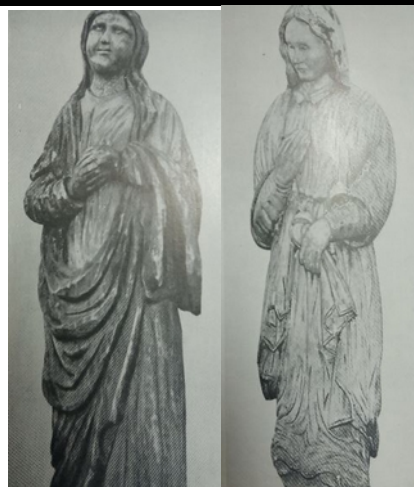
Несвиж:
Мария с младенцем
(кон.16 - нач. 17 вв.)
НХМ РБ



Мстисово:
Мария Предстоящая
Апостол Иоанн Богослов
(нач. 16 или 17 в.)
НХМ РБ



Мария предстоящая
Апостол Иоанн Богослов
Начало 17 в.
Могилёвский областной
краеведческий музей



Кремяница:
Главный алтарь
(1620-1630 гг.)
Костёл Божьего тела и
Св. Юрия



Шевченко Е.

студентка 4 курса специальности «Искусствоведение (изобразительное искусство)» научный руководитель –
проректор по учебной работе БГАИ, кандидат искусствоведения,
доцент Бохан Е.С.

ОСОБЕННОСТИ ИЛЛЮСТРАЦИИ В КНИГАХ ДЛЯ ДЕТЕЙ

В статье анализируются концептуальные вопросы создания книжного оформления в изданиях для детской аудитории. Автор приходит к выводу о важности этапа разработки определённых рекомендаций, которые базируются на актуальных экспериментальных исследованиях. Статья посвящена стилистической и образной специфике иллюстраций в книгах для детей.

Художественное оформление книг для детей является очень важной искусствоведческой проблематикой. Важно понимать, что подходы к оформлению отличаются для книг, которые рассчитаны на разную возрастную категорию. Взрослый человек может считывать информацию и без сопровождения иллюстраций, но ребенку чрезвычайно важна визуальная составляющая издания.

Иллюстрация является важной частью художественного оформления детской книги, поскольку она подталкивает детское воображение к созданию собственного видения описываемого объекта, а также способствует интересу к книге в целом. Уже давно известно, что иллюстрация в книгах для детей не менее важна, как и сама текстовая часть, а для юного возраста может даже быть важнее самого текста. Перед художником всегда должна стоять задача в доступной форме донести до юных читателей основную задумку произведения.

Юные читатели по-другому воспринимают книгу, не так, как взрослый человек. Дети быстро развиваются, получают разные знания и впечатления, которые закрепляются в подсознании. Соответственно для каждого возрастного периода должны создаваться разные книги — с оформлением и содержанием,

соответствующим возрастной специфике восприятия читателя. Те образы, которые нравятся ребенку в более младшем возрасте, и которые развивали его воображение, впечатляли яркими цветами и простыми формами уже не вызовут такой же интерес и эмоции в более старшем периоде.

В иллюстрациях очень часто используют художественную стилизацию для демонстрации детям неизвестных ранее предметов и явлений. Кроме этого, через художественные образы иллюстраций может передаваться общий эмоциональный настрой произведения, а также эмоции отдельных персонажей. Художник может сам выделять главное в повествовании, и благодаря этому оказывает помощь ребенку в осмыслении текста. Различные эмоциональные состояния транслируются через изображения, и это помогает ребенку понять, как нужно правильно относиться к герою, или действию, представленному в книге согласно излагаемого сюжета.

Так же фактом является то, что дети до младшего школьного возраста не в состоянии самостоятельно понимать подтекст произведения. И в таком случае книжная графика, рассчитанная на детей, помогает уловить специфические тонкости и нюансы содержания литературы, используя доступные для разных возрастов художественные пластические приемы

Так же нельзя забывать, что для книжной графики в изданиях для младшего возраста важна их точная достоверность, хоть и стилизованная, а их цветовое изображение должно быть единым и целостным.

Для маленьких детей 2-3 лет рисунок играет не вспомогательную, а исключительно роль, является основным материалом, в случае отсутствия которого дети зачастую не могут воспринять художественное произведение. Текст выступает для маленького ребенка в качестве указания на действия и обстоятельства, которые ему необходимо зрительно шаг за шагом проследить в ходе рассматривания соответствующей иллюстрации. На этом этапе развития иллюстрации представляют для детей самую реальность, которая не поддается словесному описанию [2].

Особое значение имеет иллюстрация для детей дошкольного возраста. Книга для ребенка начинается с «картинок», что выступает в качестве стимула по освоению первых навыков чтения, а в дальнейшем, в условиях школьного обучения и для их совершенствования. Книжная иллюстрация как особый вид графики оказывает громадное влияние на формирование чувственного восприятия мира, развивает в ребенке эстетическую восприимчивость, выражающуюся, прежде всего, в стремлении к красоте во всех ее проявлениях. Иллюстрация в книге — это первая встреча детей с миром изобразительного искусства. Дополняя и углубляя содержание книги, пробуждая в ребенке те чувства и эмоции, которые вызывает в нас истинно художественное произведение, и, наконец, обогащая и развивая его зрительное восприятие, книжная иллюстрация выполняет эстетическую функцию [1].

Многие белорусские художники работали в книжной графике, часть из них попробовало себя в качестве иллюстратора изданий для детей. Сегодня

книжная графика книг для детей — важнейшая составляющая изобразительного искусства Беларуси. Такие известные художники как Елена Лось, Арлен Кашкурович, Василий Шарангович, Николай Селещук, Павел Татарников, Валерий Слаук и другие, обращались к иллюстрированию детских сказок. И сегодня все чаще молодые графики, такие как Тамара Шелест, Екатерина Дубовик, Анастасия Соколовская и др. берутся за иллюстрирование и создают достойные в идейном и эстетическом плане произведения.

Но к сожалению, некоторые современные иллюстрации в книгах для детей отличаются шаблонностью, отсутствием оригинальности художественных образов. Такое изображение стереотипных героев можно сравнить с «конвейерным» принципом создания дешёвых карикатур и комиксов. Кроме того, тут можно отметить и влияния мультипликации, поскольку художникам-мультипликаторам было удобнее для процесса съёмок изображать упрощённых персонажей, обладающих элементарной мимикой. В какой-то момент книжный иллюстратор стал подражать мультипликатору [2].

Но, чтобы точнее понять, каким именно иллюстрациям отдают предпочтение дети, желательно провести исследования, используя метод эксперимента. Например, было проведено интересное американское исследование и его результат отражен в статье «О книге судят по обложке. Эстетические предпочтения дошкольников в выборе книги с иллюстрациями» авторы Катерина Данко-МакГи (директора в Музее Искусств Толедо) и Руслан Слуцкий (доцент дошкольного образования Университета Толедо). В этой статье анализируются результаты исследования эстетических предпочтений у детей 2–5 лет при выборе книги по обложке. Целью исследования было оценить природу эстетических предпочтений детей по наблюдениям, какие обложки иллюстрированных книг им нравятся, когда им дается выбор. Результаты исследования показывают, что 2, 3 и 4-х летние дети тяготеют к обложкам книг, которые являются изобразительными и цветными. Пятилетние дети предпочитали, как цветные, так и черно-белые изображения. Однако разница по сравнению с детьми младшего возраста заключается в том, что им нравились еще страшные и таинственные мотивы [5].

В другом исследовании Л. Мозеса, Д. Букшира и Л. Шарффа «Влияние иллюстраций на детские книжные предпочтения» было изучено влияние иллюстраций на предпочтения и понимание содержания детской книги. Семьдесят одному ребенку первого и третьего классов была показана одна из девяти книг, различающихся по стилю иллюстрации (реалистичная или абстрактная), яркости иллюстрации (яркая или мрачная) и содержанию (иллюстрации без текста, иллюстрации с текстом или текст без иллюстраций). Участникам было задано 15 вопросов по пониманию текста и несколько вопросов по иллюстрациям [4].

В то время как третьеклассники получили более высокие оценки, чем первоклассники, обе группы продемонстрировали хорошее понимание содержания книги «текст плюс иллюстрации» и наименьшее — содержание

книги только с иллюстрациями. Участники исследования предпочитали яркие реалистичные иллюстрации значительно больше, чем любые другие.

Мозес, Букшир и Шарфф — в данной статье ссылаются на других, более опытных исследователей. Изучив работы своих предшественников, и взяв только положительные результаты, они провели свой эксперимент, где главной задачей было: понять являются ли иллюстрации полезным дополнением к книгам для детей.

На основании экспериментальных исследований были определены следующие рекомендации для художественного оформления книг для детей: лучшим оформлением исходя из исследования Л. Мозеса, Д. Букшира и Л. Шарффа стало «текст+иллюстрация». А по результатам исследования Катерины Данко-МакГи и Руслана Слуцкого дети 2-5 лет предпочитают цветные и яркие изобразительные обложки в книгах.

Таким образом можно утверждать, что для создания иллюстраций в книгах для детской аудитории очень важно понимать специфику возраста, для которого предназначено содержание издания. Психологи и педагоги выделяют следующие специфические возрастные группы: 2-3 года и 4-6 лет — дошкольный возраст, 6-10 лет это младший школьный возраст, и 11-14 — средний школьный возраст. Для каждой из этих групп необходимо придерживаться определённых принципов при создании иллюстраций: для детей 2-3 лет яркое изображение играет ключевую роль в понятии произведения, а детям 5 лет и старше нравятся таинственные и фантастические образы, и наряду с цветными изображениями они интересуются и черно-белыми. Чем старше возраст, тем более разнообразные иллюстрации предпочитают дети и тем труднее выделить особенности. Книги с иллюстрациями максимально актуальны для обучения детей дошкольного возраста, когда без наглядного примера иногда бывает сложно понимать смысл текста. Поэтому многие исследования проводятся именно с этой возрастной группой детей.

Родители играют важную роль в выборе книг для своих детей и именно они принимают решение о покупке того или иного художественного произведения. Но взрослое восприятие отличается от детского, и тогда результаты научных исследований педагогов, психологов и искусствоведов могут помочь родителям выбрать нужную, визуально «правильную» книгу для ребенка в соответствии с его возрастом.

Список использованной литературы:

1. Дунаева, Н.О значения художественной литературы в формировании личности ребёнка / Н.О.Дунаева // Дошкольное воспитание — 2007. — № 6. — С. 35–40.

2. Котова, И.О некоторых особенностях восприятия иллюстраций младшими дошкольниками / И.О.Котова // Дошкольное воспитание. — 2013. — № 2. — С.11.

3. Немнясова, М. В. Особенности восприятия и влияние иллюстрации на понимание детьми художественного текста книги / М. В. Немнясова. — Текст: непосредственный // Образование и воспитание. — 2018. — № 3 (18). — С. 70-71

4. Brookshire, J., Scharff, L. & Moses, L. The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension / J. Brookshire, L. Scharff, L. Moses — Reading Psychology, Vol 23(4), 323 - 339.

5. Danko-McGhee, K. and Slutsky, R. Judging a book by its cover: Preschool children's aesthetic preferences for picture books / K. Danko-McGhee, R. Slutsky— International Journal of Education through Art 7: 2, pp. 171–185

Секция 3
ДЫЗАЙН-ДЗЕЙНАСЦЬ І ТЭОРЫЯ ДЫЗАЙНУ

Анджелич Владимир

аспирант 2 года обучения, специальность 17.00.06

«Техническая эстетика и дизайн»

руководитель – профессор кафедры теории и истории дизайна,

кандидат искусствоведения, доцент Стрикелева К.А.

ПОНЯТИЕ «ВИЗУАЛЬНАЯ НАВИГАЦИЯ»: ПОДХОДЫ К ОПРЕДЕЛЕНИЮ

Аннотация: в докладе рассматривается этимология термина «визуальная навигация» и подходы к его определению. Отдельное внимание уделяется раскрытию производного от него понятия «система визуальной навигации» и специфике его применения в контексте городской среды.

Ключевые слова: навигация, визуальная навигация, визуализация, дизайн городской среды, система визуальной навигации в городе.

Термины и определения играют важную роль, как в науке, так и в повседневной практике. Однако в сложном процессе формирования понятий их содержание зависит от той конкретной культуры, в рамках которого он осуществляется. Соответственно, культура группы (индивида) определяет свои, существенные или несущественные признаки, связанные с именем этого понятия, что приводит к различным трактовкам термина [20]. Возникает необходимость формирования культурных компетенций на основе сотрудничества и поиска наиболее точного содержания терминов, опирающихся на обобщённые, вневещественные, умственные образы [19]. Понятийное или словесно-логическое мышление позволяет выделить то общее, существенное, что есть у различных предметов и сформировать точную терминологию, востребованную сегодня во многих сферах человеческой деятельности.

В данном докладе предметом обсуждения является понятие «визуальная навигация». В повседневной практике выражение «визуальная навигация» широко распространено и традиционно используется для обозначения информационных носителей, обеспечивающих ориентацию в пространстве. Однако анализ теоретических источников показывает, что существуют различные трактовки термина «визуальная навигация». Так, Балезина Е.А. и Попова В.О. определяют его «как объект графического или предметного дизайна», учитывающий «средовые особенности» [3]. Стрельникова И.В. трактует как «систему визуально-графических знаков, ... призванную решать задачи обеспечения ориентации ... в конкретных предметно-пространственных ситуациях» [17]. Проектирующие графики-дизайнеры Рудерман И. и Бирман И. термин «визуальная навигация» рассматривают как «систему ориентирующей информации», исключая термин «навигация», который, по их мнению, больше

подходит «для систем GPS, совместимых с картами, или спортивного ориентирования, которым занимаются на военных кафедрах» [14]. Наличие множества разрозненных трактовок понятия «навигация» требует уточнения его содержания при проведении научного исследования или проектных разработок по данной тематике. Как отмечают исследователи [15], для определения любого понятия – определяемого – необходимо выполнить ряд задач: 1) найти значение базового, зонтичного термина – определяющего; 2) указать отличительные свойства объектов понятия данного класса (определяемого понятия) от объектов общего класса (определяющего понятия); 3) описать функции, выполняемыми объектами, связанными с данными понятиями (определяющего и определяемого).

Применительно к нашей теме, определяемым понятием является «визуальная навигация». Поэтому, используя обозначенный выше подход, нам необходимо: определить содержание понятия «визуальная навигация» на основе выявления значения базового для него термина – «навигация»; выявить отличительные свойства объектов определяемого понятия «визуальная навигация» в отличие от свойств объектов определяющего понятия «навигация»; определить функции, выполняемые объектами, связанными с этими понятиями: визуальной навигацией и навигацией.

Как уже отмечалось, термин «навигация» является определяющим для понятия «визуальная навигация». Анализ литературы показывает неоднозначность его трактовки. Термин «навигация» происходит от латинского «*navigatio*» («плыть на судне»), изначально обозначал операции, связанные с морским судоходством. В XX веке, в связи с возникновением новых видов навигации (автомобильной, астрономической, информационной, пр.), появились иные смысловые значения термина. Так, в «Большом энциклопедическом словаре» (2016) термин «навигация» определяется как: 1) «наука о способах выбора пути и методов вождения судов, летательных аппаратов...»; 2) «период, когда по местным климатическим условиям возможно судоходство». Аналогичный набор определений навигации встречается и в других энциклопедиях и справочниках: Большой советской энциклопедии (1967) [4], справочном коммерческом словаре (1926) [18], справочнике «Лексикон нонклассики» (2003)[6]. В литературе по маркетингу термин формулируется как «система программных и визуальных средств», помогающих пользователю «перемещаться по сайту и находить информацию» [21]. По нашему мнению, наиболее приемлемым определением понятия «навигация», является определение ведущего специалиста Рейтора К.И.: «навигация – это использование людьми пространственно-временной информации для обеспечения своей жизнедеятельности: навигация призвана решать задачи по определению людьми положения любых объектов материального мира, включая собственное, в пространстве и времени». Пространственно-временная информация, по мнению автора, формируется средствами навигации двух видов: 1) биологическим (реализуется

непосредственно через органы чувств человека – зрительное, слуховое, осязательное, тактильное воздействие); 2) инструментальным или техническим (осуществляется посредством создаваемых человеком навигационных приборов) [13].

Данная формулировка понятия «навигация» указывает на такие важные моменты в определяемом явлении, как то, что процесс управления каким-либо объектом, в том числе человеком, осуществляется посредством пространственно-временной информации; пространственно-временная информация создаётся биологическим и техническим видом навигации. Ограничение средств навигации только одним его видом – биологическим, реализуемым посредством зрительных рецепторов, определяется как визуальная навигация. Использование навигации в различных видах деятельности, связанной с управлением наземными, водными, воздушными объектами, наделяет её рядом функций. Основные функции навигации включают в себя: 1) выбор оптимального пути объекта, 2) определение пройденного объектом расстояния, 3) определение местонахождения объекта, 4) оценка точности навигационных приборов, 5) учёт влияния внешних факторов, вызывающих помехи в движении, 6) определение скорости движения объекта. Объекты навигации имеют как органическое происхождение (человек, животное), так и искусственное, техническое (транспорт, летательные аппараты, приборы). Средства навигации, как было отмечено выше, осуществляют как биологический вид воздействия на объект посредством органов зрения, слуха, осязания, так и с помощью технических приборов (компаса, секстана, лага, электронных устройств – GPS, спутниковых систем). Использование в управлении объектами средств навигации двух видов, биологического и технического, обеспечивает объекты навигации свойствами интерактивности и высокой точности в выполнении навигационных задач.

Объекты, связанные с понятием «визуальная навигация», выявленного на основе значения базового термина – «навигация» (см. выше), воспринимаются зрительно, исключительно по видимым ориентирам (наземным, настенным, на отдельно стоящих объектах). Это носители ориентирующей информации: вывески, объявления, пиктограммы, стрелки, адресные указатели, знаки дорожного движения, стелы, щиты и т.д. Ключевым моментом в их разработке является приём визуализации, который обеспечивает объекты визуальной навигации отличительными свойствами в сравнении со свойствами объектов, связанных с навигацией. Навигационные носители отличаются высокой информационной ёмкостью, лёгкостью и убедительностью чувств, образностью восприятия, скоростью трансляции [11]. Перечисленные свойства объектов визуальной навигации позволяют выполнять как общие с навигацией, ориентирующие функции (выбор оптимального пути объекта, определение пройденного объектом расстояния, определение местонахождения объекта), так и эстетическую, гуманизирующую функцию. Однако следует отметить, что в отличие от объектов навигации, отличающихся высокой точностью

функционирования, наличие отличительных свойств объектов визуальной навигации может допускать погрешности в ориентации – уходу от возможного маршрута, обусловленного некорректным сопоставлением ориентиров.

Таким образом, в соответствии с поставленной целью: выявлением значения базового, зонтичного термина – «навигация», указанием дифференциальных свойств объектов определяемого понятия «визуальная навигация» и определяющего – «навигация», перечисления их функций, можно сформулировать определяемое понятие. Визуальная навигация – это процесс управления каким-либо объектом, в том числе человеком, в пространстве и времени посредством зрительного воздействия навигационных носителей с информационно-ориентирующей графикой.

Наиболее активно термин «визуальная навигация» используется в сфере дизайна городской среды. По мере расширения и усложнения городского пространства разрозненные носители визуальной навигации объединяются в единую систему. В научных статьях встречаются разные подходы к определению понятия «система визуальной навигации». Например, Соколов А.В. определяет её как: «структурированную совокупность визуальных коммуникаторов, реципиентов, смысловых сообщений, коммуникационных каналов» [16], Асс Е.В. называет систему «специальными знаками... в рамках общегородской системы идентификации ориентации и информации [1].

Понятие «система визуальной навигации» указывает на системность в подходе проектирования элементов визуальной навигации как совокупности взаимосвязанных компонентов. Общим требованием к визуальной навигации, как и к любой системе, является наличие трех признаков системности: объектности – элементы навигации составляют некое множество, структуре – наличие между элементами навигации отношений и связей, опирающиеся на информационно-коммуникативное воздействие; целостности – свойство совокупности элементов навигации функционировать как некое единство. Как объект-система визуальная навигация взаимосвязана с надсистемой (внешней средой) и подсистемой (внутренней средой). В ходе навигационной деятельности возникают 2 вида отношений: субъект-объектные и субъект-субъектные. Структура визуальной навигации как объект-система включает в себя «вход» и «выход», обеспечивая обратную связь между объектом и субъектом. Эффективность системы визуальной навигации достигается лишь активностью и вовлечённостью обеих сторон, субъекта и объекта, в процесс коммуникации, вне зависимости от сферы деятельности людей, в которой рассматривается [3].

В проектной практике и теоретических исследованиях в области дизайна и архитектуры термин «система визуальной навигации» приобретает другой смысловой оттенок в связи с приоритетом разрабатываемых средств – носителей визуальной навигации, которые выступают как воплощённый результат проектирования элементов городского дизайна. Наблюдается подмена базового содержания термина «навигация» на «систему

ориентирующей информации». Повышение роли навигации в коммуникативном пространстве города подтверждается уже в отдельных научных трудах второй половины XX века, где термин «навигация» отождествляется с понятием «городская система ориентации» (от английского – «wayfinding») [К. Линч. Образ города, 1961]. Аналогичной точки зрения в трактовке понятия «визуальная навигация» придерживается и архитектор московской студии дизайна М. Квривишвили [9]. Авторы перечисляют функции объектов, связанных с этим понятием: информативность, учёт потребностей пользователей, интеграция систем ориентирующей информации различных видов транспортных систем, развитие визуальной культуры средствами типографики. Однако, по мнению большинства исследователей, с которыми мы согласны, определение «система визуальной навигации», представляется нам более приемлемым, чем «городская система ориентации», так как основано на базовом понятии «навигация», определение которого рассматривалось выше [13].

В контексте городской среды, система визуальной навигации рассматривается как объект средового дизайна информационной группы, взаимодействующего с коммуникационными системами разного уровня (социально-стратификационной, культурно-коммуникационной, др.) [2]. Элементы системы, навигационные носители, выполняют в городе следующие функции: 1) ориентирующую, 2) адаптивную, 3) коммуникативную, 4) эстетическую. Реализация данных функций способна содействовать формированию уникального позитивного образа города – бренда, обеспечивающего его экономическое, социальное, культурное развитие [7]. Навигационные носители обладают свойствами оперативности воздействия на человека, наглядностью в представлении информации, эстетическими качествами. Графическое представление информации обладает определёнными особенностями стилеобразования: лаконичностью, броскостью, образностью. В настоящее время, в связи с ускорением научно-технического прогресса прослеживается увеличение средств навигационных носителей: традиционные средства визуальной навигации дополняются новыми, цифровыми формами (с использованием медиа-технологий) [8]. Сегодня визуальная навигация включает как аналоговые носители (вывески, пиктограммы, стрелки, адресные указатели, знаки дорожного движения, стенды и т.д.), так и новейшие технологические средства (медиафасады, цифровые технологии, GPS и т.д.) [12]. Наблюдается интеграция систем навигации в единое непрерывное информационно-коммуникативное поле города» [1].

В результате изучения различных подходов к определению понятия «визуальная навигация» можно сделать следующие выводы: несмотря на расширение спектра определений терминов «навигация», «визуальная навигация», «система визуальной навигации», определяющим во всех понятиях должно быть обозначение действия, связанного с пространственно-временным управлением подвижными объектами, в том числе человеком.

Нами было выявлено смысловое содержание понятия «система визуальной навигации» в контексте городской среды, включающее в себя следующие определения:

- как разновидность специфического процесса пространственно-временной ориентации в городе с помощью зрительных рецепторов (визуального воздействия);

- как обеспечение процесса ориентации, представленного в городской среде системой графических знаков (навигационных носителей).

Обобщая написанное, можно сделать выводы:

1) базовым термином понятия «визуальная навигация» является «навигация»; термин обозначает процесс управления каким-либо объектом посредством пространственно-временной информации, формируемой средствами как биологического, так и технического вида воздействия;

2) понятие «визуальная навигация» используется для обозначения подвида навигации, обеспечивает процесс ориентации человека во времени и пространстве, использует средства визуализации информации;

3) применительно к городскому дизайну термин «визуальная навигация» используется как «система визуальной навигации», обозначает процесс пространственно-временной ориентации человека в городской среде посредством системы визуально-графических знаков, взаимодействует с коммуникационными системами разного уровня.

Список источников:

1. Асс Е.В. Городской дизайн / Е.В. Асс. – М.: ВНИИТЭ, 1984.
2. Ахмедова Л.С. Особенности трансформации информационно-коммуникативного поля города / Л. С. Ахмедова. Журн. «Вестник» ОГУ №2, 2010. – Самара: НГАСУ, 2009. – с.153.
3. Балезина Е.А., Попова В.О. Роль средств массовой информации в формировании стереотипов массового сознания / Е.А. Балезина, В.О. Попова. – Пермь: Вестник пермского университета, вып.№2 (22), 2015.
4. Большая советская энциклопедия // 2 издание. – М.: Советская энциклопедия, 1969.
5. Бузинова А.А. Визуальный PR-текст в управлении публичными коммуникациями – СПб: СПГУ, 2014.
6. Бычков В.В. Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / В.В. Бычков. – М., 2003.
7. Визгалов Д.В. Брендинг города / Д.В. Визгалов. – М.: Фонд «Институт экономики города», 2011. – с.160.
8. Епанова Ю.В., Запорожец О.Н., Лапина-Кратасюк Е.Г. Цифровая навигация в пространстве города: проблемы методологии исследования / Ю.В. Епанова, О.Н. Запорожец, Е.Г. Лапина-Красюк. – М.: МГУ, 2016.
9. Квривишвили М. Гродская навигация / М. Квривишвили. – М.: Марш, 2013. medium.com

10. Линч К. Образ города / К. Линч. Перевод с английского: Глазычев В.Л., редактор: Иконников А.В. – М.: Стройиздат, 1982. – 328с.
11. Молчанова Е.Н. Информационная культура как социокультурный конструкт информационного общества / Е.Н. Молчанова. – М.: SuperInf.ru, 2012.
12. Петрова Е.В. Информационная среда и её воздействие на человека в информационном обществе / Е.В. Петрова. – М.: ВШЭ, Философские науки, №5, 2017. – с. 98-114.
13. Рейтор К. И. О сущности навигации / К. Рейтор. – М.: Журнал "Вестник ГЛОНАСС", 2017. <http://vestnik-glonass.ru>.
14. Рудерман И. Неспортивное ориентирование: Навигация в городе / И. Рудерман. – М.: журн.TheVillage, 2011.
15. Сахарный Л.В. Как устроен наш язык / Л.В. Сахарный. – М.: Просвещение, 1978. – с. 160.
16. Соколов А.В. Общая теория социальной коммуникации: Учебное пособие / А.В. Соколов. – СПб: Издательство Михайлова В.А., 2002. – 461с.
17. Стрельникова И.В. Визуальная навигация в структуре современного города / И.В.Стрельникова. – Ростов-на-Дону: АСА ДГТУ, 2018. _
18. Филимонов Н.Г. Справочный коммерческий словарь. / Н.Г. Филимонов – М.: Издание Центрсоюза, 1926.

Аниськова Марина

аспирант 1 года обучения, специальность 17.00.06

«Техническая эстетика и дизайн»

руководитель – доцент кафедры декоративно-прикладного искусства и костюма, кандидат искусствоведения, доцент Мешкова Г.Я.

**СРАВНИТЕЛЬНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПЛАКАТОВ
ПО ПОВЕСТИ В. БЫКОВА «ЗНАК БЯДЫ»**

Статья посвящена анализу плакатов к постановке повести Василя Быкова «Знак бяды», выявлению идейно-художественной структуры плакатного образа.

Ключевые слова: плакат, художественный образ, содержание, форма, система изобразительных средств.

Театральный плакат, как и любой вид изобразительного искусства, должен не только привлекать внимание зрителя, но и раскрывать смысл произведения. Плакат – это своеобразное обращение к поколению, к современнику, к массам, поэтому плакат должен быть актуальным тому времени, в котором создается.

Плакат несет в себе мощную энергетику, погрузиться в которую способен не каждый. Ведь плакат – это работа приемов иносказания, аллегории, метафоры. Все это складывается в единую оболочку-идею. Идея в плакате чрезвычайно важна, ради нее, а точнее, – ради воплощения ее в жизнь – собственно, и создается плакат.

Театральный плакат занимает свое место не только в тубах театра, но и на остановках, в вагонах метро, в других общественных местах. Плакат должен «зацепить» образами, чтобы люди думали об этой постановке, а потом и пришли на нее.

Когда ты погружен в театральную среду, ты с нетерпением ждешь появления плаката к премьере спектакля. Плакат выходит – и ты попадаешь в своеобразный космос диалогов: само произведение – автор плаката – стиль плаката – мое представление.

Перед нами два плаката, два «диалога веков». Автор первого плаката неизвестен, второй – курсовая работа Вероники Борисенко. Оба плаката представляют повесть Народного писателя Беларуси Василя Быкова «Знак бяды». Плакаты выполнены в 2014 (XXI век) и 1985 (XX век) годах соответственно. Как мы видим, разница в создании плакатов не только временная, но и вековая. Авторы плакатов обучались у разных педагогов, соответственно, являются представителями разных школ. Исходя из этого, мы *предположили*, что в выполнении плакатов будет больше различий, чем сходств. **Цель работы** состоит в выявлении сходств и различий в создании плакатов к повести Василя Быкова «Знак бяды».

Достижение этой цели предполагает решение ряда исследовательских **задач**:

1. Рассмотреть особенности выбора метафор и символов в анализируемых плакатах;
2. Проследить, как меняется цветовое решение рассматриваемых плакатов;
3. Выявить сходства и различия в смысловой нагрузке исследуемых нами плакатов.

Объектом исследования являются плакаты Вероники Борисенко (2014 год) и неизвестного автора (1985 год).

Предмет исследования – художественные средства в создании плакатов.

Перейдем к анализу плакатов.

Первый плакат [Рис.1] (автор неизвестен, 1985 год). Данный плакат создан в 1982 году, отмечен Государственной премией в 1986 году. Плакат к повести Василя Быкова метафоричен и символичен, он сразу настраивает зрителя на минорный лад. Земля является метафорой данного плаката. Образ земли, взятый за основу в данном плакате, многогранен, этот образ вбирает в себя много смыслов. Во-первых, земля, по толкованию Владимира Даля: «всякое рыхлое, рассыпчатое ископаемое, но в особенности с примесью тука, где может расти что-либо» [5]. Во-вторых, земля – символ жизни, Родины. Как только Степанида поняла, что у нее пытаются отнять и веру в лучшее будущее,

и землю, и правду, она решает бороться до конца. Она сцеживает молоко в траву, в землю, тем самым протестует против зла. В-третьих, земля – антитеза начала жизни и ее конца. Но не только образ земли делает плакат «многоголосым».

Но знаковая система плаката не ограничивается образом земли. Если присмотреться, то в образе земли скрыт образ смолы, образ чего-то прочного. Смола, как известно, защищает дерево от различных древоточцев. Тягучее состояние смолы, показанное на плакате – это состояние Степаниды. Степанида на протяжении всей повести показана сильной женщиной, ее защитой «смолой» была вера, вера в правду и справедливость. Когда главная героиня понимает, что всё, на что она надеялась, не осуществимо, находится под угрозой, она не сдается, не говорит немцам, где спрятана бомба. И в качестве протеста Степанида обливает истопку изнутри керосином и поджигает ее.

Чем больше смотришь на данный плакат, тем больше читаешь смыслов. Так, в образе земли можно увидеть образ толпы. Обязательно в толпе найдется человек-главарь, глашатай, который поведет за собой и не побоится взять весь удар на себя. Капля, словно Степанида, которая в отличие от многих людей, которые боятся из-за страха что-либо сделать во имя справедливости, идет до конца. И ее гибель – это пример стойкости духа, толчок для многих боящихся людей.

Данный плакат обладает сильным визуальным посылом, который прослеживается в композиции, в цвете и в символе. В плакате передано движение земли. С одной стороны, земля нерушима, а с другой – под влиянием зла земля постепенно преобразуется в слезу. Цвет ахроматичен с акцентом на красный цвет. Красный цвет – цвет горя, беды и трагедии. Наравне с символом земли появляется другой символ, символ слезы или капли. Слеза – это проявление чувств. В данном плакате слеза символизирует чувства не только одного человека, но и всего человечества, даже саму природу. Фразеологизм «до последней капли» наиболее полно раскрывает смысл данного символа.

На уровне такой подвижной композиции, шрифт выбран строгий – так он контрастирует с изображением.

Во втором плакате [Рис.2] автор прибегает к отражению финальной сцены, к метафоре и символам человека и огня. Когда мы видим огонь, у нас на подсознательном уровне появляется чувство страха, ведь огонь сжигает все на своем пути, даже человеческие жизни. Степанида олицетворяет собой народ, простых людей. Именно поэтому автор берет фигуру человека, намекая на то, что такая судьба, как у главной героини, была у многих. На фигуре человека виден пейзаж родного края. Ведь эта трагедия не только одного дома, одной семьи или одной женщины, это трагедия всей деревни, всего человечества. Усиливает понятие трагедии красный цвет, который звучит как сирена, гудок. Очень убедительно и выразительно автор делает акцент на слегка угадываемом портрете человека, подсвечивая его пламенем огня. Портрет человека словно возносится над этой трагедией, как ангел, и сопереживает всему народу. Шрифт

поддерживает эмоциональный фон плаката, дает нам почувствовать присутствие человека.

Сама фигура человека напоминает крест. Крест – еще один скрытый смысл данного плаката, символ не только смерти, но и воскрешения, возрождения, вечной жизни и веры. В эмоциональном плане фигура на плакате отождествляется с фигурой Христа на Голгофе. Но голова Христа на имеющихся изображениях повернута вправо, на плакате же – влево. Данную особенность мы не анализировали.

В процессе работы мы пришли к следующим выводам:

1. В первом плакате за внешним образом земли читается не один образ, скрывается не один символ. Смотрящий читает образ земли по-своему. Во втором плакате за основу взята финальная сцена повести и на нее накладываются последующие образы;
2. Первый плакат ахроматичен с акцентом на красный цвет. Во втором плакате акцент также сделан на красный цвет;
3. Во втором плакате смысловая нагрузка повести читается открыто, а в плакате 1985 года трагедия читается в многочисленных образах и символе «капля».
- 4.



Рис. 1 «Знак бяды» 1985год

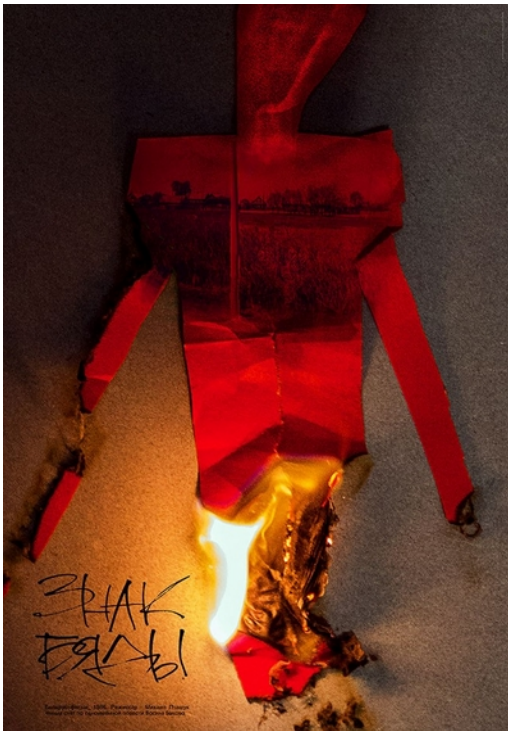


Рис. 2 Курсовая работа БГАИ 2014, автор: Вероника Борисенко

Белорусский плакат XXI века перешел от живописной манеры изображения к графическо-знаковой системе интерпретации концепции. При этом плакаты, выполненные в разное время, не уступают друг другу в глубине мысли и в умелой игре метафор. Трансформируясь в своей идейно-художественной структуре, анализируемые нами плакаты XX и XXI века сохраняют черты белорусской школы плаката, что характеризуется высокой степенью обобщенности и лаконичностью цветового решения.

Список использованных источников:

1. Атрахович, Е.Г. Тенденции развития белорусского плаката 1960-1980-х годов. / Е.Г. Атрахович. – Минск: Научно-исследовательский институт теории и истории изобраз. Искусств, 1988.
2. Баразна, М.Г. Прыклеена ды сцяны?! / М.Г. Баразна // Мастацтва. – 1999. – № 6. – С. 14-20.
3. Белорусский плакат [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://plakat.unid.by/blogosfera/beloruskiy-plakat-1970-serediny-1980-h-godov.-> Дата доступа: 12.05.2020.
4. Белорусский плакат [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://plakat.unid.by/blogosfera/hudozhestvennyy-obraz-v-plakate-problema-soderzhaniya-i-formy.-> Дата доступа: 12.05.2020.
5. Даль, В.И. Толковый словарь Даля [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://gufo.me/dict/dal>. – Дата доступа: 08.05.2020.
6. Сурский, Е. Своевременный белорусский плакат / Е. Сурский // Про дизайн. – 2004. – №12. – С.34-35.

Архутич Павел

студент 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (объемный)», специализация «Дизайн средств производства и транспорта». руководитель - старший преподаватель кафедры промышленного дизайна, кандидат искусствоведения Сычева Т.П.

ОРГАНИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. ФОРМООБРАЗОВАНИЕ В РАБОТАХ РОССА ЛАВГРОУВА

В статье исследуется роль органического дизайна в жизни и деятельности человека, принципы организации интерьерного пространства в контексте органического дизайна. Рассматривается творческий путь и проводится анализ формообразования работ промышленного дизайнера Росса Лавгроува.

Рассматривая взаимодействие человека с окружающей средой, следует отметить, что его жизнь тесно связана с природой и с миром, который он воздвигнул для самого себя. Человечество все больше корректирует свое развитие в направлении техногенного общества. Ведь натуральная, естественная красота природных форм способна принести гармонию, состояние покоя в любой современный интерьер, привнеся в жизнь людей больше комфорта и эстетического вкуса.

Органический дизайн занимает одно из лидирующих позиций как явление в дизайне XX века, так и художественной промышленности. Устав от техногенного прогресса, дизайнеры предпринимают попытки найти вдохновение в окружающем их мире - природе. Идея органического дизайна предполагает концентрацию не только на приятных для глаза формах природы, но и создание предметов интерьера, сооружений, гармонирующих с окружающим ландшафтом.

К сожалению, большая склонность к развитию в направлении технологий может негативно сказаться не только на физическом состоянии человека, но и духовном. Однако если обратиться к бионическим формам в дизайне, то это может вернуть положительную динамику в состояние человека.

Объект исследования - органический дизайн.

Предмет исследования - проявление принципов органического дизайна в работах Росса Лавгроува.

Цель статьи - продемонстрировать принципы органического формообразования на примере работ Росса Лавгроува.

Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи:

1. Выделить ключевые особенности органического дизайна.
2. Ознакомится с творчеством Росса Лавгроува.
3. Провести анализ формообразования наиболее значимых работ Росса Лавгроува.

В качестве методов исследования были использованы: анализ научной литературы и других источников, раскрывающих вопросы проявления органического дизайна в практической деятельности; стилистический анализ работ дизайнера.

Особенности органического дизайна.

Со времен все больше возрастает отрицательное воздействие человеческой деятельности на окружающую среду, что и стало катализатором понимания обществом причинно-следственной связи между деятельностью человека и экологической деградации.

Принято считать, что органический дизайн - это стиль одного органического материала - дерева. Так как этот материал считается не только основным и традиционным скандинавских производителей, но и самый чистым, натуральным и органическим.

Основная идея органического дизайна - подражание природным формам и использование материалов натурального происхождения. Стоит отметить, что ключевая особенность заключается в том, что допускается использование не только материалов натурального происхождения, но и пропагандирование природных мотивов [2].

Биоморфизм расцветает к 1950 году. Органический подход в дизайне явился реакцией на научно-техническую революцию. Ответными действиями было создание всемирного экологического движения, основная задача которого - охрана окружающей среды. Историки отмечают, что «... основоположниками органического дизайна считаются американские архитекторы Фрэнк Ллойд Райт и Чарльз Ренни Макинтош» [1, с. 146].

Одна из идей заключается в создании максимально комфортной обстановки для проживания человека. Этому должно содействовать сочетание архитектурного сооружения с окружающей обстановкой, также элементы декора с интерьером. Такие условия выполнимы только при индивидуальном проектировании жилого помещения. Для строительства использовались традиционные материалы и компоненты: камень, кирпич, дерево. Допускается схожесть фактурных поверхностей на фасаде и в интерьере.

Однако основной смысл органического дизайна - создание такой продукции, которая будет совместима с окружающей средой, что в свою очередь приводит к устранению негативного воздействия человека на природу. Такая продукция должна быть нетоксична, экономна в использовании ресурсов и по истечению срока службы должна быть утилизирована без вредного воздействия на среду.

В дизайне это направление начиналось с проектирования корпусной мебели. Мебель изготавливается исключительно из материалов натурального

происхождения: дерево, гнутая древесина, кожа. Считается уместным использование новейших высокотехнологических пластиков.

Естественные, плавные природные образы ассоциируются с таким материалом, как стекло. Дальнейшее развитие было тесно связано с экспериментальным отношением к материалам, которые и привели к использованию стекла в органическом дизайне.

Отличительные особенности органического дизайна в интерьере:

- большие окна, стены и полы в светлых нейтральных тонах, больше открытого пространства;
- лаконичные линии и формы, которые дублируются на разных плоскостях;
- сдержанная цветовая палитра;
- повышенное внимание к текстурам натурального происхождения;
- стилистика мебели не имеет явных ограничений.

Творческий путь Росса Лавгроува.

Британский дизайнер Росс Лавгроув, проповедуя «органический эссенциализм», призывает людей больше обращать внимание на природу и пойти на отказ от всех лишних предметов своего обихода. По мнению многих, работы Росса выражают новую эстетику XXI столетия: привлекательный, чувственный органический дизайн, который находит свое отражение в превосходных, красивых и эргономичных предметах.

Большая часть используемых предметов в интерьере считается традиционной. Однако с каждым годом все меньше людей задумываются над тем, что их приобретали, опираясь на влияние того иного предмета на их настроении.

По мнению дизайнера: «В мире слишком много вещей, пусть всего будет меньше и меньше» [3].

Предметы интерьера, создаются Россом из биополимерных материалов и приобретают футуристическую форму. Мастерскую Лавгроува часто сравнивают с научной лабораторией. Росс, стремясь найти свое ДНК, открывает все более новые и новые формы. Это подтверждает его природная, инстинктивная любознательность, которая приводит к созданию невероятных пластических решений.

Работу Росс начинает с создания цифрового формата будущего предмета интерьера. Потом - физический прототип. Однако многообещающий проект может прийти в тупик из-за материала, который еще не был изобретен.

«Мое время настало только сейчас» - говорит сам Лавгроув [3]. Дело даже не в том, что раньше у него не было заказов, а в том, что люди стали понимать замысел, которые проповедуют его работы. Это доказывает пользующиеся спросом работы, которые были созданы, как и 10 лет назад, так и буквально вчера.

Лавгроув делает ставку на так называемые материалы будущего: карбон, стеклопластик, биополимеры. Часто экспериментируя с материалами, Росс не

забывает использовать и традиционные материалы: стекло, фарфор, натуральные ткани. Данные сочетания материалов позволяют передавать почти невербальные явления: отблески света, движение воздуха.

Список клиентов Росса Лавгроува включает мировые бренды, такие как Apple, Knoll, Herman Miller, Seccotti, Renault, Motorola, Louis Vuitton и многие другие.

Анализ работ Лавгроува с позиции формообразования.

Биоморфные, изоморфные, органические - Росс описывает свои работы именно такими терминами уже более 30 лет. Придумывая новый предмет интерьера, Лавгроув представляет, как потребитель будет двигаться вокруг него. На первый взгляд его вещи выглядят непривычными, однако они сделаны по всем законам эргономики, ведь для него не важен цвет, материал, а именно форма занимает лидирующие позиции при проектировании.

Любой анализ начинается с оценки следующих параметров: объем, колорит, графические приемы, движение, характер пластики формы.

В подавляющем количестве работы Лавгроува имеют открытый объем, так как он занимается изготовлением, в основном, элементов декора интерьера с использованием ахроматических оттенков серого с дополнительным контрастным цветом.

Чтобы придать работам более интересный внешний облик дизайнеры часто прибегают за «помощью» к текстурным и фактурным решениям. В конкретном случае Росс применяют точку, линию как графический прием, что в свою очередь помогает придать работе более динамичный вид с отчетливым симметричным движением в обе стороны.

Рельеф, фактура, линии разъема - все эти приемы помогают предметам выделиться, стать заметнее и привлекательнее. Лавгроув уверенно применяет рельефные линейные элементы с характерными отверстиями, чтобы придать работам индивидуальность. Как упоминалось ранее, Лавгроув – ярый любитель функционализма, – и отверстия размещены не просто так. Они выполняют конкретную функцию декора. Стоит упомянуть, что масштаб всегда играет важное значение при формообразовании в работах Лавгроува. Применяются различные вариации масштаба. В основном его работы вытянуты по вертикали или горизонтали. Один предмет вытянут и массивен, другой сжат и компактен. Эти параметры чередуются между собой, что создает определенный ритм и характерное движение.

Однако однозначной системы с наследственным сходством в работах Лавгроува нет. Она присутствует только в серии люстр «Космический ангел».

Подводя итоги, можно сказать, что роль органической дизайна в современном обществе с каждым годом становится все выше. Это взгляд в будущее в области предметов интерьера и архитектурных сооружений, который глобально изменил наше представление как о внешнем виде вещи, так и о эстетическом, тем самым расширяя новые просторы для полета дизайнерской мысли и улучшая дизайн в целом.

Список источников:

1. Бхаскаран, Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре / Л. Бхаскаран ; пер. с англ. / И. Д. Голыбина. – М. : Арт-родник, 2007. – 256 с.
2. Панкина, М.В. Экологический дизайн как направление современного дизайна. Определение понятия [Электронный ресурс] // М.В. Панкина, С.В. Захарова / Электронный научный журнал: Современные проблемы науки и образования. – 2014. – №1. – Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=9670>. – Дата доступа: 08.05.2020.
3. Постоева, Н. Росс Лавгроув: человек будущего и промдизайнер XXI века [Электронный ресурс] / Онлайн-издание: Interior.ru. – Режим доступа: <https://www.interior.ru/design/458-ross-lavgrouv-chelovek-budushchego-i-promdizajner-xxi-veka.html>. – Дата доступа: 08.05.2020.

Войтик Антон

студент 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (объемный)», специализация «Дизайн изделий бытового потребления»
руководитель - старший преподаватель кафедры промышленного дизайна, кандидат искусствоведения Сычева Т.П.

ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ И ДИЗАЙН

В данной работе рассмотрено взаимное влияние дизайна и высоких технологий. Исследуемый вопрос рассмотрен с двух сторон: влияние высоких технологий на промышленный дизайн и влияние дизайна на высокие технологии.

Информационный период XXI века характерен интенсивным развитием технологий во всех отраслях науки и деятельности человека, это касается и промышленного дизайна. Во многом это связано с научно-техническим прогрессом, но также важной причиной является экологическая ситуация в мире. Стремление человечества к повышению качества жизни и сохранению природных ресурсов способствует активному внедрению высоких технологий в обиход человека. Порой новые технологии опережают мировоззрение большинства людей и не соответствуют их эстетическим предпочтениям, но дизайнерам успешно удается интегрировать инновационные разработки в привычный мир вещей человека.

Актуальность данной темы обусловлена влиянием высоких технологий на развитие промышленного дизайна с точки зрения новых продуктов и новых принципов формообразования, а также влияние инновационных идей в области дизайна на развитие технологий.

Объект исследования - высокие технологии в промышленном дизайне.

Предмет исследования - результаты взаимодействия высоких технологий и дизайна.

Основная цель данной работы - проанализировать взаимное влияние дизайна и высоких технологий.

Для достижения поставленной цели определены следующие задачи:

1. Рассмотреть примеры влияния высоких технологий на развитие промышленного дизайна.
2. Изучить примеры влияния дизайна на развитие высоких технологий.
3. Выявить ключевые принципы взаимодействия дизайна и высоких технологий.

Методы исследования: теоретический анализ научных источников информации, сравнительный анализ взаимного влияния дизайна и высоких технологий.

Начнём рассмотрение данной темы через влияние высоких технологий на дизайн. Эту тему можно рассматривать с двух сторон. Первая - когда высокие технологии дают новые возможности для реализации дизайнерских идей. Например, как вся современная электроника, которая за счет тех же новых матриц позволяет нам создавать более тонкие рамки вокруг экрана. И это только один пример из большого множества. Еще раньше большое количество дизайнерских решений не использовалось, потому что его могли произвести, но себестоимость данного продукта становилась настолько высокой, что производить его было просто нерационально.

И тут на помощь приходят высокие технологии, такие как робототехника. Потому что при сочетании манипулятора и конвейера получается в разы увеличить скорость, простоту и качество производства. Один из самых главных примеров - это крупноузловая сборка у транспорта. Если же рассматривать мобильную электронику, то тут вообще 99% выполняется роботами. Так же, один из важнейших примеров взаимодействия дизайна и высоких технологий - это 3D-принтеры, которые дают новые возможности по созданию новых, более сложных и интересных форм, а также упрощают весь процесс работы с макетами. В современном мире очень ценится экономия времени, так как всем известно, что время - деньги. Поэтому 3D-принтеры сейчас такие востребованные, но дорогие. И кроме того, что технологии позволяют создавать более интересные решения в плане дизайна, есть вторая, такая же немаловажная сторона - за счет развития высоких технологий и изучения окружающего мира, можно увидеть новые формы и решения, которые в будущем станут тем самым каркасом для будущего дизайна. Потому что технологии позволяют находить новые формы и структуры, которые ложатся в основу дизайна.

Значимым влиянием обладают высокие технологии в области инновационных материалов, так «...дизайн-проектирование электронных устройств представляет собой особый вид деятельности, при котором, помимо художественного видения, необходимо обладать знаниями в технической области проектируемого продукта. От этих знаний зависит верный выбор материалов, который основывается на их механических, температурных,

электромагнитных и технологических свойствах. От материалов зависит корректная работа, долговечность, сложность обслуживания и безопасность как самого продукта, так и пользователя» [2]. На сегодняшний день фирмы-производители акцентируют свое внимание не только на применении новых материалов, которые обладают индивидуальными характеристиками, но и на их экологических свойствах. Так компания Onbone специализируется на производстве иммобилизующих повязок на древесной основе, а также множество других изделий, таких как рентгеновское оборудование, наркозные аппараты, стоматологические инструменты, измерительные приборы и оборудование для лимфотерапии [3].

К инновационным материалам, которые с недавних пор стали применяться в дизайне объектов промышленного производства можно отнести углеродное волокно, метакрил, плексиглас, алькантара, полимер соsoon, laokoop, синтетические смолы и соgian [4].

А теперь рассмотрим с другой стороны, влияние дизайна на высокие технологии. Направляемые дизайном инновации могут оказывать такое же эффективное воздействие на развитие, как и прорывные технологии. Дизайн играет более принципиальную роль на ранних этапах развития, чем на устоявшихся производствах. «Производители автомобилей пытаются заменить ДВС более экологичными технологиями - такими как топливные ячейки. Однако эти технологии способны изменить и смысл автомобиля. Например, они могут привести к изменению его конструкции, превратив его в большой скейтборд (с плоским, толстым основанием, заполненным аккумуляторами и другими деталями), к которому легко приделывается кузов» [1, с. 243].

Одно из самых масштабных и эффективных направлений - это дизайн в поп культуре. Имеется в виду фантастическое кино, комиксы, книги и даже музыка. Но самое весомое влияние оказывает кино. Например, вид мобильных телефонов, как раскладушка, был взят из телесериала «Звёздный путь». В другом случае, дизайн кроссовок с автоматической шнуровкой в футуристическом стиле был позаимствован у фильма «Назад в будущее 2». Можно сделать вывод, что основное влияние дизайна заключается в том, что дизайнеры создают вещи, которые на данный момент реализовать невозможно, но они выглядят необычно, и тем самым вызывают у людей повышенный интерес.

Подытожим сказанное: промышленный дизайн и высокие технологии живут и развиваются в очень плотном симбиозе, потому что по общей сути, дизайн - это совокупность внешней оболочки и средств для обеспечения удобства использования и более комфортного общения между потребителем и технологиями.

Один из таких примеров - это внешняя оболочка операционной системы. Она, по своей сути, является просто картинкой, которая упрощает взаимодействие потребителя с техникой. Тогда как, на самом деле, каждая операционная система несет за собой целый массив данных, операций, команд с

которыми мы взаимодействуем по средству графического интерфейса, который в свою очередь был создан дизайнерами. И это только один из десятков примеров, а также, если говорить о данном вопросе через призму потребителя, то хороший дизайн делает технологии более дружелюбными и приветливыми по отношению к потребителю. Однажды произнесенные слова на счет того, что устройство, будь это простой механизм или сложный компьютер, если оно выполнено со вкусом и эстетически приятно изнутри и снаружи, то тогда можно получить удовольствие от эксплуатации.

И в завершении хотелось бы добавить, удовольствие от эксплуатации предмета можно получить лишь в том случае, если этот предмет, будь это простой механизм, или сложный компьютер, будет не только качественным, но и красивым, если рассматривать с эстетической точки зрения.

Список источников:

1. Верганти, Р. Инновации, направляемые дизайном: как изменить правила конкуренции посредством радикальных смысловых инноваций / Р. Верганти. - М. : Издательский дом «Дело» РАНХиГС, 2018. - 384 с.

2. Вехтер, Е.В. Проблема выбора материалов с учетом их характеристик при дизайн-проектировании электронных устройств // Е.В. Вехтер, В.Ю. Радченко, А.Е. Соловьев / Фундаментальные исследования. – 2015. – № 10-3. – С. 458-461.

3. Корд, Д.Дж. Дизайн и высокие технологии в Финляндии [Электронный ресурс] / Онлайн издание «Это Финляндия». - Режим доступа: <https://finland.fi/ru/biznes-i-innovatsii/38972/>. - Дата доступа: 12.05.2020.

4. Современный дизайн: 8 инновационных материалов [Электронный ресурс] / Онлайн издание «Inmyroom». - Режим доступа: [https://www.inmyroom.ru/posts/11549-sovremennyy-dizayn-8-innovatsionnyh-materialov?](https://www.inmyroom.ru/posts/11549-sovremennyy-dizayn-8-innovatsionnyh-materialov?utm_source=admitad&utm_medium=sra&utm_campaign=cpo_admitad&admitad_uid=701ad3451553ccd197bfd85b5ab394f)

[utm_source=admitad&utm_medium=sra&utm_campaign=cpo_admitad&admitad_uid=701ad3451553ccd197bfd85b5ab394f](https://www.inmyroom.ru/posts/11549-sovremennyy-dizayn-8-innovatsionnyh-materialov?utm_source=admitad&utm_medium=sra&utm_campaign=cpo_admitad&admitad_uid=701ad3451553ccd197bfd85b5ab394f). - Дата доступа: 12.05.2020.

Гиль Н.

студентка 4 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства,

специальность «Дизайн»,

направление специальности «Дизайн (виртуальной среды)»

руководитель – профессор кафедры теории и истории дизайна, канд.

искусствоведения, доцент Стрикелева К.А.

ГЕОМЕТРИЯ ФОРМЫ ТЕЛА КАК ЗАДАЧА В ФОРМООБРАЗОВАНИИ ЦИФРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Доклад посвящен отдельному аспекту формообразования цифровых персонажей, связанному с разработкой геометрии формы тела.

На сегодняшний день разработка персонажей является одним из активно развивающихся направлений в творческой практике дизайна. Наиболее интенсивно она заявляет о себе в области цифровых технологий - в

разнообразной мультимедийной продукции, VR, геймдизайне, компьютерной графике для киноиндустрии, рекламе и пр. Высокая конкуренция заостряет вопросы качества разработки образов персонажей, где особая роль отводится свойствам формы. Современный дизайнер, специализирующийся на разработке мультимедийной продукции и нацеленный на актуальный рынок, должен хорошо представлять специфику этих задач. Именно поэтому наша статья направлена на изучение вопросов формообразования цифровых персонажей, и, в частности, разработки геометрии формы их тела.

Персонаж — это одушевленный объект, который чаще всего вымышлен и является носителем определенного набора качеств, собственным характером и привычками. Цифровой персонаж имеет виртуальную природу, создается с помощью компьютерных технологий и существует в электронной форме. Сфера его применения сегодня достаточно широка. В киноиндустрии он может быть использован как дублер реальных актеров, или представлять не существующее в реальной жизни существо. В анимационных фильмах персонажи — это главные герои, за которыми следит зритель, и одно из основных средств повествования. В рекламных роликах они используются и как символические представители бренда, и как рекламные инструменты. Игровые персонажи выступают движущей силой компьютерной игры, объектами обожания или противодействия, средством связи с игроком, побуждающим элементом к взаимодействию, а также компонентами игрового мира [5].

Создание персонажа — многоаспектный процесс, включающий в себя и поиск идейных направлений, и определение концепции формообразования, и техническое исполнение, и др. Во внешности персонажа находят отражение и его биография, и привычки, и склонности характера.

Определение формы тела — важный аспект в разработке образа персонажа. Особое роль здесь принадлежит геометрическим характеристикам формы. Сегодня исследователями выделяется несколько аспектов проработки геометрии формы [2]: *геометрия функции* (отражение функционального содержания во внешней форме); *геометрия формы* (определение внешних свойств формы); *геометрия пропорций* (кодирование внутреннего построения формы внутренними связями). Рассмотрим эти аспекты на примере формообразования цифровых персонажей.

Геометрия функции. Геометрическая схема, на основе которой строится образ персонажа — одна из основополагающих в его формообразовании. В значительной степени ее характеристики определяются содержательными особенностями персонажа — его ролью в произведении, функцией, социальным статусом, характером и пр. Содержание и геометрия взаимосвязаны. Геометрические схемы фигур задают главную основополагающую линию в концепции образа персонажа. Попытки построения формы как «одушевленной вещи» были предприняты еще Леонардо да Винчи при разработке Канона пропорция человека, где он связал натуралистическое изображение человека с отвлеченными смыслами геометрических фигур — круга и квадрата [1].

При разработке формы персонажей сегодня активно используются несколько геометрических схем. На основе круга, квадрата и треугольника.

Круг — специфическая геометрическая фигура. Он не имеет точки опоры, его крайние точки равноудалены от центра. Это делает круг «фигурой в себе», уравновешенной и как будто парящей в невесомости. В геометрическую схему «круг» входят не только круглые формы, но и овалы и все, что имеет округлость и подобие мягких, округлых сторон. В восприятии человека круглые формы связаны с идеей природы и потому преимущественно воспринимаются как комфортные. Поэтому геометрическая схема на основе круга чаще всего используется для положительных персонажей. Она способствует передаче очарования и доброты персонажа. Круглые формы делают персонажа мягким и приятным. С ним хочется обняться, его хочется любить.

Вместе с тем, у этой геометрической схемы есть свои ограничения. Образы, созданные на основе чистого круга, чаще всего оказываются «плоскими» и недостаточно пластичными для раскрытия спектра эмоций и психологических характеристик персонажей. Схема на основе комбинации нескольких кругов малого и большого диаметров, создает эффект «ленивого стекания» формы вниз (см. Рис.1).

Более широкие возможности в разработке образа предоставляют схемы на основе овальной и каплевидной форм. Эти формы более энергичны. На примере персонажа Рассела из фильма «Вверх» (см. Рис.1) можно увидеть, что овальная форма помогает выразить такие качества героя как оптимизм, бодрость, открытость, добродушие и готовность к взаимодействию.



Рис.1. Геометрическая схема “круг”. (Слева-направо) Персонаж Колобок из одноименного мультфильма. Персонаж Топотун из мультфильма «Бэмби». Персонаж Рассел из мультфильма «Up!».

Форме квадрата свойственна основательность, уравновешенность и устойчивость. Ее можно охарактеризовать как монолитную, спокойную, стабильную и волевою. Квадрат в качестве геометрической основы тела можно увидеть в персонажах с сильной стилизацией, например, персонаж Гнев из фильма «Головоломка» (см. Рис.2), являющийся принципиальным персонажем и выходящим из себя, когда что-то идет не по его плану.

Своеобразным развитием темы квадрата являются геометрические схемы на основе прямоугольника и трапеции. Прямоугольник классических пропорций используется в ситуациях, когда необходимо в форме тела персонажей выразить их силу и размер. Классическим примером может служить образ силача Ральфа (см. Рис.2).

Схема трапеции используется тогда, когда необходимо показать серьезность и непреклонность характера персонажа, как например, у Аббата Келлаха из мультфильма «The Secret of Kells» (см. Рис.2).



Рис.2. Геометрическая схема “квадрат”. (Слева-направо): Персонаж Гнев из мультфильма «Головоломка». Персонаж Ральф из одноименного мультфильма. Персонаж Аббат Келлах из мультфильма «The Secret of Kells».

Треугольник – фигура с активной, динамичной формой, обладающей выраженной направленностью. В силу этих качеств, схема на основе треугольника чаще всего используется при создании инициативных, предприимчивых и “шустрых” героев, а также при разработке образов персонажей-антагонистов (подчеркивает резкость, агрессивность). В зависимости от расположения основания, геометрическую схему треугольника условно разделяют на 2 типа. «Активный треугольник» – это схема, где треугольник расположен «вершиной вниз». Маленькая точка опоры и нависающая над ним масса формы отсылают зрителя к мужской гендерной роли. Такую схему активно используют для того, чтобы подчеркнуть стойкость характера, физическую силу (подчеркивание мышечной массы плечевой линии), скорость и активную позицию персонажа [2]. «Пассивный треугольник» – это «вершина вверх». Широкое основание и стремящаяся вверх вершина позволяют подчеркнуть устойчивость и стабильность героя, его «привязанность к земле». Такая форма часто используется для женских персонажей. Яркий пример — героиня Эйшлин из фильма «Тайны Келлс» (см. Рис.3).



Рис.3. Геометрическая схема “треугольник”. (Слева-направо): Персонаж Грю из мультфильма «Гадкий я». Персонаж Эйшлин из мультфильма «The Secret of Kells».

Геометрия формы. Предполагает проработку и детализированное уточнение силуэта формы, а также определение ее характеристик как объемного геометрического тела.

Силуэт — это уплощенная проекция объемной формы, верхний слой персонажа, и первое, что считывается при взгляде на объект [4]. Узнаваемость силуэта — важный опознавательный признак персонажа. Выделяют несколько разновидностей силуэтов — простые и сложные (см.Рис.4). Для простого силуэта характерна лаконичность, не усложненный, понятный силуэтный рисунок, без подробностей. Такой тип силуэта, чаще всего, используют для персонажей, форма тела которых характеризуется упрощенной и примитивной геометрией. Сложный силуэт отличается повышенной декоративностью и его рисунок насыщен деталями. Сложный силуэт вызывает у зрителя желание его рассматривать и способен дольше удерживать внимание.

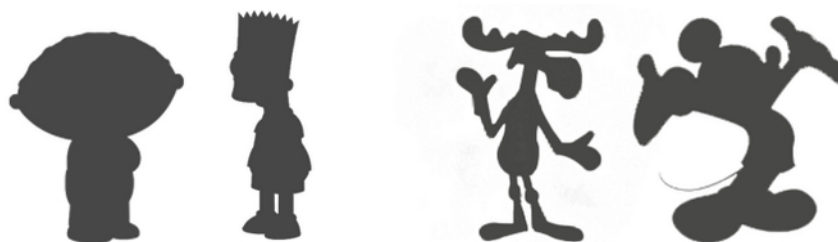


Рис.4. Простой и сложный тип силуэтного рисунка.

Следующим этапом в разработке формы персонажа является определение (на основе выбранного силуэта) ее характеристик как объемного геометрического тела. В числе задач выступают продумывание принципа построения формы как трёхмерного тела, определение характера объемности (степень вогнутости или выпуклости), характера взаимодействия объемов и сочленения разных форм, светотональная и цветофактурная проработка.



Рис.5. Определение характеристик формы персонажа как объемного геометрического тела.

Геометрия пропорций. Размерные соотношения отдельных частей формы между собой и всей фигурой героя оказывают существенное влияние на выразительность его образа. Пропорциональный строй обеспечивает продуманность визуальной структуры формы, организует ее геометрически, а также выражает связь формы тела с его конструкцией. Пропорции позволяют усилить динамичность или статичность формы, увеличить ее зрительную устойчивость. Выделяют несколько типов пропорциональных отношений. Пропорции равенства, основанные на принципе одинаковости (части равны между собой), позволяют создать ощущение покоя и статики. Пропорции неравенства, основанные на принципе разнообразия (части не равны между собой), вызывают ощущение движения и динамики. При этом отношения неравенства могут быть разными - от незначительных до контрастных. К числу разновидностей пропорций неравенства также относят и «золотое сечение» [3].

Пропорции позволяют передать возрастные и гендерные особенности персонажа. Так, на рис. 6 можно наблюдать разные варианты фигур персонажей одинаковых по величине, но с разными размерами головы. Преувеличенный размер головы по отношению ко всему телу превращает нарисованную персону в ребенка, а сильно уменьшенный - в гиперболизированную фигуру взрослого. В ряде случаев диспропорциональность используется в формообразовании персонажа как сильная визуальная гипербола, обеспечивающая его образу уникальность и узнаваемость.

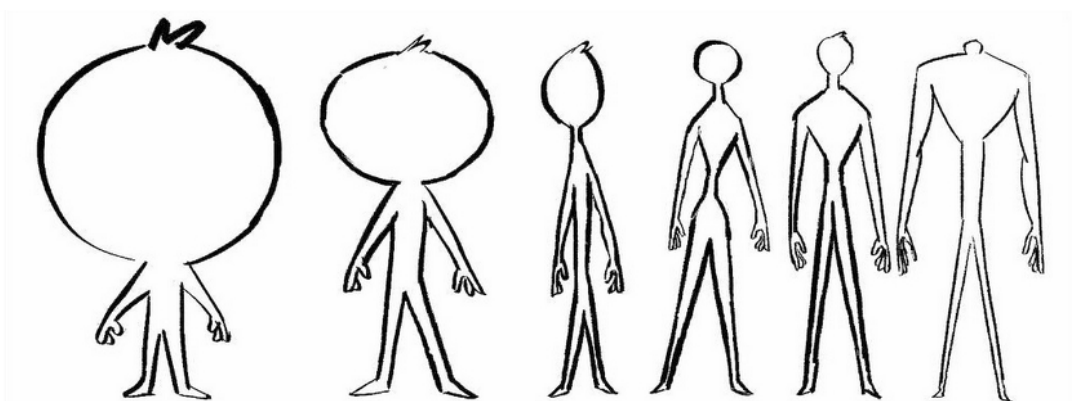


Рис.6. Пример влияния пропорциональных отношений на восприятие характера персонажа.

В результате исследования выявлено, что определение геометрических характеристик формы является ключевой задачей в процессе формообразования цифровых персонажей. Работа над геометрией формы предполагает проработку геометрии функции (отражение функционального содержания во внешней форме); определение собственно геометрии формы (свойств ее силуэта и характеристик как объемного геометрического тела), а также геометрии пропорций (кодирование внутреннего построения формы внутренними связями).

Список источников:

1. Горшкова Г. Ф. Архитектура и человек — геометрия пространственных отношений / Вестник МГСУ — Москва:МГСУ, 2007. — 58с
2. Лекция о базовых формах в дизайне персонажей [Электронный ресурс]— Режим доступа: <https://institute.dorogov-mentor.com/ru/course/Free-lectures?page=2/> — Дата доступа: 14.05.2020
3. Отношения и пропорции в костюме [Электронный ресурс] — Режим доступа: http://vtk34.narod.ru/petruk_osnovimodelirodejdi/book/book6.htm — Дата доступа: 24.05.2020
4. Создание персонажей для анимации [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://3dpapa.ru/creating-characters-for-animation/> — Дата доступа: 12.05.2020
5. Создание и реконструкция персонажа [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://gamestudies.ru/translations/sh3/> — Дата доступа: 12.05.2020

Гончар Анастасия

студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства,
специальность «Дизайн»,
направление специальности «Дизайн (графический)»
руководитель –преподаватель кафедры графического дизайна Нестерук В.В.

ОСОБЕННОСТИ ТЕАТРАЛЬНОГО ПЛАКАТА БЕЛАРУСИ 10-Х ГОДОВ XXI СТОЛЕТИЯ

Цель этой работы — рассмотреть некоторые особенности театрального плаката Беларуси 10-х годов XXI столетия. Плакат данного периода представляет интерес, как самостоятельное и заслуживающее внимания художественное явление, которое, однако, сложно интерпретировать однозначно.

Печатная реклама уже давно не является единственным источником информации, и, с перемещением её в виртуальную среду, театральный плакат в среде города выполняет скорее функцию позиционирования театра. Театральный

плакат по-прежнему несет в себе сообщение об образе постановки и призван заинтересовать случайного зрителя, завлечь его броскостью исполнения и меткостью визуальной риторики.

Не представляется возможным говорить о преобладающей стилистике в театральном плакате Беларуси последнего десятилетия. Причина этому — неустойчивый контекст развития данного направления. Некоторые театры уделяют большое внимание плакатной интерпретации спектакля, некоторые же позволяют себе довольствоваться «проходными» решениями, качество и графическая культура которых вызывает вопрос.

Несмотря на некоторое запаздывание развития художественных практик в стране в сравнении с мировыми тенденциями, в условиях глобализации белорусские художники плаката достаточно тонко чувствуют современную стилистику визуального языка и умело пользуются этим чутьем при создании плакатов для театральных постановок.

Театральный плакат рассчитан на обширную целевую аудиторию, поэтому одним из критериев удачной работы будет однозначное толкование созданного образа для правильного декодирования символов. Образ в театральном плакате должен быть внятным, и множественность смысловых трактовок недопустима. Эту сложнейшую задачу многие белорусские художники плаката мастерски решают, пользуясь разными приемами и инструментами.

В борьбе за внимание зрителя плакаты становятся очень контрастными, динамичными, в них используется много фотографии, часто плакат строится исключительно на иллюстрации или типографике, а иногда — эклектично сочетает в себе множество приемов и техник (рис. 1,2). Есть плакаты с использованием каллиграфии как основного средства выразительности. Плакат Юрия Тореева к опере «Аида» раскрывает ужасающую диктаторскую силу и трагический финал сюжета (рис. 3). Активно используется в театральном плакате авторская иллюстрация. В плакате М. Анемпадистова «Эмигранты» (рис. 4) смысл названия мгновенно дешифруется — люди начинают жить не в доме, а в чемодане с личными вещами.

На плакате Калацкой Екатерины к спектаклю по пьесе М. Булгакова «Бег», выполненном в технике фотоколлажа, явно прослеживается контраст простого и сложного (рис. 1). Даже будучи незнакомым с самой пьесой, можно сразу понять, какой будет эта постановка. Силуэт бегущих ног с небольшим наклоном горизонта и активным насыщенным красным создает некую неустойчивость, динамичность, фигуры внизу — мельтешение. В нашем культурном контексте конкретные знаки легко дешифровать: толпа людей с ощущением мельтешения — «красные», неустойчивый белый силуэт бегущих ног — «белые», — очевидно, постановка будет показывать события Гражданской войны в Российской империи 1917 года, состояние интеллигенции и ее же бегство — плакат полностью соответствует состоянию спектакля.

Плакат Юрия Тореева «Ф.Достоевский. Преступление и наказание. 150 лет» — здесь художник пользуется пятном, линией, тоном (рис. 5). Изображен топор с

двумя головками на противоположных сторонах топорика. Лаконичный рисунок повествует о том, что действие неизбежно повлечет за собой последствия. Хоть Раскольников не был пойман на убийствах, внутренняя борьба с самим собой преследовала его в подсознании, во сне и наяву.

Плакат Владимира Цеслера к пьесе Уильяма Шекспира «Король Лир» предельно метафоричен (рис. 6). На нем изображена корона, символ королевской власти, превосходства и достоинства, однако на ее концах находятся бубенцы, которые превращают ее в шутовской колпак. Образ сразу же теряет всю свою аристократичность и силу, приобретает несерьезность, легкомысленность, нарциссизм — это все достаточно точно описывает самовлюбленного Лира, который запустил череду событий с трагическим финалом только из-за эгоистичного желания услышать от своих детей слова о том, насколько сильно они любят отца.

Влияние графики польской плакатной школы бесспорно видимо в работах Ю. Тореева и его студентов. Нельзя не отметить, что множество блестящих театральных плакатов были созданы в качестве курсовых и дипломных проектов на кафедре графического дизайна Белорусской государственной академии искусств. Выпускники кафедры успешно реализовывают свой талант в области создания плакатов, афиш, в том числе, театральных. Их отличает внимательный подход к созданию плакатной метафоры, обостренная символичность образов и высокая графическая культура. Так, некоторые плакаты к постановкам Национального академического театра им. Янки Купалы создавала выпускница кафедры Е. Симонович («Шляхціц Завальня, або Беларусь у фантастычных апаваданнях», «Вешальнікі», «Ураджай» (рис. 7, 8) и другие).

Нельзя обойти стороной плакатные работы, созданные для рекламы постановок Молодежного театра эстрады (рис. 9, 10). Стилистика этих плакатов граничит с китчем, балансируя на грани неумелого подражания мастерам и угождения усредненному общественному вкусу. Несмотря на многочисленные огрехи в типографике и композиции, авторы плакатов все же создают подобие метафоры и стремятся «говорить» о спектакле языком символов.

Собственный консистентный подход к театральному плакату имеет Большой театр Беларуси (рис. 11, 12). Здесь есть явная отсылка к киноафишам и постерам, где активно используются обработанные в графических редакторах фрагменты фотографий, характерные «фотошопные» переходы от одного элемента к другому, эффекты фильтров графических редакторов и проч.

В Беларуси множество талантливых художников и дизайнеров вовлечены в процесс формирования имиджа театра и его спектаклей у широкого зрителя, и огромное количество художественных приемов и техник используется для создания театрального плаката (фотографика, различные виды иллюстрации, типографика, фотоколлаж, каллиграфия и др.). Современный театральный плакат Беларуси — явление неоднозначное. В то время как художники работают над штучным, высокоэстетичным дизайнерским продуктом, некоторые театры буквально «штампуют» афиши

сомнительного уровня. И эти полярные проявления художественного высказывания существуют в одной плоскости, хотя, очевидно, конкурировать не могут. Театральный плакат как визуальный комментарий к спектаклю в Беларуси активно развивается, и, хоть его путь не ясен, есть надежда, что он найдет собственный уникальный голос в национальном и мировом контексте.

Список источников:

1. <https://kupalauski.by/>
2. <https://bolshoibelarus.by/rus/>
3. <https://minsknews.by/teksta-pomenshe-smysla-pobolshe-kak-sozdayutsya-teatralnye-afishi/>
4. <https://plakat.unid.by/plakaty/emigranty>
5. <https://plakat.unid.by/plakaty/beg>
6. <https://plakat.unid.by/plakaty/aida-jiuseppe-verdi-1813-2013-aida-dzhuzeppe-verdi-1813-2013>
7. <https://plakat.unid.by/plakaty/prestuplenie-i-nakazanie150-let>
8. <https://afisha.tut.by/>



Рис. 1, 2, 3, 4



Рис. 5, 6



Рис. 7, 8





Рис. 9, 10
Рис. 11, 12

Ковалевская Мария

студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (объемный)», специализация «Дизайн изделий бытового потребления»

руководитель - старший преподаватель
кафедры промышленного дизайна,
кандидат искусствоведения Сычева Т.П.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД В СОВРЕМЕННОМ ПРОМЫШЛЕННОМ ДИЗАЙНЕ

В статье рассматриваются основополагающие принципы промышленного дизайна в контексте комплекса мер по улучшению экологической ситуации в мире. Приводится перечень реализованных и концептуальных проектов в области промышленного дизайна, предлагающих по-новому взглянуть на вещи и процесс их потребления.

На сегодняшний день уже глобальными проблемами стали изменение климата, загрязнение и нехватка воды, поглощение нашей планеты мусорными свалками и прочие негативные факторы, ухудшающие нашу жизнь. На решение экологических проблем направлены все научные ресурсы человечества, в том числе и деятельность в области промышленного дизайна.

Термин «экологический дизайн» сейчас широко используется не только в дизайне, но и в архитектуре, философии, психологии, педагогике, медицине и других областях знаний. «Эта область проектирования объединяет в себе и художественно-проектные основы, и научное, философское осмысление степени влияния созидательной деятельности человека на окружающую среду, последствий взаимодействия человека и окружающей среды. Формируется научный и методический инструментарий этого нового направления в дизайне» [4].

Объектом исследования выступает экологический подход в промышленном дизайне.

Предмет исследования - реализованные и концептуальные проекты в области экологического дизайна.

Целью статьи является обобщение материала в области экологических проектов в промышленном дизайне за последнее десятилетие.

Для решения поставленной цели были определены следующие задачи:

1. Изучить теоретический материал, раскрывающий специфику экологического подхода в дизайне.
2. Определить основные принципы экологического дизайна.
3. Рассмотреть современные решения проблем экологии в промышленном дизайне.

В качестве методов исследования были использованы: анализ научной литературы и других источников о вопросах экологического подхода в дизайне, а также обобщение принципов экологического дизайна и проектов в этой области.

Возникновение экологического подхода в дизайне приходится на 1970-е годы, как отмечает Кондратьева К.А. «... реакцией на стихию технологической революции стал возникший в 70-е годы "экологический подход" в дизайне, явившийся одним из направлений всемирного экологического движения, в задачи которого входят, прежде всего, охрана и восстановление окружающей природной среды» [3, с. 9].

Дизайнер Британской Высшей Школы дизайна Ульяна Коваленко подчеркивает: «Сейчас в тренде забота об окружающей среде. И это на самом деле фундаментальный тренд, ведь человечеству надо выживать. Скоро у нас будет еще больше проблем, и я лично думаю, что нужно вообще отменить «эко» как отдельное понятие» [1].

Дизайнер Майк Шиллов утверждает: «Человечество придумало множество «умных» и полезных технологий, призванных улучшить экологическую ситуацию в мире, но они до сих пор непопустительная роскошь, диковинка и отнюдь не норма, какой должны были бы стать в цивилизованном мире. Среди подобных достижений - передовая «зеленая» архитектура, воспроизводящая воду и электроэнергию за счет собственных ресурсов, быстрые и бесшумные электроавтомобили, в первую очередь Tesla, органические продукты питания и красоты, изготовленные без применения загрязняющих окружающую среду и организм человека химических компонентов, биоразлагаемая упаковка и многое другое. Признаемся честно - вокруг нас не слишком много всего этого» [5].

За период своего существования экологическое направление в промышленном дизайне выработало ряд принципов, стандартов и правил, которыми должны руководствоваться дизайнеры при разработке объектов, направленных на изменение экологической ситуации в мире. Хотелось бы выделить нескольких принципов и правил экологического дизайна:

1. Одно из самых главных правил - перерабатываемые материалы, которые можно использовать многократно. Такие как дерево, бумага, натуральные камни, картон, стекло и т.д.

2. Энергосбережение - чем меньше электрической энергии будет использовано, чем меньше воды будет пролито, тем лучше для природы. Использование ветряных мельниц, солнечных батарей- это спасение, но не везде из-за климатических условий можно ими воспользоваться.

3. Вторичное использование - это ещё один шаг сделать нашу жизнь и жизнь Земли лучше.

4. Многофункциональность и долговечность, в плане использования, также приветствуется. Сюда опять же возвращаемся к первому пункту:

натуральные ткани, материалы будут намного дольше служить, чем синтетика или пластмасса.

5. Утилизация отходов не менее важное правило. Это может быть переработка, либо уничтожение без вреда природе и человеку.

6. Универсальность изделия.

К. М. Кантор отмечает, что на смену компьютеризации и информатике идет эра биотехнологий, экологического возрождения. По его мнению, эко-дизайн – будущее профессии дизайнера. Экодизайнер должен не только уметь проектировать и создавать повседневные объекты архитектуры и промышленности, но и обладать особым проектным мышлением, учитывающим многие законы природы, могущим объединять и синтезировать различные ценности [2].

В качестве примеров использования экологического подхода в промышленном дизайне рассмотрим концептуальные и реализованные проекты, дизайнеры которых равнодушны к окружающей среде и людям. Они начинаются от посуды из кукурузного крахмала и заканчиваются такими масштабными разработкам, как «ловушка» для мусора в океане.

Посуда из растительного сырья. Такая посуда может изготавливаться из кукурузного крахмала, сахарного тростника, дерева и тд. Высокая прочность, лёгкость, полная биоразлагаемость, отсутствие токсинов, стойкость к очень высоким и очень низким температурам, безопасности для ОС и человека.

Дизайнеры из Голландии, преподающие в вузах, всегда привлекают своих студентов к разработке проектов, сотрудничая с экологическими организациями. Например, дизайнеры-выпускники Баухауза разработали биоразлагаемые дождевики из бумаги.

Бренд Rothy's делает обувь из переработанных пластиковых бутылок. Особенно популярны разноцветные моющиеся балетки. Их даже надевала Меган Маркл во время визита в Австралию. Компания переработала уже 25 млн пластиковых бутылок.

Компания ECOBIRDY производит детскую мебель из старых детских пластиковых игрушек. 2 года ушло на то, чтобы узнать разные методы измельчения пластика, его переработки, и, уже, непосредственно создания мебели. С момента старта проекта уже удалось собрать 25 000 кг пластиковых игрушек, которые вместо того, чтобы отправиться на свалку, обретут вторую жизнь.

Автомат приема пластиковых бутылок, который взамен отмеряет порцию корма и высыпает его в установленную внизу миску для бездомных животных. Этот проект разработала турецкая компания Puggedon. Такой автомат помогает не только животным, но и людям.

Велосипеды от Muzzicycles, рамы которых созданы из переработанных ПЭТ бутылок. На один велосипед уходит 200 бутылок. И даже предоставляется гарантия на 100 лет.

Whirlpool разработал кухонный компостер, который за счёт влаги, кислорода и тепла из отходов делает готовый грунт всего за 24 часа.

Для африканского населения уже давно стоит вопрос о наличии питьевой воды. И итальянский архитектор Артуро Виттори придумал необычный водосборник – Warka water. Это башня, в которой конденсирующая влага спускается по тоненьким переплетениям, и собирается в водозаборнике. Таким образом там можно набрать воду для большой группы людей.

Боян Слат, которому сейчас 25 лет, собрал 31 млн \$ для изобретения, над которым он работал 6 лет. Он изобрёл ловушку для мусора – систему U-образной формы с поплавками, которая сможет захватывать плавающий на поверхности океана пластик. По его мнению, к 2040 Годунов его «ловушка» соберёт 90% всего мусора в Тихом океане.

В заключение хочется отметить, что экологичный дизайн - это наше будущее, это наше здоровье и здоровье нашей планеты. На сегодняшний день для нас огромную роль играет защита природы: поиск новых способов очистить её от мусора, уменьшение использования пластмассы, переработка отходов и прочие меры по защите окружающей среды - то, чему действительно стоит радоваться. Ведь главное – начать с себя.

Список источников:

4. Белан, В. Промышленный эко-дизайн: «Это такой эффект бабочки» [Электронный ресурс] / Онлайн издание Fresh&Free. – [Режим доступа: //5f.media/posts/promyshlennyy-eko-dizayn-eto-takoy-effekt-babochki/](#) – Дата доступа: 08.05.2020.

5. Кантор, К.М. Правда о дизайне: дизайн в контексте культуры доперестроечного тридцатилетия (1955-1985). История и теория / К.М. Кантор. - М. : Галарт, 1996. - 263 с.

6. Кондратьева, К.А. Дизайн и экология культуры / К.А. Кондратьева. - М. : МГХПУ им. Строганова, 2000. - 105 с.

7. Панкина, М.В. Экологический дизайн как направление современного дизайна. Определение понятия [Электронный ресурс] // Электронный научный журнал: Современные проблемы науки и образования. – Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=9670> – Дата доступа: 08.05.2020.

8. Шилов, М. От эко-дизайна к эко-сознанию [Электронный ресурс] / Онлайн версия журнала Elle Decoration – Режим доступа: <https://www.elledecoration.ru/how-to/design-tips/mayk-shilov-ot-eko-dizayna-k-eko-soznaniyu/> – Дата доступа: 08.05.2020.

Кукушкина Ю.

студентка магистратуры кафедры теории и истории дизайна,
руководитель – старший преподаватель кафедры
гуманитарных дисциплин Жлутко М. Я.

СРЕДСТВА ВИЗУАЛЬНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ БРЕНДА ГОРОДСКОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ

Аннотация. В исследовании рассматривается понятие визуальной идентификации бренда городской среды, его способы и средства, реализация в информационной среде в качестве создания «умных городов».

Введение. Сегодня все больше внимания уделяется созданию гармоничной среды города. Вопросы создания благоприятного, безопасного и комфортного городского пространства стали актуальными как для исполнительной и муниципальной власти, так и для городских жителей. Основной составляющей городской среды в современном мире является ее информационная система. Цифровое воспроизведение информации, всеобъемлемость современных информационных систем оказывают безусловное влияние на формирование городского пространства и определяют его восприятие городскими жителями.

Одним из признанных эффективных инструментов для создания гармоничного городского пространства является бренд. Понятие «бренд» изначально является экономическим термином, но его современное звучание объединяет практически все сферы деятельности. Фактически современная роль бренда – это способность создавать узнаваемые символы, значения и образы с помощью инструментов дизайна, которые могут целенаправленно влиять как на индивидуума, так и на массовое сознание, поведение общества в целом.

Объектом исследования является городская среда и ее информационная система.

Предмет исследования – влияние информационных технологий и мультимедиа на формирование бренда городской среды и развитие социального пространства города.

Цель проекта – выявить актуальные способы и методы формирования информационно-технологической среды в контексте организации городского (урбанистического) пространства.

Современный город является своеобразным отражением информационного общества, его кризисов, тупиков и возрождений [2]. Интернет, мобильная связь, информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) играют сегодня важную роль в преобразовании городского пространства, они меняют понимание урбанизма, добавляют информацию к визуальной составляющей города [1].

В контексте подхода, предложенного французским социологом и философом Анри Лефевром в книге «Le Droit à la ville», вышедшей в свет в 1968 году, у людей есть «право на город». А это значит, что информация и доступ к ней трактуется как неотъемлемая часть жизни современного цивилизованного

города и право проживающих в нем и находящихся на его территории граждан [7]. Ставится вопрос о распределении ролей в коммуникативной цепи, формирующей городское пространство, и месте технико-технологических медиаторов в этом процессе: поисковых систем, мобильных операторов, городских информационных ресурсов и баз данных.

Сегодня процесс развития городов настолько динамичен, что методы и схемы организации городского пространства быстро устаревают. Особенно, если речь идет о внешней визуализации городской среды – создании городской инфографики, изображений визуальной рекламы. Сегодня все эти внешние проявления должны быть соотнесены с развитием ИКТ.

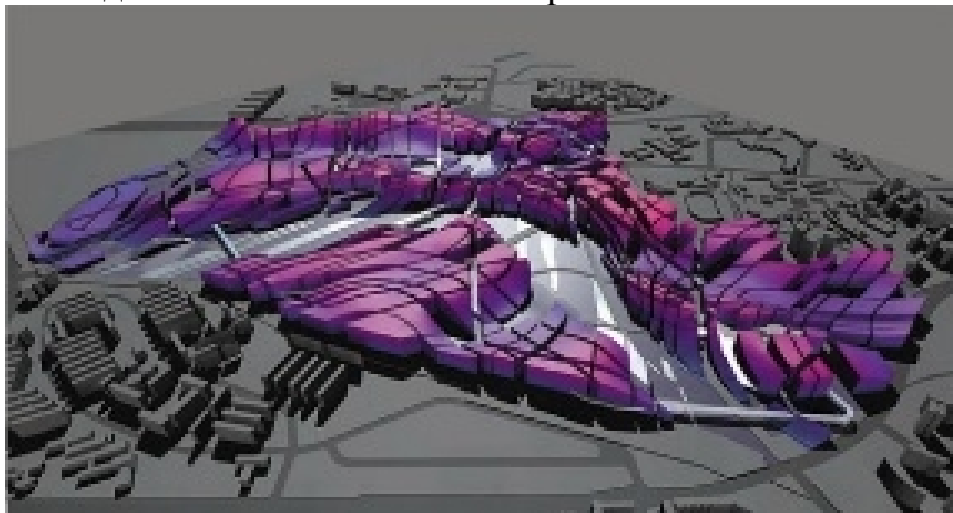


Рис.1. Симуляция пространственного развития городской структуры (предполагаемый период времени – 30 лет), генерируемая 3D модель, Заха Хадид, 2002

Лучшее решение этой проблемы – грамотный дизайн. Дизайн, в отличие от искусства, существует во взаимодействии с человеком (создателем) и технологией. Вот что делает его «первичной базовой матрицей жизни». Теоретические исследования последних десятилетий пытаются найти общий язык между дизайном и технологией, местом проектирования в строительстве техносферы и, следовательно, в трансформации социокультурных процессов, в том числе в городском пространстве [3].

Дизайн всегда был частью городского пространства. Только его роль менялась в зависимости от периода истории, технологий, которые он использовал, и потребностей общества на определенной стадии развития. Например, в 20-х годах прошлого века дизайн определял стилистику внешнего облика территорий, потом архитектура взяла на себя эту роль. В 2010-х годах дизайн и архитектура в сочетании с компьютерными технологиями создали цифровую сеть, которая играет почти решающую роль в развитии городов.

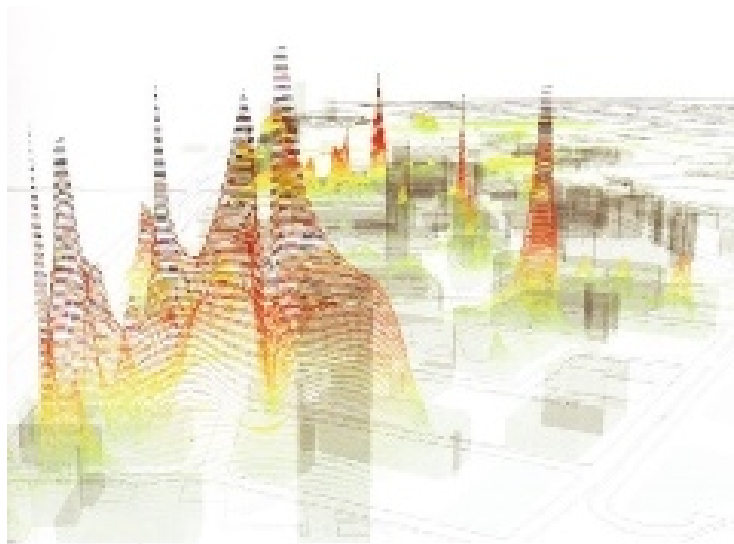


Рис. 2. Проект SENSEableCityLab, 3D-симуляция в реальном времени активности мобильных сетей и их интенсивности использования, 2005

Несколько десятилетий назад мы верили, что город – это реальное пространство, в котором находятся архитектурные, социокультурные, транспортные и другие объекты, которые создают понятную и близкую ему человеческую среду.

Сегодня мы живем в более эфемерном мире. Мы используем Интернет для связи, мы видим мир через веб-камеры, которые подключены к единой сети, а GPS прокладывает нам дорогу. Мы фиксируем наш опыт общения с реальностью в фото и видео материалах, которые также хранятся в глобальной сети Интернет [8].

Для наполнения информацией и визуализации городского пространства в дизайне наряду с традиционной инфографикой используются такие новые средства представления, как цифровые изображения, таблицы, диаграммы, фотографии и видеопрезентации, трехмерное моделирование, трехмерные проекции, программирование и кодирование информации. Инструменты дизайна не просто отражают картину мира, но и строят пространственную модель города, которая отражает транспортные потоки, изменения климата, перемещения населения, мобильную связь и другие компоненты глобального развития городской инфраструктуры.

Мы видим, как меняются функции дизайна. Раньше дизайн заполнял улицы визуальными атрибутами и предметами. Сейчас он работает с информационной средой, коммуникационным потенциалом этого пространства, уже воспринимая его не как физическое, а как цифровое. Целью проектной деятельности, как и прежде, остается оптимизация городского пространства, создание связей между людьми и городской средой. Изменились только фонды, акцент сместился в сторону информационных аспектов.

Информация становится основой современной дизайнерской практики. В информационном пространстве города создается интерактивная сеть, которая повышает социальную активность человека, его способность пользоваться

объектами в городе, удобство получения информации и использования городской инфраструктуры. Таким образом, практика проектирования в современном городе направлена на соединение цифровой и в то же время физической природы пространства [9].



Рис. 3. Цифровое городское оборудование / остановочный комплекс, Испания, 2006

Дизайнер в этом случае должен руководствоваться не только категориями композиции, визуализации, правилами проектирования и техникой, но и понимать законы распространения информации, построения глобальных сетей связи.

Поэтому городской дизайн все больше отдаляется от обычных методов проектирования; он рассматривает город как физическое пространство и как информационный процесс, интегрированный в это пространство. В дизайне сегодня используются инструменты цифрового дизайна, и его задача – сделать пребывание человека комфортным в сложной инфраструктуре города.

«УМНЫЙ ГОРОД»

Идея реализации дизайна в информационной среде и их общее влияние на городское пространство воплощена в концепции SmartCity. Основная задача «умного города» – оптимизировать функции города и стимулировать экономический рост, повысить качество жизни его жителей, используя интеллектуальные технологии и анализ данных [2].

Ключевые особенности умного города включают: технологическую инфраструктуру; экологические инициативы; хорошо функционирующая система общественного транспорта; уверенное чувство городского планирования; люди должны жить и работать в городе и использовать его ресурсы [6].



Рис. 4. Визуализация концепции «SmartCity»

Фраза «Умные города» не нова. Это может быть связано с движением «Умный рост» в конце 1990-х годов, которое выступало за новую политику городского планирования. Портленд (штат Орегон, США) широко известен как пример интеллектуального роста [4].

Впервые люди начали серьезно говорить о концепции «умного города» в 1990-х годах, когда стало ясно, что будущее – это развитие в контексте ИТ-сектора.

Сначала SmartCity считались отличной возможностью защитить окружающую среду от вредного воздействия людей. Тогда идея использования информационных технологий связана с этой идеей.

С 2008 года под лозунгом «Умная планета» понятие «умные города» стало активно развиваться.

Конечно, не все происходит так быстро, как планировалось изначально. По сути, внедряются только определенные элементы «умного города», например, скамейки WI-FI, смартфон в качестве замены ключей от дома, услуги по утилизации отходов и отслеживание похищенных велосипедов с помощью WI-FI. Но уже появились полноценные города, работающие по системе SmartCity.

Иньчуань – один из почти 200 пилотных проектов «умного города» в Китае. В Иньчуане ваше лицо – кредитная карта. В местных автобусах программа распознавания лиц заменила плату за проезд. Общественные мусорные баки на солнечной энергии посылают сигнал сборщикам мусора, когда они заполнены. Жители могут заказывать еду через приложение на свой телефон и собирать свои покупки в центральных холодильниках.

В мэрии голограммы встречают посетители, а не люди. Небольшое количество QR-кодов установлено на стенах, что позволяет людям быстро получить ответы на часто задаваемые вопросы и избежать ожидания в очереди.



Рис 5. Голограммы вместо сотрудников. Инчуань, Китай

Naodaifu Online – это онлайн-портал, который связывает врачей с пациентами, делая возможным дистанционную терапию и рецепты. Услуга уменьшает переполненность больниц и медицинских кабинетов.

Сингапур является лидером в области интеллектуальной мобильности, безопасности, здравоохранения и удобных административных услуг. Для Сингапура «умный город» – это стратегический национальный проект, интегрированная сенсорная платформа, которая повышает производительность на уровне города, муниципальные услуги, планирование и безопасность на национальном уровне. Он систематически использует данные и датчики для улучшения городского планирования, создания более надежного общественного транспорта и улучшения общественной безопасности.



Рис. 6. Квартал Yuhua. Сингапур, Республика Сингапур

В городе есть квартал Юхуа, который оснащен датчиками, которые контролируют потребление воды и электроэнергии, системой управления вакуумными отходами и солнечными батареями.

Технология билетов без помощи рук позволяет семьям с маленькими детьми, пожилым людям и инвалидам легко входить и выходить из железнодорожных станций.

Родители и опекуны маленьких детей могут использовать эту единую платформу для своевременного доступа к интегрированной информации об

услугах. Платформа предоставляет информацию, в том числе о том, как зарегистрировать рождение своего ребенка и как подать заявку на денежный бонус, который родители имеют право после рождения своего ребенка. Родители также могут узнать, как найти дошкольные учреждения поблизости и как получить доступ к записям о прививках своих детей.

Москва. Москва также претендует на звание «умного города». Здесь на протяжении нескольких лет целенаправленно внедрялись различные интеллектуальные системы. Например, были проведены электронные встречи с врачом или электронная оплата сборов. Основной упор сделан на технологии «Безопасный город» (система отслеживания ситуации в городе в режиме онлайн). Транспортная система «SmartCity» стала очень популярной: она информирует водителей о погоде и пробках. Почти вся Москва покрыта Wi-Fi.



Рис. 7. Технологии «Безопасного города». Москва, Россия

Масдар. В 2006 году в ОАЭ началась реализация программы «Умные города» в пригороде Абу-Даби – Масдар. Основная идея состоит в том, чтобы свести к минимуму выбросы углерода, поэтому все системы работают на возобновляемых источниках энергии, и запрещается проезжать электромобили на границе города ближе, чем на две мили. Основные здания очень энергоэффективны; три четверти горячей воды получают с использованием солнечной энергии. У них также есть угловые фасады, чтобы свести к минимуму блики и тепло от солнца.

В Масдаре запущена беспилотная электротранспортная система «Личный скоростной транзит»

Город получает энергию не от сжигания полезных ископаемых, а от солнечных ферм, поэтому город потребляет только 20% энергии, используемой в обычном городе [5].



Рис. 8. Солнечные фермы на Масдаре, ОАЭ

Весь город ориентирован с северо-востока на юго-запад, чтобы извлечь выгоду из прохладных ветров ночью и минимизировать входящее тепло в течение дня. В соответствии с традиционным арабским дизайном тенистые дорожки и узкие улочки Масдар-Сити созданы для того, чтобы создать приятное пространство для прогулок в жарком климате региона. Его здания высотой всего пять этажей с узкими улочками с крышами, покрытыми солнечными батареями, а «солнечные навесы» на уровне улиц обеспечивают тень для пешеходов.

Традиционная арабская архитектура сочетается с современными технологиями. Узкие тенистые аллеи проходят между зданиями кирпичного цвета, фокусируясь на ветре и поддерживая низкие температуры.

Минск. В Минске пока нет единой концепции Smart. Но есть некоторые инициативы, которые улучшают жизнь граждан. Уже создана сеть бесплатного Wi-Fi Minsk, которая работает в 100 точках города, в том числе в метро. Программа Smart Crossroads борется с пробками. Датчики, установленные на поверхности дороги, в режиме реального времени собирают информацию о транспортных потоках (скорость, количество автомобилей) и фактически самостоятельно управляют светофорами. В будущем эта система сможет создать устойчивую зеленую волну и станет основой для беспилотного передвижения.



Рис. 9. «Умные контейнеры для мусора». Минск, Беларусь

Также на улицах появились «умные» мусорные контейнеры. Они оснащены специальными датчиками, которые сообщают данные о загрузке мусора в мусоровозы.

Элементы SmartCity включают электронную доску на автобусных остановках, специальное мобильное приложение для смартфонов, которое не только сообщит вам время прибытия автобуса, но и поможет вам построить оптимальный маршрут.

Один из самых успешных умных проектов – сервис 115.bel. Портал «Мой город» действительно помогает решить многие проблемы столицы.



Рис. 10. «Умная остановка». Минск, Беларусь

Один из интересных минских проектов – «Smart Stop». На этой остановке минчане могут получить информацию о прибытии общественного транспорта; изменения в работе транспорта, тарифов; аварийные ситуации; а также

спланируйте маршрут на сенсорной карте или найдите интересное событие в интерактивном плакате

Вывод. Формирование современного города обусловлено развитием цифровых технологий и интерактивных форм коммуникации и предполагает наличие информации, ее интенсивное использование и соучастие в ее воспроизводстве населением города. В контексте развития цифровых систем и их возрастающей роли в формировании городской информационной среды «право на город» следует толковать как право современного жителя города на доступ к получению и воспроизведению информации, которая является неотъемлемой частью современной городской среды.

Визуализация информационной системы городской среды с помощью новейших информационных, компьютерных технологий не только возможна, но и необходима в современных условиях. И именно дизайн может решить эту проблему, сочетая в себе как традиционные представления о принципах территориального бренда, так и понимание информационной составляющей современного города, его особенностей, структуры и формы.

Список источников:

1. Есаулов, Г. В. Информационно-коммуникационные технологии в архитектурно-строительном формировании среды жизнедеятельности/ Есаулов, Г. В.// АМІТ. – 2015. – № 5. – С. 1.
2. Интеллектуальные города. Умные города. Smartcities (2017) [Электронный ресурс]// Tadviser. – Электрон. журн. – Режим доступа: <http://www.tadviser.ru/index.php>. – Дата доступа: 15.04.2020
3. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – М.: издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с.
4. Danova, I. The Future of Urban Design [Electronic resource]: Pegus Digital/ Danova, I. – 2019. – Mode of access: https://pegus.digital/the-future-of-urban-design/#pll_switcher. – Date of access: 15.04.2020
5. Gibson, E. Five smart cities that are being proposed in North America [Electronic resource]: arch. and des. magazine “Dezeen”/ Gibson, E. – 2019. – Mode of access: <https://www.dezeen.com/2019/10/28/five-smart-cities-north-america>. – Date of access: 15.04.2020
6. Hepworth, M. E. The information city / Hepworth, M. E. // Cities. – 1987. – Vol. 4, iss. 3. – P. 253-262.
7. Lefebvre, H. The Right to the City [Electronic resource]: The Anarchist Library. – 1996. – Mode of access: <https://theanarchistlibrary.org/library/henri-lefebvre-right-to-the-city>. – Date of access: 20.02.2020
8. Lucarelli, A. City branding: a state-of-the-art review of the research domain// Lucarelli, A., Olof, Berg, P. // Journal of Place Management and Development. – 2011. – Vol. 4, iss. 1. – P. 9-27.

9. Moere, A. V. On the role of design in information visualization / Moere, A. V., Purchase, H. // Information Visualization. – 2011. – Vol.10, iss.4. – P. 356-371.

Лещинская И., Лубская Н.

студентки 4 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (предметно-пространственной среды)», специализация «Дизайн интерьеров»
руководитель – преподаватель кафедры
интерьера и оборудования Пучок А.Ю.

**ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ДИЗАЙНА
СОВРЕМЕННОГО ЖИЛОГО ИНТЕРЬЕРА**

Данная работа посвящена историко-культурным и экологическим особенностям дизайн-проектирования интерьеров жилых пространств. Взаимодействию данных особенностей с общественной жизнью людей.

Актуальность темы.

Жилой интерьер, являясь элементом общечеловеческой культуры, в каждый последующий исторический период развития общества несет на себе характерные черты интерьера, созданного предшественниками. В то же время, обусловленный конкретной исторической обстановкой и социальными требованиями, он отражает изменившийся образ жизни общества.

Современный мир необычайно разнороден. В настоящее время меняется очень многое: меняются культурные установки, тенденции моды, стереотипы поведения, меняется система взаимоотношений человека со средой, развиваются технологии и материалы, что приводит к постоянным изменениям в потребностях заказчиков, их индивидуализации и создания на рынке условий для свободного эстетического выбора. Это является важнейшими показателями развития дизайна в современном мире. Но из-за колоссально быстрого появления новых технологий и развития предметного дизайна не хватает теоретического осмысления, что является нужным.

Таким образом, актуальность данной работы заключается в необходимости рассмотрения развития новых приемов в формировании жилого интерьера, организующих духовное и материальное пространство человека в период 2009-2019 гг, анализа влияния данных примеров на социальную жизнь людей.

Цель работы:

Рассмотреть развитие новых приемов в формировании жилых пространств в период 2009-2019 гг. Проанализировать влияние данных приемов на жизнь людей.

Введение. По отношению к интерьеру, обращение к тому или иному стилю – это, по сути, возможность выразить одно и то же содержание в совершенно разных формах. В архитектуре и дизайне выделяют три основных стилистических направления. Исторические стили – это те, что возникли в разные периоды и характеризуют ту или иную эпоху, этнические – несут в себе характерные черты культуры отдельного народа, и современные, которые отражают новые тенденции и направления в интерьерном искусстве. К последним относят стили, появившиеся в период с конца XIX – начала XX веков.

В современном мире тенденции задаются каждый сезон. Для того, чтобы не потеряться в многообразии выбора современных стилей, каждый год в Европе проходят мебельные салоны. В настоящее время международные салоны проводятся во многих развитых странах. Самым значимым является Миланский салон.

Основные тенденции в формировании жилых пространств 2009-2019 годах, изменения общественной и частной жизни людей, влияющие на их изменения.

Одним из факторов, повлиявших на дизайн интерьеров в 2009 году, стал глобальный экономический кризис. Перед тем как что-то купить, люди думали дважды. Чрезмерное и экстравагантное расходование денег и выбрасывание всего старого на некоторое время остались в прошлом. 2009 год прошел под флагом функционального минимализма. Старые полезные вещи смешивали с новыми, иногда экзотическими аксессуарами. Также одними из популярных направлений были индустриальный шик и рустикальный стиль. Дизайнеры используют новый стилистический прием — наряжают мебель классической формы в яркую обложку. Интерьеры заполнились текстилем ручной работы, животными принтами, деревянной резьбой и смелыми геометрическими фигурами, похожими на тотемы.

В 2010 году, несмотря на только что прошедшую рецессию и продолжающиеся тяжелые времена, заказчики проявляют стойкость и ждут от дизайнера предложений роскоши в интерьере. Однако, понимание роскоши изменилось. Сейчас под роскошью понимается утонченность: чистые формы в сочетании с отдельными насыщенно декоративными элементами, — сочетание это, надо думать, требует особенно отточенного вкуса и чувства меры! Дизайнер считает, что типичному заказчику хотелось бы получить интерьер, который бы не выглядел «как с иголочки», но казался обжитым и уютным. При этом безусловно стильным и даже чуть небрежным. Интерьер 2010 года — это интерьер, который всем своим видом заявляет, что в нем живут в первую очередь счастливые люди, нежели богатые. Но заявить об этом стоит все же с таким шиком, на какой только способен заказчик.

В книге *Interior Trends 2011* описаны четыре основные тенденции на 2011 год.

1. «Эмоциональная терпкость». Элегантная среда будет создаваться в неброских решениях, но без холодности минимализма.

2. «Удивляющая эмпатия». Легкое станет выглядеть тяжелее и объемнее, а тяжелое — легче.

3. «Ребалансировка». Предметам постараются придать округлые формы, снабдят их мягкими подушками, обивку сделают из тканей или овчины.

4. «Трансформация перспектив». Это будут архаичные, грубые или даже китчевые формы, полированные и матовые поверхности, композитные минеральные материалы, стекло.

Тенденции интерьерной моды будут развиваться таким образом, чтобы сама концепция городской квартиры как жилища кардинально изменилась. Шик и непредсказуемость – вот два основных критерия, которым должен отвечать модный интерьер квартир 2012, и они находят отражение даже в мелочах.

Однако понятие роскоши несколько меняет свое традиционное значение. В данном случае важны не сами материалы, сколько творческие идеи, которые с их помощью воплощаются. То есть не обязательно закупать парчу и хрусталь или мебель из ценных пород дерева, так как допустимо все что угодно, лишь бы это было красиво и функционально.

Тенденции оформления квартир в 2012 году – это некий новый уровень творчества. Дизайнеры предлагают использовать одновременно яркие и темные цвета, смешивать экзотические, традиционные и роскошные материалы, комбинировать простые классические линии с авантюрными фишками. Становятся актуальными необычные цветовые гаммы и фактуры материалов.

До кризиса 2008 года был моден ультра-дизайн, интерьеры часто выглядели искусственными, сделанными. В 2013 году это стало не актуально. Дизайнеры и архитекторы продолжают придумывать что-то современное, но, опираясь на истоки, смешивают прошлое и настоящее. Не надо выдумывать дизайн с нуля, важно найти опорные точки в истории места, особенностях региона. Помните: обилие декора убивает декор. Индивидуализм приходит на смену глобализму, ведь люди могут не только купить уникальную вещь, но зачастую изменить ее под себя. Также очень важна роль новых технологий, возможность 3D печатей, все это востребовано.

В 2014 году в моду входит ретро-стиль. Мода на ретростили и эклектичные направления в дизайне интерьера способствует возвращению старых вещей на почетное место и разжигает настоящую страсть к охоте за винтажными предметами мебели и интерьера.

В 2015 возрастает желание человека, постоянно находящегося в сети, вырваться на природу с ее бескрайними просторами. Время строгих линий и холодных материалов отходит в прошлое. Больше натурального: теплые оттенки, естественное освещение помогут создать такой интерьер. В 2015

останется в моде минимализм и скандинавский стиль, будут всё так же актуальны чёрно-белые интерьеры.

Если говорить об отделочных материалах для стен, полов и потолков – в моду входят архитектурные решения. Из привычных вариантов — 3D панели по индивидуальному заказу.

А сочетание материалов различных фактур становится не просто трендом, но и возможностью зонировать помещение без возведения лишних стен. Комбинация различных приемов так же поможет в создании иллюзии увеличенного пространства.

2016 — это период острой борьбы за защиту окружающей среды и осознание нашего пагубного влияния на неё. Стремление к природе, к натуральным материалам в отделке и декорировании, к минимизации человеческого, и, как следствие, техногенного влияния на окружающую среду, а также осознание этого факта — отображается и в наших интерьерах. Этот год особо богат на такие интерьерные и архитектурные решения.

В 2017 году при создании жилого пространства дизайнеры стараются показать взаимодействие интерьеров с окружающей средой: мебель и аксессуары из ротанга, 3D панели для оформления стен, выполненные из дерева, пластика, ткани, войлока и кожи. Дизайнеры со всего света активно внедряют в интерьеры такие панели. Они становятся не только выразительным элементом декора, но и дополнительной звукоизоляцией. Внедрение экологичного пластика, а так же мебель из прозрачного пластика. Дизайнеры называют такие модели «призраками» или «невидимками», они действительно буквально исчезают в пространстве, делая интерьер просторнее и легче. В плане прозрачности с пластиком может тягаться только стекло, главный плюс которого — натуральность. Геометрия в интерьере принимает самые разные формы: мебельные, художественные и отделочные (шестиугольная кафельная плитка) Эффектно смотрится как на стене, так и на полу, как в ванной комнате, так и в кухонной зоне.

В 2018 году особую остроту приобретают технологические инновации. Новинки в дизайне: многофункциональные устройства, домашние роботы, бытовая техника с выходом в интернет. Потолочные светильники, чайники и холодильники управляются со смартфона. Рациональный датский дизайн на пике популярности в Европе, но его теснит итальянский максимализм.

Свет как самостоятельный материал. Меньше декора, больше игры света и тени, как прием формирования пространства.

2019. Возвращение интереса к минимализму и soft minimal. Всех интересуют лаконичные формы, выразительные пустоты, скупые жесты, воздух и чистота форм. Минимализм пробуют на вкус все смежные индустрии — простые формы нравятся как дизайнерам интерьеров, так и архитекторам.

Тема устойчивого и этического дизайна продолжает занимать умы.

Одна из основных тенденций — многофункциональный предмет со скрытым подключением к интернету. Например, smart-зеркала и портативные

светильники с подзарядкой для айфона. Масштаб и асимметрия, совершенное несовершенство, женский дизайн и женская линия в дизайне, округлая мебель и орнаментальный декор вдохновленный 1970-ми, все это продолжает интересовать заказчиков.

В любую эпоху, в любое время продукт дизайна всегда сопровождался функциональностью, конструктивностью, экономичностью и эстетической выразительностью. За последние годы возможность выбора в пользу экологически чистого продукта вырос, тем самым растет популярность на эко-дизайн. Главная цель будущего, создание не только экологически чистого, но и весьма экономичного продукта, для внедрения его для всех потребителей. Экология помогла задать новые возможности для весьма простых, но безопасных материалов: нестандартные приемы с использованием стекла, металла, необработанного дерева и тд.

Вывод.

Современная предметная среда – качественное, определенное, организованное, структурированное пространство, обладающее потенциалом взаимосвязанности и развития. Мода и тенденции в данной работе всего лишь расширение нашего представления о возможностях планировки.

Последние годы потребность в лаконичных интерьерах только усилилась, что привело к популярности таких стилей, как скандинавский, минимализм и лофт. Стремление к чистоте и близости к природе является одним из самых востребованных желаний. Люди стараются есть полезную пищу и оформлять свои интерьер в приятных естественных тонах, используя натуральные материалы. Все это связано с защитой природы и борьбой за экологическое общество.

Очевидно, что за десятилетия дизайн интерьер проделал большой путь. Сложно предсказать, как будет меняться эта область в дальнейшем, но уже можно смело сказать, что она полностью зависит от экономических, социальных и культурных событий.

В заключение остается добавить, какие бы стили не были в моде, какие бы новшества не вносили дизайнеры, дизайн интерьера квартиры – творческий процесс, и создается для каждого индивидуально.

Список используемой литературы:

1. Журнал «AD»
2. Журнал «SALON»
3. Журнал «ELLE decoration»
4. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. М. 1994г.
5. Чепурова О.Б. Художественный образ в дизайн-проектировании культурно-бытовой среды: дис. ... канд. искусствоведения. 17.00.04 М., 2003.
6. Заева-Бурдонская Е.А., Кузнецова Г.Н. Об инновациях подхода и процесса стилизации в объектах современного средового дизайна // Актуальные проблемы искусствознания (дизайн, декоративно-прикладное, монументально-

декоративное и изобразительное искусство, архитектура): тезисы научной конференции 26 апреля 2013 г. М., 2013.

7. Ефремова О.В. Современные теоретические предпосылки формирования экологического подхода в дизайне жилого интерьера // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2012. № 2

8. Генисаретский, О. И. Методологическая картина дизайна / О. И. Генисаретский, Г. П. Щедровицкий // Теоретические и методологические исследования в дизайне. М.: Шк. Культ. Полит, 2004.

9. designstory.ru (Интерьер 2014. Основные тенденции.)

10. designschool.ru (Тенденции 2010: Келли Хоппен)

11. interior.ru (Тренды 2019. Интерьер+дизайн.)

12. interior.ru (Тренды дизайна: что вошло и вышло из интерьерной моды.)

Предко Е., Разумовская Е.

студентки 4 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности

«Дизайн (виртуальной среды)»

руководитель – профессор кафедры теории и истории дизайна, кандидат искусствоведения, доцент Стрикелева К.А.

ЗРИТЕЛЬНЫЕ ИЛЛЮЗИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ИММЕРСИВНОГО ЭФФЕКТА В ПРОДУКТАХ МУЛЬТИМЕДИА

В статье рассматривается опыт использования зрительных иллюзий в художественных практиках искусства. Анализируются особенности использования оптических иллюзий в продуктах мультимедиа, в современной практике создания иммерсивных шоу.

Сегодня все социальные институты охвачены процессом виртуализации, который проявляется как в создании символических миров, так и цифровых пространств. Виртуализация стирает границы, разделяющие реальный и нереальный мир, приводит к подмене реальных процессов иллюзорными [10]. Как отмечал Ж. Бодрийяр [7], эпоха постмодерна стала временем тотальной симуляции. Наблюдается непрерывный процесс внедрения иллюзорных объектов в социальную реальность. Активно способствуют этому развиваемые в настоящее время технологии виртуальной компьютерной реальности. Эти технологии более полно, по сравнению с обычными компьютерными, имитируют взаимодействие с виртуальной средой путём воздействия на органы чувств человека (зрение, слух, осязание, обоняние).

Одним из основных свойств создаваемой виртуальной реальности является иммерсивность (погружение), понимаемая как комплекс ощущений человека, находящегося в искусственно созданном мире, в котором он может менять точку обзора [8]. Она является важным условием вовлечения в символическое пространство и способом формирования глубины восприятия смысла, заложенного в произведении. Иммерсивность позволяет погрузить зрителя в созданный авторами мир, “прикоснуться” к нему.

Одним из ведущих средств иммерсивного погружения выступают зрительные иллюзии. Этим термином называют неправильные или искаженные восприятия величины, формы и удаленности предметов. Это ошибка в зрительном восприятии, вызванная неточностью или неадекватностью процессов неосознаваемой коррекции зрительного образа, а также физическими причинами.

К настоящему времени разными видами искусства (литература, живопись, скульптура, архитектура и др.) накоплен богатый опыт использования зрительных иллюзий как приемов иммерсивного погружения.

Зрительные иллюзии активно использовались еще мастерами Древней Греции. При создании храма “Парфенон” эффект использовали для сглаживания оптического «проседания» пола и появления ощущения четко выведенной вертикали.

В начале XX века в авангардном искусстве многие авторы, в своих картинах, намеренно использовали обратную перспективу. Этот прием оптического искажения способствовал созданию иллюзии погружения зрителя в глубину плоской поверхности изображения. Это хорошо прослеживается в работах Мориса Эшера.



Рис. 1, 2, 3. М. Эшер «Вверх и вниз». «Бельведер». «Выпуклое и вогнутое».

На использовании различных зрительных иллюзий, основанных на особенностях восприятия плоских и пространственных фигур во второй половине XX века, сформировалось художественное течение Оп-арт. Представители этого художественного направления (В. Вазарели, Б. Райли, Р. Анушкевич и другие) намеренно нарушали нормы человеческой перцепции, располагали простые однотипные элементы так, чтобы дезориентировать глаз и не допустить становления целостной структуры, активно использовали кинетические эффекты, свечение, отражающие свет системы и пр.

Создаваемые головокружительные «художественные иллюзии» оказывали сильнейшее влияние на человеческую психику. Результатами творческих экспериментов представителей оп-арта стало появление невозможных фигур, кажущихся трехмерными проекциями, но при рассмотрении которых, видны «ошибки» в логике соединения элементов, создание иллюзий движения (эффект связан с неадекватной расшифровкой мозгом определённых сигналов, поступающих от глаз, а также неосознанной коррекцией зрительного образа), иллюзий-перевертышей (совмещение двух разных по смысловой нагрузке изображений, в одно целостное, гармоничное произведение) и др.

Интересные приёмы с игрой двойственности образов использовал Сальвадор Дали. Он заставлял зрителя всматриваться в его работы и находить скрытые смыслы. Используемые С. Дали приемы двойственности образов за счет использования стереопар¹ (рис. 4), помогали создавать картины прямо в голове у зрителя. С их помощью художник погружал зрителя в сложный лабиринт образов и оставляет наедине с самим собой и своими мыслями [6].



Рис. 4, 5. С. Дали «Дали, приподнимающий поверхность Средиземного моря, чтобы показать Гала рождение Венеры». «Незримый человек». Объемная инсталляция в зале Мэй Уэст в Театре-музее С. Дали.

Например, на картине Дали «Незримый человек» (рис. 5) мы видим множество аморфных форм, которые при долгом рассмотрении соединяются в образ человека. Благодаря удачному взаимодействию планов картины, сразу же ощущается безграничная глубина пространства.

Творческие наработки в области оптических иллюзий получили дальнейшее развитие в дизайн-практике. Дизайнеры стали активно использовать зрительные иллюзии для создания эффекта визуального изменения внешней формы объекта, придания ей новых пластических характеристик, реально не меняя при этом морфологии. Одну и ту же форму можно визуальнo изменять несколько раз, применяя к ней различные иллюзии.

Творческие приемы Оп-арта стали применяться в оформлении массовых мероприятий. Они помогали создать иллюзию движения стен, пола, потолка, придать помещению футуристический образ. При помощи резких цветовых и тональных контрастов, ритмических повторов, пересечения спиралевидных и решетчатых конфигураций, извивающихся линий, изменения света, отражение

¹ Стереопара — два изображения с похожим сюжетом, расположенные рядом.

элементов и движения конструкций создавались эффекты пространственного перемещения, парения, слияния форм.

Развитие компьютерных технологий открыло новые возможности для экспериментов со зрительными иллюзиями. Технологии, соединяющие видеоизображения, игру света, материальные объекты с виртуальными, стали основой развития «искусства новых медиа». У дизайнеров и мультимедиа-художников появилось множество инновационных средств для погружения зрителя в пространство своих произведений. К таким инновационным средствам относят, в первую очередь, иммерсивные технологии, обеспечивающие эффект полного или частичного присутствия в альтернативном пространстве и тем самым изменяющие пользовательский опыт в абсолютно разных сферах. К их числу можно отнести: виртуальную реальность (VR, virtual reality) — полностью смоделированная реальность с применением современных технологий (это не только 3D или 360 сцены, это также звук, тактильные ощущения и даже запахи); дополненная реальность (AR, augmented reality) — реальная реальность с элементами виртуальной, смоделированной реальности.

Для достижения наибольшего эффекта погружения в иммерсивных технологиях используют основной и дополнительные источники света, декорации, звуковые эффекты и т.д.

В передовых разработках в этой области сегодня можно наблюдать впечатляющие результаты соединения современных технологий и опыта, накопленного за историю развития зрительных иллюзий. В их числе разнообразные полнокупольные шоу (рис.6, 7, 8). Их специфика в том, что зритель при просмотре оказывается окружен проекцией на 360°, что вызывает сильный иммерсивный эффект. Кроме того, различные кинетические приемы движения вверх/вниз, справа-налево, наклоны камеры при проецировании на купол создают эффект трансформации окружающего пространства и “втягивания” зрителя внутрь сцены.

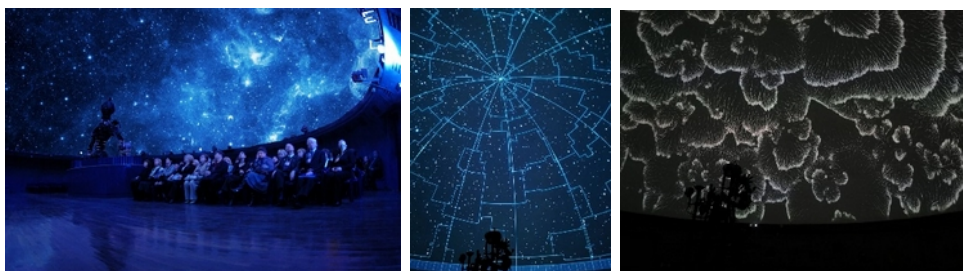


рис. 6. Полнокупольный фильм в планетарии Санкт-Петербурга.

рис. 7, 8. Полнокупольные фильмы в Минском планетарии.

Примером подобных экспериментов может служить разработки студии Slla Sveta [5] (рис.7, 8). В рамках презентации автомобиля Audi A7 командой было представлено впечатляющее иммерсивное шоу с использованием лазерных, световых и полнокупольных технологий. Здесь соединились

интересный видеоконтент, различные спецэффекты, построенные на оптических иллюзиях (скручивание, движение вверх/вниз и по тоннелю), “игра” лазеров и света. Благодаря этому разработчикам удалось расширить экспозиционное пространство, в котором проходила презентация, изменить его геометрию и погрузить зрителя в иллюзорную вселенную, отражающую технологичность и современность нового автомобиля (рис. 10).

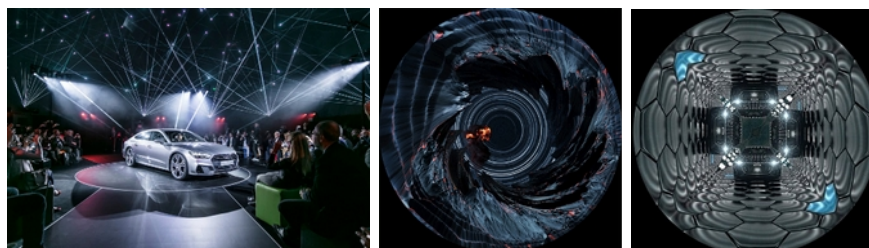


рис. 9, 10, 11. Sila Sveta, презентация в честь премьеры Audi A7.

Несколько иной подход к работе со зрительными иллюзиями можно увидеть в работе российской творческой группы TUNDRA. Чаще всего они адаптируют создаваемую инсталляцию под существующее экспозиционное пространство. Основная задача их проектов — пробудить спектр эмоций, схожий с опытом восприятия разнообразных природных явлений, например, грозы или северного сияния (рис. 12). В 2015 году TUNDRA вместе с компанией Sila Sveta создали общую инсталляцию “EPICENTER” (рис. 13) [1]. В нем использовались только прожекторы, звук и локация предприятия “Трехгорная мануфактура”. С помощью синхронного движения световых приборов создавалось ощущение присутствия фантома, иллюзия движения колонн, ощущение давящего, захлопывающегося пространства и т.д.

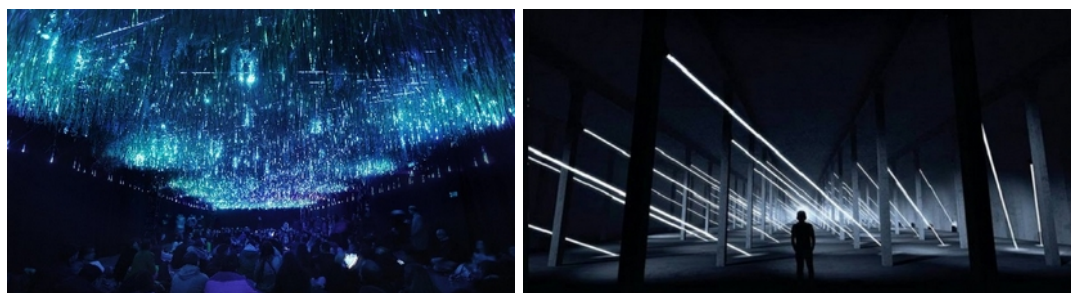


рис. 12, 13. TUNDRA “THE DAY WE LEFT FIELD”. TUNDRA и Sila Sveta инсталляция “EPICENTER”.

Хорошим примером использования дополненной реальности является разработка белорусской команды EVENT HORIZON – презентация нового самолета Embraer-175 для компании Belavia (рис. 14, 15) [9]. Проект основан на технологии 3D-мэппинга. Она использует поверхность формы самолета в качестве видеоскрена. Чаще всего разработанный видеоряд подчеркивает геометрию объекта. В отдельных случаях проецируемые изображения разрушают объем. Различные визуальные эффекты и приемы анимации

позволяют создать иллюзию движения в воздушном пространстве. Интересно выглядят эксперименты с инверсией формы – проекция изображения внутреннего устройства самолета на его внешнюю обшивку.

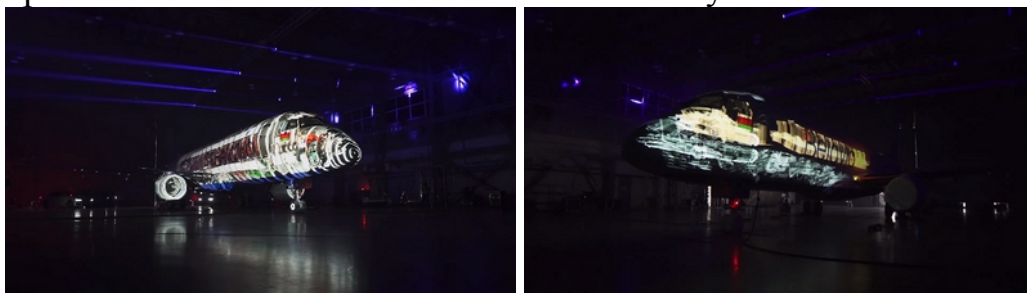


рис. 14, 15. *EVENT HORIZON*, видеомэппинг на самолет Embraer-175 Belavia.

В статье было рассмотрено использование зрительных иллюзий как на исторических примерах, так и на примерах современных отечественных и зарубежных мультимедиа продуктов. Была предпринята попытка выявить взаимосвязь между появившимися в докомпьютерную эпоху и современными иллюзиями, при помощи которых достигается эффект иммерсивности в современных медиа-продуктах. В качестве основных приёмов иммерсивности выступают кинетические, звуковые и визуальные эффекты, такие как: игры света, свечение, движение объектов с привязкой к положению зрителя. Также стоит отметить, что довольно эффективным приёмом погружения является расположение визуального контента вокруг зрителя. Эксперименты с современными технологиями являются неотъемлемой частью “искусства новых медиа”, способствуют расширению пространства для поиска смыслов и образов.

Список источников:

1. Artifex [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://artifex.ru/%> — Дата доступа: 30.04.2020.
2. Blue Print [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://theblueprint.ru/culture/art/vystavka-dali> Дата доступа: 11.05.2020.
3. EVENT HORIZON [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://eventhorizon.by/#case-belavia> — Дата доступа: 10.05.2020.
4. Pogumax [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://pogumax.ru/3d-video-mapping> — Дата доступа: 08.05.2020.
5. Sila Sveta [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://ru.silasveta.com/work/audi-a7>— Дата доступа: 10.05.2020.
6. Белошейкина В.В./ Оптические иллюзии в искусстве и дизайне — CUBERLENINKA [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/opticheskie-illyuziiv-iskusstve-i-dizayne/viewer>— Дата доступа: 04.05.2020.
7. Бодрийяр Ж., Симулякры и симуляции. — Париж, 1981. — 322 с.
8. Лефанова И.В. Феномен виртуальной реальности в эколого-информационном обществе — CUBERLENINKA [Электронный ресурс] — Режим доступа:

- <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-virtualnoy-realnosti-v-ekologo-informatsionnom-obschestve>— Дата доступа: 09.05.2020.
9. СПб-Собака [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.sobaka.ru/entertainment/art/93930>— Дата доступа: 05.05.2020
10. Стрикелева, К. А. Информационные технологии в дизайне: Основные понятия и термины — Минск, 2011. — 183 с.

Прудникова О.

студентка 4 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (виртуальной среды)»
руководитель – профессор кафедры теории и истории дизайна, кандидат искусствоведения, доцент Стрикелева К.А.

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ В КОНТЕКСТЕ РЕКЛАМНОЙ КОММУНИКАЦИИ

В работе рассматривается опыт использования виртуальных миров в рекламных коммуникациях.

Во второй половине XX века в связи с интенсивным развитием товарного рынка и нарастающим объемом производства для потребителей обозначилась проблема выбора товара из-за обилия конкурирующих предложений. В гонке производителей за лояльность конечного потребителя существенно расширилась роль рекламы. Появилась новая стратегия предложения товара. На передний план вышли задачи идентификации бренда, придания ему индивидуальных, отличных от остальных признаков. Идентичность стала рассматриваться как степень восприятия совокупности характеристик бренда, по которым покупатели отличают данную торговую марку от продукции конкурентов [2]. Для формирования приверженности и положительного отношения к своей марке, компании стремились создавать уникальный бренд. В качестве средств его персонификации и лучшего позиционирования на рынке стали использовать название, товарные знаки, слоганы, визуальный стиль, фирменного персонажа и др. Благодаря ассоциациям, возникающим при восприятии этих компонентов бренда, его узнаваемость существенно повышалась.



Рис. 1. Элементы визуальной идентификации бренда (слева направо): Торговый знак «Coca-Cola»; Рекламный персонаж и плакат фирмы «Coca-Cola»; Товарный знак и рекламный плакат компании «Apple».

Вскоре, посредством языка рекламы стали создаваться вымышленные, виртуальные², средовые картины, включающие в себя компоненты архитектурных объектов и элементов природы. Проектируя таким образом новые пространства, фирмы стремились улучшить запоминаемость и привлекательность своей продукции. Активно двигались в этом направлении транспортные компании. Так, например, корпорация NASA, развивая свой бренд, создала серию плакатов, посвященных теме космического туризма. Выдержанные в стилистике научной фантастики 1940–1950-х годов, постеры призывают жителей Земли выбрать себе новый неизведанный мир для отпуска, сделав его поистине незабываемым. NASA предлагает посетить Марс, Венеру, Юпитер, а также Цереру, Европу, Титан, Энцелладу и даже несколько других экзопланет. Плакаты показывают завораживающие фантастические пейзажи, привлекая зрителей к тематике космических миров.



Рис. 2. Рекламные плакаты NASA, посвященные теме космического туризма, 2017г.

Приближаясь к нашим дням, можно сказать, что произошел большой скачок в развитии технологий создания визуальных образов. Компьютерные технологии открыли новый этап в конструировании вымышленных виртуальных миров. Сейчас с помощью цифровых технологий можно продемонстрировать другую, очень похожую на настоящую, реальность, где зрителю очень сложно отличить от действительных вещи и события, существующие в виртуальной форме.

² *Виртуальность* (лат. virtualis — возможный) — это определенность возможного события, которая может при определенных реальных условиях актуализироваться в реальное событие [1].

Использование таких специальных устройств, как VR-очки, позволяет погрузить потенциального клиента в другую реальность и привлечь его внимание к рекламируемым свойствам товара или услуги. Например, «Textron Aviation», чтобы продать новую модель своего частного самолета, The Citation Longitude, создали особенную программу в формате виртуальной реальности. Можно прогуляться по самому самолету и получить представление о его внешнем виде, а можно насладиться перелетом из Нью-Джерси в Париж. Это очень инновационный и практичный маркетинговый инструмент, помогающий предоставить пользователям возможность испытать полет в виртуальной реальности и усилить доверие к бренду.

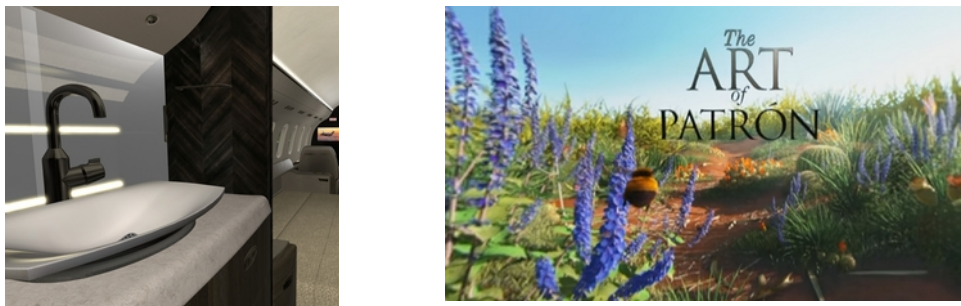


Рис. 3 (слева направо): Виртуальная 3D-модель интерьера самолета The Citation Longitude; Рекламный проект производителя текилы «The Art of Patrón».

Сегодня в рекламе стала активно использоваться технология видео-360°. Так, в рекламном ролике «The Art of Patrón» зрителю предложена роль крошечного шмеля, пролетающего через поля, леса, луга, дома, города и отели этого рекламного проекта (Рис. 3). Видео позволяет насладиться великолепными красками летней природы, видами, поворачивая обзор в разные стороны. Предмет рекламы вы узнаете только в самом конце видео, и окажется, что всё, что вы видели – было наблюдение за местностью, где продукт делают, из чего его делают, демонстрация условий и людей, которые заняты на производстве. Тем самым, к рекламируемому продукту был “добавлен” целый мир, представляющий его контекст.

Одним из наиболее масштабных и ярких примеров использования виртуального мира в рекламных коммуникациях могут служить разработки компании «LEGO», давно известной детям и их родителям. Игрушки этой фирмы покорили сердца людей, показали им другие вселенные и предложили создавать свои. Компания «LEGO» известна своим нестандартным подходом к продвижению новых конструкторов. Сотрудничая со многими известными игро- и киноиндустриями, она воссоздает известные образы и сеттинги знаменитых вселенных, различных супергероев или других популярных персонажей в своей продукции и создает на этой основе свои вымышленные миры на основе конструкторов.



Рис. 4 (сверху вниз): Персонажи Мультивселенной в одном мире; Супергерой Бэтмен в мире Лего.



Рис. 5 (сверху вниз): Пример конструктора «LEGO» - мир расхитителей гробниц; Сеттинг мира порталов.

Другим ярким примером разработки вымышленных миров является вселенная кукол «Barbie». В основе рекламируемой продукции лежит образ девушки-принцессы в сказочном мире волшебства. За многие годы своего существования «Barbie» стала предметом мечтаний для огромного количества девочек во всем мире. Играя с куклой, они хотят почувствовать себя в ее мире. Развивая образ «Barbie», компания-производитель, аналогично производителям «LEGO», также использует в ряде рекламных предложений темы известных принцесс. Существенно расширился и мир «Barbie». Начавшись с Дома Мечты, он переместился в космос и даже под воду благодаря новым сеттингам, представленным в компьютерных играх и анимационных фильмах (Рис. 6).



Рис. 6 (слева направо): Кукла Барби и Дом Мечты; Сеттинг подводного мира в мультфильме «Барби: приключение Русалочки»; Сеттинг мира «Барби: космическое приключение».

В последнее время в процесс разработки вымышленных виртуальных миров как средства идентификации своего бренда включилась компания «Duracell». Этот бренд популярен благодаря гоночным локациям в пустыре для известных заводных розовых кроликов. В 2019 году в рекламе «Duracell» история персонажа была «расширена». Он был представлен в контексте мира, подвергнувшегося нападению пришельцев.



Рис. 7 (слева направо): Фирменный персонаж «Duracell»; Мир, подвергшийся нашествию НЛО.

В качестве вывода можно сказать, что разработка вымышленных виртуальных миров является передовой тенденцией в рекламных коммуникациях. Создаваемые миры позволяют комплексно объединить в одном пространстве все большинство элементов визуальной и вербальной идентификации бренда, что является мощным средством повышения эмпатии пользователя к торговой марке и способом донесения основных свойств рекламного товара и подчеркивание его отличительных характеристик.

Список источников:

1. Нуруллин, Р.А. Виртуальность как условие существования реальности // cyberleninka.ru [Электронный ресурс] / — 2005. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnost-kak-uslovie-suschestvovaniya-realnosti> — Дата доступа: 10.05.2020.
2. Галичкин Н.С. Идентичность бренда – основополагающая успешности продукта // cyberleninka.ru [Электронный ресурс] / — 2014. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/identichnost-brenda-osnovopolagayuschaya-uspeshnosti-produkta/viewer> — Дата доступа: 10.05.2020.
3. Хабекирова З.С., Ф.С. Адзинова. Реальный и виртуальный мир в языке потребительской рекламы // cyberleninka.ru [Электронный ресурс] / — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/realnyy-i-virtualnyy-mir-v-yazyke-potrebitelskoj-reklamy/viewer> — Дата доступа: 10.05.2020.
4. Ягодкина М.В. Формирование виртуальной реальности в языке рекламы // cyberleninka.ru [Электронный ресурс] / — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-virtualnoy-realnosti-v-yazyke-reklamy/viewer> — Дата доступа: 10.05.2020.
5. Visions of the Future // www.jpl.nasa.gov [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.jpl.nasa.gov/visions-of-the-future/> — Дата доступа: 10.05.2020.
6. А.Райская. VR-маркетинг: использование виртуальной реальности в рекламе // exiterra.com [Электронный ресурс] / — Режим доступа: <https://exiterra.com/blog/marketing-blog/vr-marketing-ispolzovanie-virtualnoy-realnosti/> — Дата доступа: 8.05.2020.

7. Веселова П. Лучшая VR-реклама: 5 наиболее впечатляющих рекламных кампаний // vrgeek.ru [Электронный ресурс] / — 2017. — Режим доступа: <https://vrgeek.ru/vr-reklama/> — Дата доступа: 10.05.2020.

8. Подборка лучшей рекламы LEGO к юбилею компании // <http://sostav.ru> [Электронный ресурс] // — 2018. — Режим доступа: <https://www.sostav.ru/publication/lego-reklama-obzor-yubilej-30242.html> — Дата доступа: 05.05.2020.

Пуховская А.

студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Декоративно-прикладное искусство (изделия из текстиля)»
руководитель – преподаватель кафедры декоративно-прикладного искусства и костюма Мешкова Г.Я.

ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНЫЙ ОБРАЗ ТЕКСТИЛЯ В ИНТЕРЬЕРЕ

В данной работе рассматривается роль текстиля в организации современного жилого пространства.

Целью работы является выявление закономерностей формирования художественно-проектного образа текстиля в современном интерьере.

Задачи:

- 1) Проанализировать способы функционирования текстиля в современном жилом пространстве.
- 2) Выявить приемы и средства взаимодействия текстиля с пространственно-планировочными характеристиками интерьера.
- 3) Изучение взаимодействия стилистики интерьера и формирования текстильных композиций.

Дизайн – это творческая проектная деятельность, объектами которой являются промышленные изделия, техника и оборудование, транспортные средства, полиграфия и многое другое. В настоящее время «дизайн-текстиль» существует как одно из направлений дизайн-деятельности, его основной задачей является создание текстильных изделий с учётом специфических стилевых и предметно-пространственных особенностей различных интерьеров.

Текстиль всегда играл определенную роль в оформлении жилой среды на протяжении всей истории. Так же это актуально сейчас. Текстиль эстетически организует пространство жизнедеятельности, так же он имеет связь с духовными и художественными составляющими культуры.

Значительные изменения в оснащении современных жилых зданий в последние десятилетия являются очень важными показателями развития дизайна и его активного воздействия на человека. Последний штрих дизайн-проекта, который создает законченный вид помещения, – это наполнение его текстилем. Без правильно подобранного цвета и фактуры ткани интерьер будет выглядеть незавершенным.

Современные направления формирования текстильной составляющей дизайна достаточно разнообразны, они не устанавливают жестких рамок для специалистов. Определенную роль в работе над проектом играет изучение тенденций в текстильной моде, а также социального аспекта. Большое значение имеют текстура, качество и функциональность ткани.

Назначение текстиля и его функции в организации пространства дома очень разнообразны. В современном интерьере используя текстиль можно изменять пространственные и композиционные характеристики. Цветовая палитра, фактура ткани позволяют подчеркнуть стилистическую направленность интерьера и сделать его более комфортным. При проектировании всего интерьера особое внимание следует уделить выбору декоративных тканей, их цвету и рисунку. Ткани могут подчеркнуть один цвет или смягчить другой, изменить цвет всего интерьера. Но если ткани выбраны плохо, они принесут беспокойство и диссонанс, сделают интерьер чересчур ярким. Это происходит, когда нарушаются законы соотношения между количеством декоративных тканей и размерами комнаты, между масштабными соотношениями рисунка ткани и пропорциями комнаты, когда нарушаются соотношения цветов.

Текстиль в интерьере это не только шторы и гардины, но и обивка, диванные подушки, покрывала, абажуры, столовый текстиль, обои и т.д.

В квартирах-студиях перераспределение жилого пространства может осуществляться при помощи занавесей. [Рис. 1] Они могут отделять места отдыха и сна, для этого чаще всего используют плотные гардины с нейтральным рисунком, двухсторонний жаккард, а так же лёгкий полупрозрачный тюль. Таким же образом может быть отделена рабочая или учебная зона. Такое решение часто применяется в детских. При выборе тканей отдается предпочтение неброской расцветке, чтобы не перегружать восприятие. Ориентироваться на темперамент ребенка. Такие цвета, как синий или голубой успокаивают и больше подойдут для активного ребенка, чем для флегматичного.

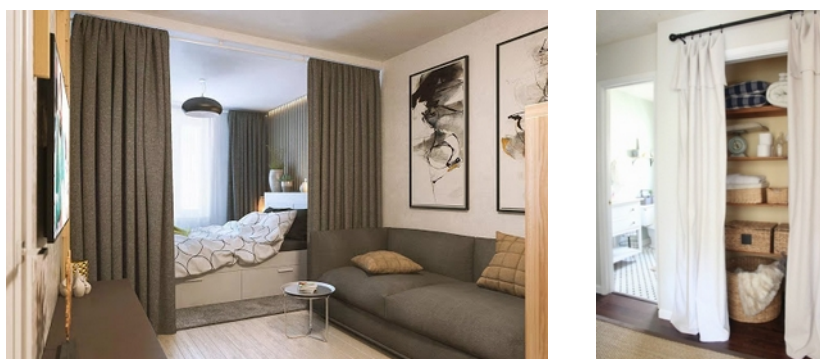


Рис.1: Зонирование пространства при помощи занавесей.

Текстиль не только разделяет пространство, но и скрывает недостатки и проблемные места. Яркие и насыщенные оттенки помогают добавить и расставить цветовые акценты. [Рис. 2]



Рис.2: Примеры цветовых акцентов.

Шторы и гардины образуют своеобразный ансамбль, в котором прозрачная воздушность тюлевых гардин контрастирует с красивой драпировкой плотных тяжелых штор. [Рис. 3]



Рис.3: Примеры оформления окон.

Обивочные ткани, помимо своих декоративных свойств, предъявляют два основных требования: они должны быть приятными на ощупь, не изнашиваться и хорошо чиститься. Синтетические ткани, технология производства которых вышла далеко вперед, наилучшим образом отвечают этим требованиям. Иногда они не только не уступают натуральным тканям в гигиене, но и превосходят их, особенно с точки зрения долговечности. Смешанные ткани объединяют натуральные и синтетические волокна.

В Беларуси текстильная отрасль оценивается как самая крупная по объему выпускаемой продукции в легкой промышленности. Сегмент объединяет производство всех видов тканей, трикотажа, валяльно-войлочных и

других изделий. Крупнейшими предприятиями в текстильной промышленности Беларуси являются:

УП «Барановичское производственное хлопчатобумажное объединение», ОАО «Лента» (Могилев), ОАО «Камволь», ОАО «Сукно» (Минск), РУПТП «Оршанский льнокомбинат», ОАО «Моготекс» (Могилев), ОАО «Витебские ковры», ОАО «Ким» (Витебск) и другие.

Основная продукция этих компаний — ткани, пряжа, гардинно-тюлевые изделия и т.д. [Рис. 4]



Рис.4: Тюлевая и гардинная ткани, произведенные ОАО «Моготекс».

В результате исследования были проанализированы способы функционирования текстиля в современном жилом пространстве. Также выявлены приемы и средства взаимодействия текстиля с пространственно-планировочными характеристиками интерьера. Были изучены взаимодействия стилистики интерьера и формирования текстильных композиций.

Список источников:

1. Губернский Ю. Д. Жилище для человека /Ю. Д. Губернский, В. К. Лицкевич. М.: Стройиздат, 1991. — 227 е.
2. Интерьер малогабаритной квартиры / сост. Р. Н. Блашкевич. М.: Вече, 2000.- 204 с
3. Мурзина С. М. Художественное проектирование текстильных изделий в интерьере / С. М. Мурзина // Искусство и образование. 2008. - № 6 (56). - С. 59-67.
4. Сысоева Н. И. Декоративные ткани в интерьере / Н. И. Сысоева. М.: Легкая индустрия, 1966. - 40 с.
5. Хабибуллина С. К. Текстиль как средство формирования интерьера современного жилища: дис. канд. искусствоведения: 17.00.04. Екатеринбург, 2011. 173 с.

Сохова Татьяна

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Декоративно-прикладное искусство»,
направление специальности «Декоративно-прикладное искусство
(изделия из текстиля)»

руководитель – старший преподаватель кафедры декоративно-прикладного искусства и костюма Высоцкая Х.И.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ ТЕКСТИЛЯ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА ОДЕЖДЫ (НА ПРИМЕРЕ КОЛЛЕКЦИИ ОСЕНЬ-ЗИМА 2020-2021 ГГ КОМПАНИИ DOLCE&GABBANA)

В данной работе большое внимание уделяется основным трендам в текстиле на 2020-2021 годы. В ходе исследования изучаются художественные особенности в дизайне текстиля Dolce&Gabbana и основные принципы бренда. Проводится анализ характерных особенностей дизайна текстиля в коллекции одежды осень-зима 2020-2021 компании D&G.

При поиске литературы об основных трендах (англ. яз «тенденция») в текстиле, я обратила внимание на большое количество информации на эту тему. Такое многообразие различного материала говорит об интересе к этому вопросу. Многие люди следят за трендами и не желают отставать от модных тенденций, это говорит об актуальности выбранной темы.

Принт (англ. яз. «печать») – изображение, нанесенное определенным способом на ткань, бумагу или другую поверхность. Исходя из уже прошедших показов сезона осень-зима 2020-21, можно выделить следующие тренды на принты в текстиле для одежды:

1. Пледы и тартаны. Пледы и тартаны – это изысканные тренды сезона осень-зима 2020-2021. Обе модели традиционно украшают шерстяную одежду, поэтому у нас они ассоциируются с теплом. Это однозначно выдающийся и полюбившийся всеми дизайнерами тренд.

2. Гобелены и ковры. Все уже давно завернулись в одеяла, но в этом сезоне пришло время завернуться в ковры. Это одна из новых тенденций в принтах осень-зима 2020, которую мы раньше не видели: одежда из гобелена или тканые ковровые материалы.

3. Крупные цветы. Как один из трендов-паттернов коллекции осень/зима 2020-21, большие цветочные принты покрывают и защищают тело, излучая женское очарование с нотой дерзости.

4. Мелкие цветы. После всех больших цветов более нежные и мелкие цветочные узоры кажутся еще скромнее и милее. Похоже, они не очень хорошо подходят для холодного времени года, но дизайнеры заставили думать иначе.

5. Винтажные цветы. Чем больше мы заглядываем в прошлое, тем более абстрактными становятся цветочные принты. Винтажные цветы впечатляют своей романтикой в осенне-зимних трендах паттернов 2020-21 годов.

6. Стилизованные животные. Животный принт прочно обосновался на модном Олимпе. Но почему бы немного не отойти от привычной анималистики? Стилизации животных – нечто новое.

7. Краска, брызги и полосы. В абстракции всегда есть что-то необыкновенное и завораживающее. В этом сезоне многие дизайнеры вдохновлялись полотнами художников-абстракционистов.

8. Симметрия. В симметричных принтах есть что-то поразительное, но в то же время романтическое. Это немного психоделический прием, который всегда бросается в глаза и интригует.

9. Слова и буквы. Идея общаться с окружающим миром посредством одежды явно понравилась дизайнерам – в новых коллекциях достаточно много вещей, на которых можно прочесть различные сообщения. Но не все надписи получится прочесть – в некоторых буквы специально рассыпаны и перепутаны.

10. Tie-Dye (англ. яз. «узловое крашение»). Вот уже несколько сезонов Tie-Dye держит своё место в списке трендовых принтов и, как мы видим, в сезоне осень-зима 20-21 он по-прежнему популярен.

11. Пэчворк (англ. яз. «лоскутное шитье»). За последний год пэчворк все больше и больше набирает обороты. И было особенно интересно увидеть лоскутное шитьё, представленное самыми креативными дизайнерами.

12. Гусиная лапка. Гусиную лапку смело можно называть базовым принтом, который всегда будет в моде. Дизайнеры же представляют не только классический вариант этого паттерна, но и различные варианты.

13. Полоски. По-прежнему актуальна полоска. Осенью и зимой в тренде будет скромная и тонкая полоска. Она отлично смотрится на костюмах, классических брюках и жакетах.

14. Леопардовый принт. Принты животных никуда не денутся в коллекции осень-зима 2020-2021, так что можно крепко держаться за все леопардовые вещи, которые подобрали в 2019 году.

15. Зебра. Леопард, возможно, правил до сих пор, но в трендах осени 2020 года, зебра работает над тем, чтобы его вытеснить. Безусловно, она смотрится необычнее привычного леопарда.

Dolce & Gabbana – один из ярчайших примеров переворота в мире итальянской моды, произошедшего в 1985 году. Дом моды основан в Италии модельерами Доменико Дольче и Стефано Габбана.

В 1996 году была положена мода на анималистический принт, благодаря коллекции Dolce&Gabbana Animal Prints. Впоследствии «животные» принты стали символом бренда. Текстиль D&G поражает своей яркостью и разнообразием принтов, пропитанных атмосферой Сицилии. Бренд Dolce&Gabbana ориентирован на возрастную группу 25+.

Модели выполняются из качественного кружева, изящных тканей, нередко применяется плотная костюмная ткань.

Отличительной чертой тканей D&G являются яркие цвета и традиционные сицилийские растения. Но главным цветом бренда принято считать черный.

В коллекции осень-зима 2020-21 Доменико Дольче и Стефано Габанна оглянулись на самое начало своей дизайнерской карьеры, ведь для таких супербрендов, как D&G, путь к доходам в несколько миллионов евро обычно начинается с простой одежды ручной работы.

«Мы по-прежнему сосредоточены на трикотаже, вязании крючком, вышивке, красках ... всех итальянских традициях», – сказал Габбана на предварительном просмотре. «Все сделано вручную. Мы работали с профсоюзами ремесленников Италии. Мы многому у них научились» [4]. В то время как в январской мужской коллекции просто присутствует игра с элементами ручной работы, на женском показе эти элементы проявляются в полную силу в костюмах, верхней одежде и даже в обуви и сумках, разжигая бурю эмоций. Кружева на нижнем белье – классические элементы Dolce&Gabbana – тоже были ручной работы.

Как отмечают представители бренда, источником вдохновения при создании коллекции послужили мастерство и важность традиций: во время показа женской одежды осень-зима 2020-21 ручная работа становится главным элементом каждого предмета одежды. Каждый жест мастера, каждая вышивка, наметка или крой имеют основное значение для создания предметов одежды, представляющих красоту и любовь [4].

Дизайнеры отмечают, что в нашем цифровом мире ручные навыки и передача секретов каждой профессии из поколения в поколение становятся еще более важными для создания уникальных предметов одежды. Каждое платье – идеальный баланс между традицией и современностью [4].

Дизайнеры рассказали о том, как разослали свои эскизы домашним вязальщицам и вязальщикам по всей Италии, и были ошеломлены тем изяществом, с помощью которого были реализованы их проекты [4].

Смелое шоу представляло собой интенсивную и яркую смесь монохромных оттенков с одним выделяющимся элементом: полночным черным.

Всепроникающая тьма коллекции придала шоу почти готический вид, усиливаемый шерстью, трикотажем и бархатом.

В коллекции осень-зима 2020-21 преобладают черные, серые, белые и бежевые цвета.

В коллекции акцент сделан на фактуры, а не на принты. Именно поэтому большая часть тканей однотонная. Четко прослеживается тренд на крупные цветы: красная роза. Также на многих моделях присутствует тонкая полоска и горох разных размеров, так любимившийся дизайнерами бренда. Все это можно увидеть на рис. 1.



крупные цветы
(роза)

полоска

горох

Рис. 1: Анализ тканей D&G в коллекции осень-зима 2020-21.

Твид, кружева, крупная вязка трикотажа, прозрачные и сетчатые ткани – особо популярны в этой коллекции, что заметно на рис.2. Нельзя не отметить аппликации в виде крупных красных роз, вышивку бисером и инкрустацию большими камнями (рис.3).



твид

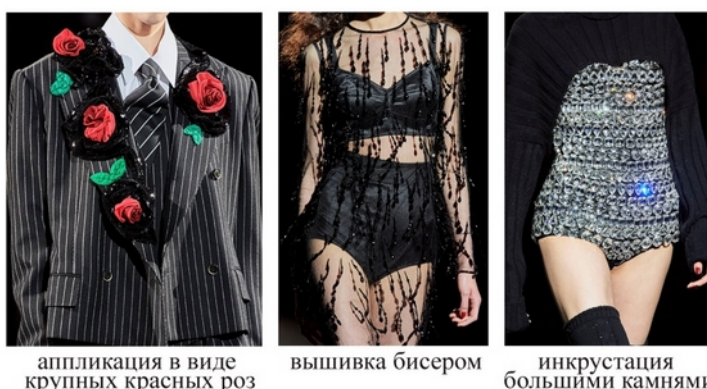
кружева

крупная вязка
трикотажа

прозрачная ткань

сетчатая ткань

Рис. 2: Анализ тканей D&G в коллекции осень-зима 2020-21.



аппликация в виде
крупных красных роз

вышивка бисером

инкрустация
большими камнями

Рис. 3: Декорирование тканей D&G в коллекции осень-зима 2020-21.

Подытожив, мы видим, что данная коллекция не перенасыщена трендовыми тканями, ведь из 15 актуальных принтов прослеживается всего 2: полоски и крупные цветы. Тем не менее, благодаря глубокому погружению в тему итальянских текстильных традиций и ручной работы, это была удивительная и свежая коллекция бренда Dolce & Gabbana.

В ходе работы было выявлено, что основными трендами паттернов на 2020-21 года являются: пледы и тартаны, гобелены и ковры, крупные цветы, мелкие цветы, винтажные цветы, стилизованные животные, краска, брызги и полосы, симметрия, слова и буквы, tie-dye, пэчворк, гусиная лапка, полосы, леопардовый принт, зебра.

После изучения истории и основных особенностей бренда Dolce & Gabbana можно сделать вывод о характерных чертах, объединяющих его коллекции. Все они отличаются своей яркостью и разнообразием принтов, изображающих сицилийские растения.

Последняя коллекция осень-зима 2020-21 полностью сделана вручную ремесленниками по эскизам дизайнеров. Ткани в ней в основном однотонные, при этом в коллекции присутствует большое количество разнообразных фактур.

Список литературы:

1. Dolce & Gabbana [Электронный ресурс] / Википедия, свободная энциклопедия. – 2019. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dolce_%26_Gabbana. – Дата доступа: 07.05.2020
2. Dolce & Gabbana [Электронный ресурс] / Энциклопедия моды. – 2013. – Режим доступа: <https://wiki.wildberries.ru/brands/dolce&gabbana>. – Дата доступа: 08.05.2020
3. Fall / Winter 2020-2021 Print Trends [Электронный ресурс] / Glowsly. – 2020. – Режим доступа: <https://glowsly.com/fall-winter-print-trends/>. – Дата доступа: 07.05.2020.
4. Fall Winter 2020/21 Fashion Show [Электронный ресурс] / Dolce & Gabbana. – 2020. – Режим доступа: <https://world.dolce&gabbana.com/fashion-shows/woman/fall-winter-2020-21/>. – Дата доступа: 09.05.2020

Таипова А.

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальности «Дизайн»,
направление специальности «Графический дизайн»
руководитель – доцент кафедры графического дизайна Семенько В.Я.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ГРАДИЕНТА В ЛОГОТИПАХ

Аннотация.

1. История возникновения логотипа.
2. Анализ логотипов современных компаний и вывод о целесообразности использования градиентов.

Логотип – это графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

Первым этапом появления визуальной передачи информации можно считать эпоху первобытного общества, когда люди путём установления ассоциативных связей стали разделять в сознании предметы окружающей среды и изображать их на стенах пещер.

Следующим этапом можно назвать начало использования «клейма», связанное с появлением ремесленного дела. Это дало возможность подтвердить заслуженное уважение в своём окружении и иметь возможность расширить реализацию своего продукта на другие территории и рынки. Вскоре человек пришел к необходимости «геральдики», с помощью которой появилась возможность обозначать конкретное значение вида продукции на вывесках и т.п.

Существенным толчком к дальнейшему развитию логотипов послужило производство бумаги и текстиля, а также изобретение печатного пресса в 1440 г. [1]. По мере усовершенствования печатных станков развивалось массовое печатное производство и уже в 40-х годах прошлого века благодаря хромолитографии в США возникла цветная печать, что позволило создавать цветные вывески, рекламные материалы, эмблемы.

Согласно значительному числу исследователей истории дизайна переломным моментом для искусства создания логотипов стало создание логотипа компании IBM в 1956 году Полом Рандом [1]. Этот логотип считается каноническим. В целом, как утверждает ряд исследователей истории дизайна, 1950-й год характеризовался сменой парадигмы в дизайне, поскольку у компаний наступило понимание того, насколько тщательно продуманный логотип влияет на развитие и реализацию выпускаемой ими продукции [1].

С созданием компьютеров в 1970-х годах активно развиваются технологии компьютерной графики (CGI) и компьютеризированного изготовления чертежей (CAD). А после создания в начале 2000-х годов программ InDesign и Photoshop компанией Adobe открылись сложные дизайнерские инструменты [2], что позволило дизайнерам проявлять большую креативность при создании логотипов. Дизайнеры применяли новую по тем временам технологию изображения элементов на экране, отличающейся яркими цветами, тенями, градиентами, реалистичными текстурами.

Однако в определённый момент яркие цвета и градиенты сменились минимализмом и плоским дизайном. Это дало ощущение чистоты, стиля, что помогло отбросить всё лишнее, не отвлекая внимания от сути.

Долгое время градиенты не использовались, но в настоящее время ситуация меняется. Дизайнеры начинают снова использовать градиенты, что помогает выражать яркие эмоции, создавать новый, свежий стиль. История

градиента вновь начинается в 2015 году с мягких переходов цвета, дающих ощущение пространства, развивается насыщенными, экзотическими оттенками в 2017 году и продолжается по сегодняшний день [2].

В подтверждение успешного использования градиента в логотипах в настоящее время можно привести примеры следующих компаний:



Рис.1 Старый логотип



Рис.2 Новый логотип

HUB International Limited (рис. 1, рис. 2) – страховая брокерская компания, предоставляющая широкий спектр продуктов и услуг по управлению имуществом, рисками, жизни и здоровьем, вознаграждениям работникам, инвестициям и управлению активами в Северной Америке [3].

Изначально (рис.1) в логотипе использовалась статика, движение придавалось только формой графического знака и наклоном шрифта. Однако разрывы в графическом элементе не внушают ощущения спокойствия.

В новом логотипе (рис.2) выражена статика с элементами внутренней динамики за счет градиента от тёмно-синего к более светлому. Симметричная форма придаёт состояние устойчивости, независимости. Круг – замкнутая фигура, несёт энергию защищённости, вечности. Цвет стал более холодным, глубоким, спокойным по движению. Горизонтальный градиент от темного синего к светлому вызывает ощущение освобождения, естественности. Этот градиент человек наблюдает в небе, в глубине океана. Он ему знаком, а значит – естественен. Это вызывает ощущение чего-то значимого, серьёзного, глубокого. Дают нужное представление о компании и интуитивное ощущение доверия.



Рис.3 Старый логотип



Рис.4 Новый логотип

Корпорация Encompass Health (рис. 3, рис. 4) базируется в Бирмингеме, штат Алабама, является одним из крупнейших в США поставщиков услуг по оказанию неотложной медицинской помощи [4].

В старом логотипе (рис.3) используется холодный темно – красный цвет, ассоциирующийся с войной, кровью и, следовательно, с тревогой, страхом. Он энергетически активен, привлекает взгляд.

В отличие от старого, цвет нового логотипа (рис.4) – успокаивающий. Мягкий градиент голубого и фиолетового цветов дает ощущение надежности и спокойствия. Цвет стал холодным. Внутреннее движение оттенков цвета от более тёплого фиолетового к холодному голубому придает легкую, ненавязчивую динамику.

Шрифт в старом логотипе (рис.3) набран прописными буквами, курсивным начертанием. Ему присуща некоторая острота, несильно выраженная динамика. Новый же шрифтовой знак (рис.4) имеет довольно мягкую, статичную форму. Эти же характеристики подчёркиваются и графическим элементом в форме одного из главных символом фармации – сосуда Гименеи, что мгновенно дает нужную отсылку к специализации данной компании. Соответственно, новый логотип вызывает более характерные для медицины ассоциации.



Рис.5 Старый логотип



Рис.6 Новый логотип

Компания Business Continuity Institute (BCI) (рис.5, рис.6) - сеть экспертов по аварийному восстановлению и непрерывности бизнеса. Основана в Великобритании [5].

Сравнивая старый (рис.5) и новый (рис.6) логотип, можно заметить, что основное изменение произошло в графической форме логотипа. Она стала более логически выстроенная, между буквами появилось нужное им пространство, свобода. Отдельные элементы букв соединяются, образуя единую форму, что и помогает высказать идею непрерывности, безопасности.

Цвет стал более ярким, насыщенный. Исчезла ненужная прозрачность. Цвет стал более лёгким и звонким. Появился важный нюанс: градиентный переход, имитирующий падающий свет. Это придаёт ощущение мягкости, изысканности, деликатности. Это нюанс как смягчает, так и делает логотип более сложным по структуре. И что более важно – дает ощущение реалистичности, внутренней уверенности в данной компании и их услугах.



Рис.7 Старый логотип



Рис.8 Новый логотип

Компания Maplin Electronics – онлайн-магазин электронных товаров в Великобритании и Ирландии [6] (рис.7, рис.8).

Новый логотип этой компании (рис.8) представлен ярким градиентом. В отличие от предыдущего варианта (рис.7) он намного энергичен, динамичен и явно больше привлекает взгляд.

Цвет очень сочный, насыщенный, звонкий. Переход от ярко-жёлтого к светло-голубому через зелёный даёт глазу зрителя ощущение натуральности. Перемена цвета даёт чувство свежести, легкости. Это почти ощутимый цвет, он фактурный, изменчивый, приятный на ощупь.

И снова очевидно, что использование градиента привело к более эффектному логотипу. Шрифт практически не поменялся, за исключением элемента в букве *i*, на который делался акцент в предыдущем логотипе (рис.7). В новом (рис.8) – акцент на форме логотипа, которая очень динамичная, пространственная за счёт плавного растворения в бесконечном белом пространстве. По очертанию напоминает звуковую волну, которая постоянно изменяется.



Рис.9 Старый логотип



Рис.10 Новый логотип

Компания Origin Energy (рис.9, рис.10) – зарегистрированная в Австралии публичная энергетическая компания со штаб-квартирой в Сиднее [7].

В старом логотипе (рис.9) движение передавалось за счет круговых линий разной толщины, которые создавали некую иллюзию ухода в пространство. Создавалось ощущение явного контраста тяжелой массы темного красного и легкой динамики желтого.

В новом логотипе (рис.10) форма круга прерывается, он больше не бесконечен. У логотипа появились углы, однако ощущение спокойствия остаётся. Это форма стабильна, она уверенно стоит на поверхности. Форма шрифта стала более органична с формой логотипа.

Цвет стал намного легче, именно с помощью градиента добились нужной динамики. И это движение намного ближе человеку, цвет постепенно нагревается, дает ощущение легкости, мягкости. Возникает желание дольше смотреть на это сочетание цветов, внутренне обогащаться ими. Постепенный переход от желтого к красному через оранжевый цвет естественен в природе, поэтому интуитивно надёжен. К тому же инвертированные белые области также создают некоторые нужные ассоциативные ряды с ярким солнцем в небе, землей или самим человеком.



Рис.11 Старый логотип



Рис.12 Новый логотип

Asana (рис.11, рис.12) — мобильное и веб-приложение для управления проектами в небольших командах США [8].

Форма предыдущего логотипа (рис.11) мягкая, спокойная, цвет тоже поддерживает это состояние. Три точки зеленого цвета почти теряются на фоне большего количества синего и не вызывают никаких эмоций.

В новом логотипе (рис.12) акцент смещается на три объёмных шара, которые создают треугольник. Из-за того, что он создан кругами, логично, что нет ощущения резкости, острых углов. Этот визуальный треугольник — равносторонний — создает ощущение уравновешенности, внутреннего спокойствия. И что более важно, он создает интересный ассоциативный образ — образ сидящего в медитации человека — Asana (что в переводе с санскрита означает «сидячая поза» [9]. В данной трактовке градиент, с концентрирующимся цветом в центре треугольника, создаёт иллюзию свечения изнутри. В данном случае можно говорить об определённом философском подтексте, о внутреннем источнике энергии, душе или концентрации на внутреннем мире. Как видим, именно градиент помогает создать целостный образ и создать ассоциативные связи с философским подтекстом.

Равносильна и другая трактовка логотипа. Эти три шара можно рассматривать и как отдельные, самостоятельные единицы, что по смыслу

будет ближе к задачам и услугам интернет-сервиса. За счет определённой направленности цвета к центру можно говорить о взаимодействии, взаимопонимании между собой. Создается внутреннее ощущение примагнитичности этих элементов. Темно-розовый цвет ассоциируется с некоторой уязвимостью, мягкостью, медлительностью, наивностью.

Итак, в ходе проведённого исследования видно, что использование цветового градиента помогает более точно, более выразительно донести нужную информацию. Цвет – это важный инструмент влияния на человека.

Наша эмоциональная реакция на цвет невероятно сильна. Глаз человека тонко реагирует на цвета, как излучения определённой частоты световой волны. Это вызывает создание мгновенных ассоциативных связей, часто бессознательных, основанный на человеческом опыте, и предопределяющих его последующие мысли и чувства.

Поэтому очень важно вдумчиво подходить к работе с цветом, особенно к работе с несколькими цветами. Довольно просто испортить логотип градиентом со множеством цветов, которые абсолютно не оправданы, не несут смыслового подтекста, выглядят не эстетично или грязно. Использование плохо сочетающихся между собой цветов, которые не дают нужного энергетического посыла, не интересны для восприятия.

Вместе с тем, используя сочетания различных цветов сознательно, можно достичь максимальной выразительности логотипа, что создаст благоприятные условия для формирования у населения больших потребительских предпочтений в отношении товаров или услуг, маркированных таким логотипом. Доходы правообладателя подобного логотипа в сочетании с грамотной маркетинговой политикой в своём сегменте рынка существенно возрастут. Практика показывает, что качественные гармоничные переходы цвета всегда будут уместны и естественны для человека, потому что такова среда, в которой он обитает.

Список источников:

1. Дмитрий Добренко. История логотипа [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://pillsll.com/blog/855>
2. Brand new [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.underconsideration.com/brandnew/tag/gradient>
3. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.hubinternational.com>
4. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.encompasshealth.com>
5. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.thebci.org>
6. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.maplin.co.uk>
7. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.originenergy.com.au>
8. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.asana.com>
9. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.ru.wikipedia.org>

Шаманская Александра

студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», специализация «Дизайн графический»
руководитель – доцент кафедры графического дизайна Семенько В.Я.

ПСИХОДЕЛИЧЕСКАЯ СТИЛИСТИКА В РЕКЛАМЕ

Такое неоднозначное направление, как психоделика, стало частью современного искусства второй половины XX века среди молодежных субкультур, в особенности это проявлялось в популярном течении хиппи. Ценности данной группы лиц строились на понятии о свободе человека, как в материальном плане, так и в духовном. Человек должен был стать гармоничной частью живой природы, тем самым открывая для себя новые границы развития сознания, его внутреннего мира. Для более ускоренной генерации идей молодежь 60-х годов прибегала к радикальным мерам – наркотикам. Название «Психоделика» произошло от тождественного слова «психоделики» (с греческого: ясность, сознание).

«Психоделики» являются группой психоактивных веществ, оказывающих наркотическое воздействие на организм человека. Индивид, употребляющий психотропные вещества, испытывает всевозможные эмоциональные порывы, а при некоторых группах опиумов появляются галлюцинации. Нельзя не заметить такой вариант введения человека в состояние транса, как медитации, сопутствующие состоянию астрала, где галлюциногенный эффект также достижим, но в менее ярком виде. Именно опыт, получаемый при употреблении психоделиков, позитивно влиял на творчество в различных сферах искусства, но негативно отражался на человеческом организме.

Главенствующую роль на себя приняла музыкальная сфера, где состояние эйфории стало фундаментом для песенного текста, незамысловатой мелодии, экспериментов со звуком. Благодаря развитию музыки возросла роль графического дизайна: афиши, фирменный стиль группы, обложки альбомов – все это непосредственным образом отображало влияние психоделики на социальную культуру. Плакаты рок-концертов того времени старались выразить «отключение» человека от реальности, перенесение его в мир истинного «Я».



рис.4 работа Стенли Мауса, 1966 г, рис.5 работа Алтона Келли, 1966 г, рис.6 работа Гарри Гримшоу 1966 г, рис.7 работа Вилфреда Вайзера, 1967 г

Известными дизайнерами плакатов с психоделической нотой были такие личности, как Стенли Маус, Алтон Келли, Майкл Боуэн, Хаври Коэн, Виктор Москосо, Бриджит Райли, Колли Кэнон и другие. Они работали в техниках поп-арта, модерн, оп-арта, имп-арта, создавая нереальные формы, цепляясь то за авангардные композиции, то за отвлеченные тексты, представляющие из себя сложные образы. Спустя десятилетия тема психоделики не перестала быть интересна, а даже наоборот – с каждым годом это направление становится более актуальным. Деятели искусства находят все больше и больше возможностей для создания психоделической среды, где человеческому сознанию было бы более комфортно существовать в настоящее время. На то есть ряд определенных причин:- Уменьшение свободного пространства на душу населения. Человек становится обделенным личным пространством, из-за чего его внутренний мир начинает уменьшаться, подобно индивидуальному окружению.

- Быстрая индустриализация и развитие НТП (Научно-технического прогресса). Высокие технологии и компьютеризация оказывают негативное воздействие на психику человека. Резкий рост техники сковал некоторые возможности субъекта, тем самым сделав его более агрессивным, замкнутым, депрессивным. Окружающий мир сейчас – это далекое будущее для нашего восприятия.

- Информационная сеть. На сегодняшний день человеческой особи предоставлен неисчерпаемый поток различной информации, которую она не может проанализировать за счет ее размера и сложности восприятия. Таким образом, интерес субъекта перед новым и неизвестным ослабевает и перестает быть актуальным.

- Невозможность быть уверенным в завтрашнем дне. У большого процента населения Земли, несмотря на успехи в науке, творчестве, медицине, присутствует страх за собственную жизнь, из-за чего появляется желание абстрагироваться от реальности.

Именно негативная составляющая проблемы и человеческое желание отрешенности проецируют создание противоречивого внутреннего мира. Из этого исходит то, что современный (в особенности современный молодой) человек начинает выставлять четкую грань между миром реальности и миром виртуальности, куда он сбегает в попытке не потерять обладание над самим собой. Данное решение, принятое индивидом, негативно сказывается не только на его психическом здоровье, но и на глобальных процессах. Как пример можно предложить мировую таблицу ВОЗ, посвященную суицидальным случаям на 100 тысяч человек, где в менее развивающихся странах количество смертей по средствам суицида гораздо меньше, чем в более развитых. Именно состояние одиночества, желание уйти от материального мира создает комфортные условия для угнетения собственной личности, невозможности воссоздать картину будущего и нежелания жить в реальности.

Дизайнеры 60-х годов, работающие в психоделическом стиле, использовали конкурирующие между собой цвета с абстрактным завихрением интенсивного цвета, ручную криволинейную каллиграфию, навеянную образами стиля модерн, обязательным образом использовалась интенсивная цветовая вибрация. На сегодняшний день все так же используются экстремальные колоритные комбинации, но большее внимание уделяют форме и образам. Творчество в психоделической форме является не диалогом, как это зачастую принято видеть в искусстве дизайна, а только монологом. Субъект ведет неосознанный разговор со своим сознанием, тем самым погружаясь в глубину собственных мыслей и рассуждений, находя ответы на интересующие его вопросы. Таким образом, реалии в виде предметов должны отображать внутренние переживания потребителя, а потребитель, в свою очередь, неосознанно принимать внушаемые задачи маркетологов за собственные. Психоделика является «вспышкой» эмоций, вне зависимости от того, позитивные они или негативные. Человек настраивается на образ, который ему демонстрировал дизайнер, смотря сквозь призму собственного настроения. Именно поэтому отклик потребителя будет более активен, если в плакате будет использован психоделический стиль.

Психоделический плакат имеет следующие признаки:

- Отсутствие смысловой нагрузки
- Цветовая вибрация и вибрация формы
- Агрессивный посыл
- Вызывание статического (легкого) шока у потребителя
- Образ-симулякр (объект не имеющий аналогов в реальности).

В первую очередь психоделический плакат передает состояние. Изображение на плакате должно навязывать индивиду определенные эмоции, которые в конечном счете становятся цельными с ощущениями смотрящего. Так же, как и живопись, дает человеку ощущение счастья, покоя, позволяет сменить одни эмоции на другие. Только в отличие от предметов искусства, плакат, выполненный в жанре «психоделика», сможет ускорить процесс погружения в другое чувство, поскольку всплеск художественной идеи, цветов и формы «ударяет» прямо в сознание человека. С помощью таких трансформаций эмоций, человек, который страдал депрессией, был одинок, агрессивен, теперь же меняет свои чувства в противоположную сторону только посмотрев на психоделический плакат. Но, несмотря на яркий эффект, на всех людей психоделический плакат может оказывать разное воздействие, поэтому такой опыт может быть опасным без нужных исследований и практики.

В современном мире художники и дизайнеры, перенявшие идеи психоделики, влияют на моду, дизайн фильмов, мультипликации, артов и



рис.8 работа художника Фабиена Хименеса



рис.9 релиз виртуально альбома Bjork, 2019 г

многих других видов искусства. Среди известных современных художников можно выделить: Эндрю Джонса, Джастина Гьюза, Токио Аояма, Энди Томаса, Кери Томпсона, Марио Мартинеса (MARS-1), Фабиена Хименеса, Алекс Грея и др.

Ярким примером как музыки, так и дизайна является творчество исполнительницы исландского происхождения Björk (Бьёрк), которая передает спорящие между собой чувственные переживания в своих композициях. Элементы психоделики в ускоренном темпе развиваются в азиатских странах, особенно в мультипликации. Лидерами психоделической мультипликации считаются японские аниматоры, которые с помощью симулякра эффективнее доносят определенную психологическую идею до зрителя, тем самым создавая более запоминающийся образ.

Подытоживая вышесказанный материал, можно сделать вывод, что психоделика, несмотря на криминальные корни, в настоящий момент вышла на новый уровень – в ней наибольшую ценность приобрели гуманитарные ценности. Пугающая тема игры с собственным сознанием может оказаться совершенно новым открытием, которое, оказавшись в нужных руках, может вывести искусство в новое русло.

Список источников:

1. Американские психоделические рок-плакаты 60-х годов [Электронный ресурс] / сайт компании «Psichedelicatessens». – Режим доступа <http://psychedelic-delicatessens.blogspot.com/2018/12/60.html>. – Дата доступа 09.05.2020.

2. Подмена реальности как социокультурный механизм виртуализации общества [Электронный ресурс] / сайт компании «DisserCat». – Режим доступа <https://www.dissercat.com/content/podmena-realnosti-kak-sotsiokulturnyi-mekhanizm-virtualizatsii-obshchestva>. – Дата доступа 08.05.2020.

3. Психологическое и социально-психологическое влияние расширенных состояний на личность и динамику группы [Электронный ресурс] / сайт компании «DisserCat». – Режим доступа <https://www.dissercat.com/content/psikhologicheskoe-i-sotsialno-psikhologicheskoe-vliyanie-rasshirennykh-sostoyanii-soznaniya->. – Дата доступа 08.05.2020.

4. Становление «психоделического искусства»: между архаикой и современностью. [Электронный ресурс] / сайт компании «DisserCat». – Режим доступа <https://www.dissercat.com/content/stanovlenie-psikhodelicheskogo-iskusstva-mezhdu-arkhaikoi-i-sovremennostyu>. – Дата доступа 09.05.2020.

5. Стиль графического дизайна Psychedelic [Электронный ресурс] / сайт компании «Mockup». – Режим доступа <https://mockupdownload.ru/stil-graficheskogo-dizajna-psychedelic/>. – Дата доступа 08.05.2020.

Ширко Е., Черногалова Н.

студентки 3 курса факультета дизайна и декоративно – прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (предметно – пространственной среды)», специализация «Экспозиционный дизайн»
руководитель – заведующий кафедрой промышленного дизайна Фоменко А.А.

СПЕЦИФИКА ДИЗАЙНА МУЗЕЙНОГО ПРОСТРАНСТВА

В данной работе показано, что музей и его специфика являются неотделимой частью дизайна. Проанализированы основополагающие компоненты музейного оформления и дизайна, музейной архитектуры. Рассмотрены дизайнерские подходы к разным аспектам музея на примере определенного музея.

Музей – это культура. Каждый человек хоть раз посещал музей. Невозможно представить деятельность музея без посетителей. С целью заинтересовать, показать, научить и рассказать при проектировании музея значительное внимание уделяется дизайну, а также внешней архитектуре. Нельзя не согласиться с тем, что музеи в борьбе за внимание посетителя превратились из типовых зданий с классическими залами вместе с экспонатами в нечто большее: собрание дизайнерских и высокотехнологичных достижений.

Мы решили проанализировать проектно – дизайнерские стороны и музейную специфику на основе одного выбранного нами музея: музея «The Broad», располагающегося в Лос – Анджелесе, США.

Критерии, по которым мы будем анализировать:

1. Концепция разработки музея.
2. Общий дизайн здания и дизайн оформления музея.
3. Дизайн экспозиций музея и маршрутная часть.
4. Освещение.
5. Эргономические требования.

Хотим отметить, что существует классификация музеев по их типу, профилю, статусу и категории. По типу музеи распределяются на три основных: научно-просветительские, научные и учебные. Основные профильные группы музеев следующие: исторические, литературные, естественнонаучные, искусствоведческие и комплексные. Отдельно стоят музеи современного искусства – музеи, представляющие произведения представителей современного искусства. По статусу музеи разделяются на государственные, работающие на общественных началах и частные. Категория музея определяется величиной фондов и количеством посещений.

Предложенный нами для рассмотрения музей являет собой научно-просветительский музей современного искусства, полностью отстроенный на средства частного мецената и знаменитого коллекционера искусства Эли Брода.

Фонд музея насчитывает около 2000 инсталляций, собранных в период с 1950 до 2012 года.

Концепция музея заключается, прежде всего, в стремлении показать и сделать доступной для широкой публики масштабную коллекцию современного искусства. Эли Брод, как один из крупнейших в мире коллекционеров, следовательно, является обладателем крупной коллекции художественных произведений. В 2008 он объявил о намерении построить для своего собрания собственный музей. Свой музей Эли Брод видит как способ повышения уровня образования, поднятия заинтересованности молодого поколения образованием, наукой и искусством.

Что касается концепции с точки зрения архитектуры: здание представляет собой пещеристое пространство, за счет чего создается ощущение отдельной пространности, где с самого входа в здание ощущается пространство. Начинает казаться, что пришло время покинуть эту реальность и отправится в другой мир.

Разработчиками архитектурно - дизайнерского проекта музея является американская студия «Diller Scofidio + Renfro». «The Broad» называют музеем под вуалью: снаружи здание закрыто белой «вуалью»: белым фасадом из фибробетона, прорезанным регулярными отверстиями, регулирующими количество света в интерьере. Это неспроста: в первую очередь, данный музей служит запасником для коллекции четы Брод. Фонд коллекции также базируется в здании музея: произведения из фонда на постоянной основе выдаются для экспонирования различным мировым музеям современного искусства. Архитекторы сделали неожиданный шаг: поместили запасник в центр здания, на условный второй этаж. То есть, на втором этаже нет экспозиций, а посетители проезжают сквозь него на 32-х-метровом эскалаторе из вестибюля на первом этаже к экспозициям на третьем. При этом зона хранения видна сквозь продуманно размещенные остекленные проемы. У музея всего три этажа.

«The Broad» – музей с изюминкой. Общий дизайн музея внутри и снаружи, как и формы здания весьма запоминающиеся и необычные. Периметр у здания стеклянный. А бетонные "соты", пропускающие внутрь свет, выступают в виде иллюминаторов, сквозь которые можно лицезреть город. Большое количество света во всех помещениях является важным фактом. Не менее важно то, что все компоненты и залы музея, наружные фасады выдержаны в единой стилистике. Музей – хранилище – это не только про выставочные мероприятия, но это в то же время и мультимедийное пространство, магазин, общественная площадь с садом. Музей проводит учебно-лекционные собрания, мероприятия развлекательного характера.

Такая разносторонность выгодно сказывается на образе и репутации музея, формируя цельное восприятие музейного комплекса и пространства рядом с ним.



Дизайн выставочных экспозиций музея разработан грамотно и лаконично. В основном, все экспозиционные элементы расположены на стенах или же посередине. Такая компоновка создает возможность рассмотрения экспонатов со всех сторон более детально, не мешая другим посетителям. При экспонировании прослеживается устойчивая логика размещения экспонатов. На этаже с экспозицией поддерживается хронологический порядок размещения произведений американских и зарубежных художников. Разделы, составляющие выставку, создают идеальный маршрут, начиная с 50-ых годов и заканчивая современностью. Благодаря такому маршруту информация лучше воспринимается, запоминается и структурируется.

Музей просторный и удобный с точки зрения маршрутного пути. Благодаря широким и достаточно вместительным эскалаторам и лифтам осуществляется быстрое передвижение по этажам. Как уже упоминалось выше, передвижение идёт с первого до третьего этажа и обратно: второй этаж является сквозным. Обратный путь посетителей совершается через лестницу.

Разработка плана освещения была выполнена успешно: здание красиво подсвечивается, а игра внутри здания на естественном освещении расширяет пространство. Вокруг здания музея расположены 180 встроенных в грунт и камень светодиодных светильников, большая часть которых находятся параллельно фасаду и, освещая оболочку скольльзящим светом, выявляют ее пластический рисунок. Карданные узлы подвески светооптических головок позволили при настройке освещения вращать их вокруг вертикальной оси на 360° и наклонять в пределах угловой зоны. Оптимальной ориентацией оптических осей светильников относительно плоскости фасада оказался угол в 50° .

Лицевая же поверхность линз была подвержена слабой пескоструйной матировке: «конусы» световых пучков имеют несколько размытые края, и пучки соседних светильников в ряду мягко перекрываются. Для исключения слепящего действия в светильниках предусмотрены экранирующие вставки, предотвращающие выход излучения в сторону пешеходной дорожки.

Касательно внутреннего света внешний занавес – «вуаль» представляет собой полупрозрачную оболочку, которая охватывает все здание, фильтруя и

передавая свет на внутреннее пространство. За счет такого эффекта в здании много естественного освещения.

В основной галерее на третьем этаже создается ощущение, что произведения искусства плавают в чистом белом пространстве, наполненном светом, исходящим от пористого потолка, усеянного 382-ми ромбовидными окнами в потолке.



При обустройстве музея учтены соображения эргономичности: все вестибюльные проходы хорошо устроены, оставляя достаточно места для прохода без каких-либо неудобств. К тому же, все проходы освещены, делая передвижение комфортным и безопасным. Эскалаторы, лифты и лестницы соответствуют всем нормам безопасности и эргономики человека.

Все экспонаты и картины на стенах расположены на уровне глаз человека, облегчая условия для просмотра.

Явным преимуществом «The Broad» является факт минимизированного потребления электроэнергии всего технического оборудования (обогрев, водоснабжение, кондиционирование, освещение). По оценкам экспертов, «The Broad» является самым энергоэффективным музейным зданием в Северной Америке.

Таким образом, мы раскрыли идею и архитектурно-дизайнерскую специфику предоставленного нами музея, детально проанализировали выделенные нами аспекты, подтверждая важность каждого. Музей «The Broad» является качественным примером демонстрации дизайнерских преимуществ. Мы считаем, что он также может являться хорошим учебным пособием для других дизайнеров, занимающихся проектированием музея и музейного пространства. У этой работы есть важный вывод: музей, а конкретно,

дизайнерское решение здания и внутреннего пространства, решение экспозиций и музейных залов, оформительские и световые работы, соблюдение эргономических норм в своем симбиозе являются цельными. Без правильного выполнения одного из аспектов существенно пострадают остальные. И весь данный симбиоз существенно влияет на психику посетителя, помогает ему раскрыть себя, найти ответы на личные вопросы, обогатиться. Музей как неотделимая часть городской архитектуры неоспоримо влияет на внешний облик города.

Над всеми музеями трудится огромная команда дизайнеров, подготовка к проектированию начинается за много месяцев заранее. Перед дизайнерами поставлена задача превратить музей в запоминающееся место, куда захочется вернуться. Что самое важное – прелесть всех работ раскрывается только при личном контакте, таким образом, чтобы по-настоящему насытиться и насладиться всей красотой музейных экспозиций, человеку нужно посетить музей.

Подводя итоги, мы отстаиваем свою точку зрения: музей и его специфика являются неотделимой частью дизайна.

Список источников:

1. О музее [Электронный ресурс], сайт <https://archi.ru/world/64999/muzei-pod-vualyu>
2. Об архитектуре музея [Электронный ресурс], сайт <https://www.trinova.ru/blog/view/arhitektura-i-naruzhnoe-osveschenie-fasada-novogo-muzeya-sovremennogo-iskusstva-the-broad-v-los-anzhelese/>
3. Классификация музеев [Электронный ресурс], сайт <https://studfile.net/preview/3580669/page:3/>

Щитникова Маргарита

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Декоративно-прикладное искусство»,
направление специальности «Декоративно-прикладное искусство
(изделия из текстиля)»
руководитель – преподаватель кафедры декоративно-прикладного искусства и костюма Высоцкая Х.И.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ ТЕКСТИЛЯ ДЛЯ ПОШИВА ОДЕЖДЫ (НА ПРИМЕРЕ КОЛЛЕКЦИИ ВЕСНА/ ЛЕТО 2020 КОМПАНИИ «GUCCI»)

В данном исследовании рассмотрены и изучены основные современные тренды в дизайне текстиля и художественные особенности дизайна текстиля в коллекции весна/лето 2020 компании Gucci, а также проведён её анализ. Результатом работы является перечень актуальных тенденций в дизайне текстиля и подробный анализ коллекции Gucci.

При поиске литературы на тему современных тенденций в текстиле для одежды встречается множество публикаций, основанных на словах деятелей сферы моды и на основе высказываний критиков, проводивших анализ показов. Также встречаются статьи, написанные журналистами и любительские обсуждения новых трендов на форумах. Такое количество информации в сети говорит об актуальности данной темы: люди хотят следовать моде и успевать за происходящими событиями. Всемирно известные модельеры постоянно добавляют в свои творения новые акценты, детали, цвета, принты только лишь с целью выделиться среди остальных и быть неповторимыми, чего жаждут и люди.

Слово «trend» в переводе с английского языка означает «тенденцию» [5]. Тренд сезона – это направление, в котором развивается данная область в текущем сезоне, а также главная особенность этого направления.

«Мода является показателем того, что творится вокруг нас», — заявила директор Института цвета Pantone Леатрис Эйсман [3]. Это высказывание подтверждает, что человек, его эмоциональное состояние и происходящие в мире вещи диктуют новые тенденции, актуальные цвета и в целом меняют моду. В дизайне текстиля есть два основных критерия, которые формируют тренды – это цветовое решение и текстильный принт.

Самым актуальным цветом по мнению Института цвета Pantone в этом году является – Classic Blue. Он олицетворяет жизненную силу и стабильность. Помимо данного цвета были выделены ещё 15 основных оттенков: огненно-красный, шафран, бискайский зеленый, оливковый, выцветший деним, апельсиновая корка, мозаичный синий, солнечный луч, кораллово-розовый,

палочка корицы, виноградный компот, перья жаворонка, синий блейзер, бриллиантовый белый и пепел [1].

Принты и рисунки актуальные в 2020-2021 будут эффектными и интересными: разнообразные цветы от наивных до ботанически правильных изображений, аниманилистические принты с иммитацией покровов животных и художественные изображения зверей и птиц, горошек, клетка и полоска; оптические принты, вводящие в транс и зазывающие в мир иллюзий; яркие тропические принты с пальмами и фантастическими цветами, слонами и попугаями. Также актуальными будут Tie Dye (англ. яз. «узловое крашение»), абстракция разнообразных видов, тартан и «гусиная лапка», пейсли и восточные мотивы, слова и буквы, с помощью которых модные дизайнеры передают свои послания. Некоторые надписи даже схожи с анаграммами – буквы в них рассыпаны и перепутаны [4].

Gucci – всемирно известный дом моды итальянского происхождения, специализирующийся на производстве обуви, одежды, текстиля, косметики и аксессуаров премиального класса.

Чтобы выявить художественные особенности данного бренда и его концепцию создания вещей, нужно углубиться в историю и проследить последовательность их зарождения.

Основатель – Гуччо Гуччи – родился во Флоренции в 1881 году в семье ремесленников. В 1904 году, когда ему исполняется 23 года, он создаёт собственное дело по производству конной упряжи. Из-за недостатка опыта вскоре приходится закрыть лавку из-за накопившихся долгов. Конфликты с отцом не позволяют Гуччо Гуччи вернуться к семейному делу и он отправляется в Лондон, где единственная должность, которую ему удастся получить – это носильщик в люксовом отеле «Савой» («The Savoy») [2].

Великобритания пробудила в мужчине те задатки и качества, которые в будущем помогли ему создать собственный дом моды. Наблюдая за постояльцами отеля, он подмечал особенности богатых людей: их желания, потребности, повадки. Это зародило идею о создании собственной фирмы, которая производила бы сумки и саквояжи премиального класса.

В 1922 году, по возвращению во Флоренцию, итальянец открывает фирму по производству элитных товаров из натуральной кожи. Благодаря производству экипировки для конного спорта слухи о бренде распространились по всей Европе и уже в 1938 году в Риме был открыт первый фирменный бутик бренда [2].

«Визитной карточкой» бренда в тканях являются паттерны, целиком созданные из логотипа – переплетенных букв GG, а также ткани с незаметным внедрением логотипа, который идеально дополняет композицию рисунка; разнообразные паттерны связанные с конной тематикой и экипировкой, например седла, стремяна и другое. Всё это обусловлено историческими фактами. Также для бренда характерны разнообразные пряжки, массивные

аксессуары и качественная кожаная обувь. Gucci – это экстраординарное смешение стилей и прекрасное комбинирование несочетаемых вещей.

На сегодняшний день креативным дизайнером бренда является Алессандро Микеле. Он сделал Gucci самым обсуждаемым и желанным брендом в мире и заставил полюбить его новую эстетику и чопорных консерваторов, и поколение «пост-пост» и «мета-мета».

Показ коллекции Gucci весна-лето 2020, созданной Алессандро Микеле, прошел в штаб-квартире модного дома в Милане: пространство Gucci Hub — бывший авиационный завод, работавший с 1915 по 1950 год. Шоу происходило на фоне кристально белоснежных стен и потолка. Эта чистота — отсылка к проведению первого показа, соответствующего стандарту ISO 20121. Образы, придуманные Алессандро Микеле, тоже словно стали чище. Анализируя эти факты, можно сказать, что концепция данной коллекции заключается в заботе об окружающей среде и природе.

Для создания атрибутов гардероба использовались самые разнообразные ткани и текстуры, огромное внимание было уделено мелким деталям: перчаткам, цепочкам, брошкам, пряжкам и другому.

Вместе с костюмами двойками, застегнутыми под горло, на подиуме были и откровенные образы из латекса, шифона и кружева. Пеньюары чередовались с платьями с оригинальным вырезами в виде цветов, строгими костюмами и образами, в которых читалось влияние униформы рабочих. Аксессуары будто заключали моделей в кокон – перчатки, шапки, широкие очки и конечно широкие ошейники чокеры из разных материалов и крупные пластиковые цепи, свисающие с дужек очков – всё это как будто “приковывало” их к своим образам.

Много белого и черного, колорблочкинг вместо принтов. В начале показа были представлены модели в смирительных рубашках. Всего был 21 белоснежный образ: мешковатые платья с ультра длинными рукавами, комбинезоны и брючная «униформа». Это был пролог.

Затем свет в зале внезапно погас и всё погрузилось в темноту. А потом вновь зажегся и на дорожке стали появляться бодро шагающие манекенщицы в цветных брючных ансамблях, собранных из цветных блоков, юбках миди с высокими разрезами и длинных платьях с неожиданными деталями кроя. Причём комбинации цветов были достаточно яркими и контрастными. На рис. 1 представлены примеры таких сочетаний: красно-синий образ дополненный желто-фиолетовым полосатым галстуком, ярко-салатовое блестящее



платье с латексными чёрными перчатками, синий в сочетании с едким желтым и поглощающим серым. Что



касается тканей с принтами: разнообразные вариации клетки, в некоторых случаях с дополнением в виде логотипа; ткани, которые полностью базируются на основе логотипа, но могут быть как композиционно статичными, так и являться хаотичной абстракцией. Также в коллекции присутствовал костюм цвета индиго с красными горошинами, посреди которых местами маскируется логотип, что делает этот образ ещё более привлекательным. Данные модели представлены на рис. 2.

Образы, в которых присутствовал принт полоска, базировались больше на цветовом решении, а принт, в свою очередь, являлся хорошим нюансным дополнением. Их изображения представлены на рис. 3.

Также в коллекции было несколько образов в восточном стиле с паттернами вроде «индийского огурца» и несколько моделей с цветочными мелкими мотивами.

В свои образы Gucci добавили пайетки, блестки, разнообразные камни, украсили пряжками и цепочками обувь и сумки и внесли массивные украшения и ремни, которые стали идеальным дополнением. Что касается обуви, в большей степени это были модели с острым носком. В предпочтении был классический черный, но также можно увидеть и модные летние оттенки.

Бренд Gucci создал прекрасную коллекцию на сезон весна-лето, соответствующую современным тенденциям моды. В коллекции присутствует большинство модных трендов, оглашённых экспертами на этот год. В ней можно отыскать как образы, обыгранные только цветовым решением, так и с различными принтами, как монохромные образы с мелкими нюансными деталями, так и яркие взрывные. Именно поэтому каждый может найти что-то, что придется ему по вкусу и будет соответствовать его пониманию стиля.

Рассмотрев художественные особенности в дизайне текстиля в коллекции одежды весна-лето 2020-2021 компании Gucci, можно выявить тенденции этого сезона и причину их возникновения, а именно обстоятельства, которые вызывают необходимость перемен и способствуют возникновению новой моды. Мы не всегда умеем увидеть, разглядеть их, понять и оценить логику моды, но подробный анализ помогает развиваться в культурно-эстетичном плане, становиться лучше, находясь в поиске своего неповторимого и индивидуального стиля; приобретать опыт в сфере дизайна, изучая наглядные примеры интересных комбинаций цветов, паттернов и рисунков, сочетания материалов.

Список использованных источников:

1. Какие цвета в одежде станут самыми модными [Электронный ресурс] / Журнал Elle. – Режим доступа: <https://www.elle.ru/moda/trendy/> – Дата доступа: 07.05.2020;

2. Как создавался бренд Gucci [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://italy4.me/shopping/brendy/gucci.html>. – Дата доступа: 09.05.2020;

- 3.Пантон [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.pantone.com/>. – Дата доступа: 08.05.2020;
4. Принты, орнаменты, узоры в одежде в сезоне 2020- 2021: тенденции и тренды [Электронный ресурс] / Likvik. – Режим доступа: <https://likvik.ru/modnyye-printy/>. – Дата доступа: 06.05.2020;
- 5.Тренд [Электронный ресурс] / Википедия, свободная энциклопедия. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Тренд/>. – Дата доступа: 06.05.2020.

Яковлева Татьяна

студентка 4 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства, специальность «Дизайн», направление специальности «Дизайн (виртуальной среды)»

руководитель – профессор кафедры теории и истории дизайна, кандидат искусствоведения, доцент Стрикелева К.А.

ВЕБ-ПРОСТРАНСТВО И ПРОБЛЕМЫ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ

Доклад посвящен проблемам социокультурной идентичности в веб-пространстве, противоречию, которое несет за собой эпоха глобализации, ее влиянию на объект исследования. В данной работе изложен взгляд автора на сложившуюся ситуацию, анализ подкреплен настоящими примерами веб-сайтов разных стран.

Сидя перед монитором, обычный человек может ощутить свою связь с жизнью всей планеты в целом – именно такими словами можно охарактеризовать современную стадию развития мирового социального процесса. С наступлением и становлением постиндустриального информационного общества, участники которого активно интегрируют друг с другом независимо от границ, расы, национальности и гендерной принадлежности, понятие «социокультурной идентификации» одновременно теряет и приобретает новую четкость.

Идентификация – производный термин от слова идентичность (англ. identity – «тождество», «индивидуальность»). Проще говоря, это желание любого мыслящего существа быть отличной от остальных личностью и одновременно быть частью отдельного сообщества. С психологической точки зрения идентичность – это свойство индивида оставаться самим собой в изменяющихся социальных ситуациях. В социальном плане идентичность проявляется на основе осознания индивидом своей тождественности с этносом, полом, профессиональной группой, внутригосударственной общностью. Выделяют также культурную идентичность – осознание индивидом своего «Я»

как субъекта культуры, которое обусловлено его включением в смысловые поля культуры, с их ценностями, традициями, языковыми формами, ориентирами поведения. [1, с. 54]. Исходя из этого понятие социокультурной идентификации можно рассматривать как процесс осознания индивидом, группой или обществом своей принадлежности к определенному этносу, государству, полу, профессиональной группе, а также понимания своего «Я» как части данной социокультурной системы, отличающейся от других. Ее цель – выявление субъектом своей социокультурной «самости» и предполагает интенсивное осмысление такого важного социально-психологического аспекта как менталитет.

Учеными принято разделять менталитет на два уровня [1, с. 55] – на устойчивое ценностно-смысловое ядро и изменчивую периферию. Если второе неизменно трансформируется в процессе взаимодействия с другими национальными культурами и усилиями интеллигенции, то на первое повлиять довольно трудно: необходимо накопить критическую массу трансформации для того, чтобы изменить ядро.

Локальные проявления культуры могут быть разного масштаба: от небольших профессиональных общностей до крупных феноменов массовой культуры.

Проблема идентификации неразрывно связана с кризисом личности в условиях смены парадигмы модерна на новую – постмодерн [2, ч.1-1 с.4]. Это культурная и идеологическая конфигурация, несущая трансформацию почти всех сторон жизни общества, в том числе и социальной. Если раньше [4, с 58] задачей большинства было вписаться в отведенную локальную нишу, демонстрируя поведение, принятое в данном обществе, сегодня сама ниша, как и образцы поведения, потеряли четкие границы. Пределы пространства, которое человек отныне мог освоить, мгновенно разомкнулись. Для него стало возможно находиться в нескольких местах, нескольких мирах одновременно, а не только в своем локальном. На основе этой доступности [1, с. 57] индивид почувствовал свою значимость в глобальном масштабе, эмоциональную вовлеченность в мировые процессы жизни. Но и они, как правило, меняются ежеминутно, и эта ситуация неопределенности порождает то, что называют кризисом идентичности.

Большинством исследователей настоящего времени принято считать глобализацию как наибольший фактор угрозы культурной идентичности народов многих стран. Из-за информационной революции, появления новой виртуальной площадки, именуемой “Интернет”, роста потока миграции и, вследствие этого, глубокой ассимиляции культур, рождается интенсивная интернационализация жизни на Земле, стандартизация локальных национально-государственных особенностей в единую систему связей, отношений и деятельности, наиболее оптимальную для удовлетворения личных и общественных потребностей. Происходит всевозрастающая унификация, порождающая ослабление у индивидов чувства принадлежности к

определенному государству, обществу и культуре. Утрата населением той или иной страны своего исторически сложившегося представления о самом себе, в свою очередь, приводит к потере ориентировки в историческом пространстве и времени, утрате идеалов, личностных смыслов бытия, ломке дисциплинарной социализации [1, с. 59].

Проблема особенно усугубляется становлением веб-пространства. Веб (сокр. от англ. World Wide Web) [2, стр 33] – «всемирная паутина», интерактивная мультимедийная гипертекстовая среда, предоставляющая доступ к своим ресурсам, расположенным на подключенных к Интернету серверах. На основе технологии Интернет функционирует веб-среда, которая усиливает тенденции к упрощению семантических знаков и понятий, известных массам вне зависимости от этнического опыта. Виртуальная информационная среда расширилась до глобальных масштабов, стала пространством кросс-континентальной культуры. Современный социум настолько погрузился в веб-пространство, что появилось понятие «Нетинзен» (от слов «net» и «citizen») – житель Интернета. Киберпространство пренебрегает вопросами идентичности, национальности, потому что в нем нет такой необходимости. Например, чтобы предложить товар большему количеству людей, используют сайты на основе выработанных шаблонов с «безликим» в культурном плане дизайном. Базовые потребности одни у всех вне зависимости от национальности, различны лишь их воплощения.

Однако, развиваясь, веб-среда не стоит на месте. Социум ощутил эту острую нехватку тождественности и культурной общности, и в противопоставление типовым мейнстримовым страницам в последнее время все чаще стали проступать ориентированные на социокультурную идентичность веб-ресурсы с оригинальным дизайном.

Как говорилось выше, культурные общества различаются масштабом от малых до колоссальных, и в современной информационной среде выделяют три основных направления социокультурной дифференциации: англоамериканский, европейский и восточный. Каждое из этих культурных явлений делится на подсистемы, имеющие схожие черты.

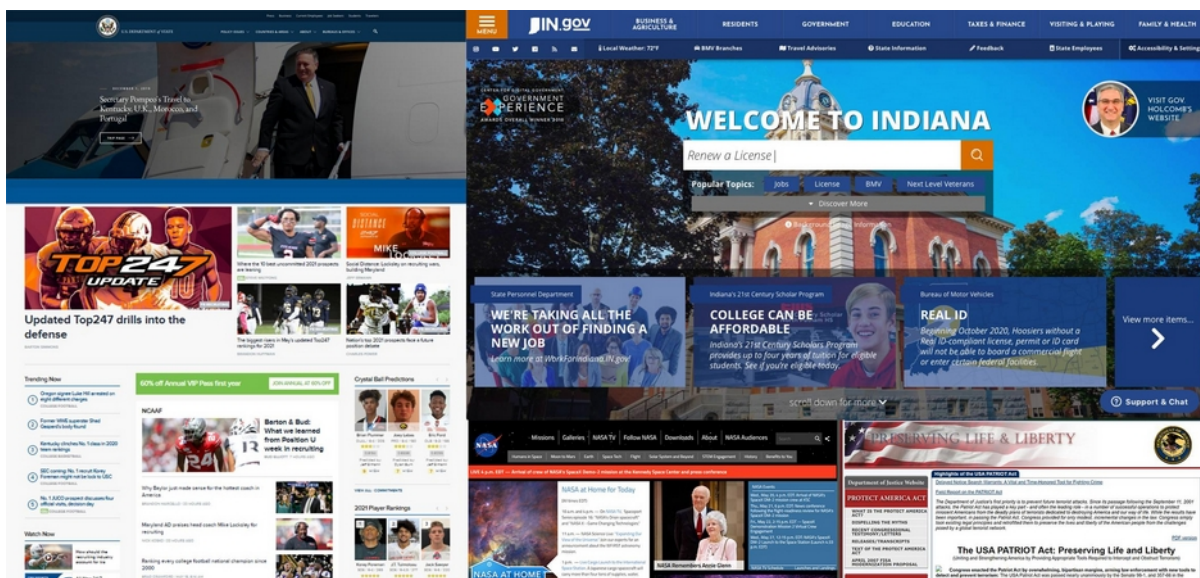


Рис.1. (слева направо) Сайты департамента Соединенных Штатов, спорта, университета в Индиане, НАСА, департамента права.

Англоамериканская идентичность сформировала собственный национальный менталитет из идей “американской мечты”, борьбы за свободу, символов и цветов американского флага, демократии в разных ее проявлениях. Для веб-среды характерен английский язык как основной, простая разметка, четкий визуальный язык (Рис.1). Тенденция подчеркивания персоналий является отличительно американской как образца достижения личного успеха, примера для остальных.

Европейская культура мультицивилизована, объединяет в себе множество культур, этносов, государств. На локальном уровне отдельных государств наблюдается сильная национальная специфика визуального языка, характеризуется сильной исторической базой, фондом культурного наследия и ярко выраженной национальной идентификацией. Если говорить о унифицированных веб-сайтах, то это, как правило, страницы коммерческого назначения на английском языке, который стал международным еще со времен Британского империализма, ввиду которой многие страны приняли английский язык как государственный. Для большинства веб-ресурсов этого направления характерно проявление европейской идентификации. На разных сайтах можно наблюдать обращение к историческому прошлому, использование геральдики в качестве знаков отличия, разметки страницы на манер старых книг (Рис.2).

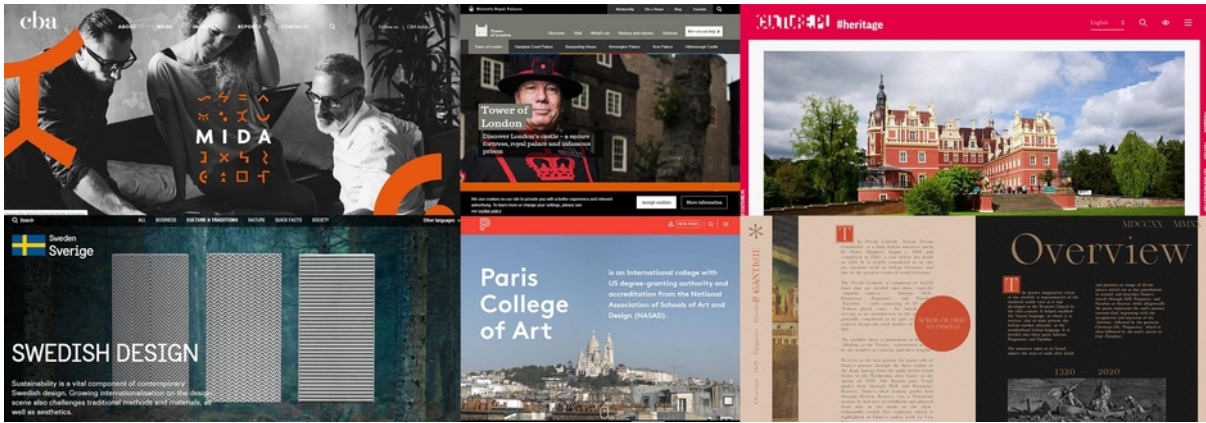


Рис.2. (слева направо): сайты итальянской студии дизайна, английского Тауэра, польской культуры, шведской студии дизайна, колледжа искусств в Париже, французского исторического портала

Восточная культура в веб-пространстве складывается на основе этнических традиций стран Азии. Консервативная, со своими законами и традициями, мистичная в воззрениях, не уступающая, а даже превосходящая древностью многовековой истории европейской. Сложившиеся там системы письменности (иероглифическое письмо) уже выступает отличительным идентификационным инструментом. Также активно используются, изобразительные элементы и паттерны из традиционных узоров, растений.



Рис.3. (слева направо): сайты корейской национальной культуры(1,2), китайской культуры, магазина традиционной японской одежды, японской юношеской ассоциации кендо, китайской традиционной культуры. Для любой культуры характерны знаковые системы, которые воспринимаются участниками данной народности, они строятся на основе периферии настоящего и исторического опыта прошлых поколений - менталитете. Знаки [5] создаются и используются в коммуникационном или трансляционном процессе для приобретения, хранения, преобразования и передачи сообщений (информации, знаний) или компонентов сообщений какого-либо рода. Любой

знак имеет три основные характеристики: материальная оболочка, обозначаемый объект и правила интерпретации, установленные человеком. Именно эти правила, устанавливаемые, как правило, небольшим локальным количеством человек, сегодня унифицируются и проходят сквозь рамки разных культур в качестве заимствованных слов.

Следовательно, тоже самое происходит и с образом мысли. Существуют архетипы – врожденные психические структуры, формирующие локальный менталитет. В данном случае даже текст становится семиотической единицей, подвергающейся стереотипизации. Как известно, язык выступает одним из первых отличительных признаков региональной идентификации, входящих в ядро менталитета, далее следуют изначальные образы и знаки. Веб-пространство интенсивно использует знаки, как графические, так и текстовые. С одной стороны, общеизвестные понятия ослабляют у индивида чувство принадлежности к своим историческим корням, способствует формированию единой нации – житель Земли. Но с другой – еще больше усиливают, подчеркивают локальную культуру как нечто нетипичное, неунифицированное и самобытное.

Как субъект ощущает свою идентичность? Она проявляется как ощущение некоторой воодушевляющей целостности и преемственности [4, с. 58] что происходит, в свою очередь, через восприятие индивидом знаков локальной культуры. Чтобы истолковывать эти знаки, индивиды должны овладеть фондами, а они в свою очередь создаются дабы подготовить, выстроить линии поведения для самих себя. Знания о знаках культуры передаются через образование и воспитание с раннего возраста. Но погоня за современностью побуждает людей потреблять последние продукты интернациональной культуры чтобы не отставать от времени, стремительно бегущего и изменяющегося, чтобы не быть “не в теме”.

Подведем итоги: глобализация – явление с двух сторон, которое невозможно игнорировать, оно несет как положительные, так и отрицательные последствия. Однако каким бы не было унифицировано современное веб-пространство, в человеке изначально, в том самом ядре менталитета, заложено чувствовать свою принадлежность к корням. Ее воспитывают с малого возраста, она становится предметом гордости и единения незнакомых людей. Поэтому проблема социокультурной идентификации стоит на сегодняшний день двояко – можно утверждать, что явление глобализации не может критично навредить смысловому ядру социокультурного менталитета локальных культур, но при усилении интенсивности крупных направлений социокультурной идентификации, при уменьшении противопоставления ей локальной культуры может произойти ситуация трансформации самой основы локальной культуры.

Список источников:

1. Радугина, О. А. Проблематизация культурной идентичности в эпоху глобализации. Научный доклад/ О. А. Радугина, У. Ф. Бойматов. – 2018 – 9 с.
2. Стрикелева, К.А. Теория и методология в дизайне. Электронные лекции/ К.А.Стрикелева. – Минск: БГАИ, 2016. – 343 с.
3. Стрикелева, К.А. Информационные технологии в дизайне: основные понятия и термины. Терминологический словарь/ К.А.Стрикелева. – Минск: БГАИ, 2011 – 183 с.
4. Гусаковский, М. А. Мультикультуральность и возможные стратегии идентичности в современном образовании/ М. А. Гусаковский. – Минск: БГУ, Научный журнал “Философские и социальные науки”, 2007. – 5 с.
5. Ленсу Я.Ю. Семиотика: учебное пособие/ Я.Ю. Ленсу – Минск: БГАИ, 2016. – 176 с.

Секция 4

ЭКРАННЫЕ ВИДЫ МАСТАЦТВА І КІНАЗНАЎСТВА

Колесинская А.

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства,
специальность «Дизайн», направление специальности
«Дизайн (виртуальной среды)»
руководитель – преподаватель кафедры теории и истории дизайна Казакова А.В.

БЕЛОРУССКАЯ АНИМАЦИЯ: ОТ ЗАРОЖДЕНИЯ ДО НАСТОЯЩЕГО ВРЕМЕНИ

Белорусская анимация – часть мирового кинематографа, имеющая свои характерные черты и особенности. Несмотря на узнаваемость концепции, белорусские мультфильмы не имеют широкой известности.

Анимация как передача истории путем покадровой съемки отдельных рисунков появилась в 1892 г., когда французский изобретатель и художник Эмиль Рено представил «оптический театр» в Париже.

В СССР новое направление в кинематографе появилось в 1920-х г. Тогда создавались поучительные ролики для детей. Такие, как «Бунт зубов» и «Живые дома». История белорусской анимация началась в 1972 г. с созданием студии мультипликации на «Беларусьфильме». Тогда в прокат вышли первые мультфильмы: «Неудачник» и «Вася Буслик и его друзья» В. Голикова, «Алёнкин цыплёнок» Л. Шукалюкова, «Бумажная сказка» В. Пузанова, «Тимка и Димка» М. Лубяниковой и др. В 1970-е г. они были нацелены на детскую аудиторию. Короткометражные мультфильмы создавались с простыми сюжетами. Также

присутствовала сатира, истории по мотивам текстов народных песен. Использовалась рисованная и кукольная анимация.

С начала 1980-х по 1990-е гг. белорусы увидели сюжеты О. Белоусова, нацеленные на старшую аудиторию: мультфильм «Ковбойские игры» посвящен теме американского вестерна, «Ладья отчаянья» рассказывает о безответственном дворянине, который не хотел умирать, «Песнь о зубре» посвящен борьбе против татарского нашествия в XV в. Руководитель анимационной киностудии Олег Белоусов внес в белорусскую мультипликацию и публицистический жанр, и новую жесткую эстетику, поэтому его работы не предназначались для просмотра несовершеннолетними. Мультфильмы для детей продолжают выпускать, но уже менее «советские». Появилось больше историй, созданных на основе поэм и народных сказок.

В середине 1986 г. появился новый жанр белорусской анимации – авторская мультипликация. «Лафертовская маковица» Елены Петкевич была выполнена с помощью техники движения песка, что являлось инновацией в отечественном кинематографе. В том же году Игорь Волчек создал «Каприччио» с глубоким философским смыслом. Это мультфильм рассказывает про путешествие героя Юры на поезде под названием «Жизнь». Лента не рассчитана на детскую аудиторию. Анимация получила главный приз в разделе мультипликационных фильмов на 20-м Всесоюзном кинофестивале в Тбилиси, 1987 г., первый приз на международном фестивале мультипликационных фильмов «Золотой кукер» в Варне, 1987 г. и др.

В 1980-х г. обретает популярность фольклорная и кукольная анимация. Мультфильм «Волшебный круг» А. Бычковского рассказывает про трех братьев, ищущих счастье. Зрителей покорила подача и рассказ сюжета, за что ролик получил награду на Международном кинофестивале в Италии. Успехов в кукольной анимации достигли Виктор Довнар и Наталья Лось со своим мультфильмом «Лиса, медведь мужик». Лента получила премию «За юмор в раскрытии национального характера» на Всесоюзном конкурсе-смотре молодых кинематографистов в Кишеневе.

В 1990-е г. выпускаются мультфильмы для детей по мотивам сказок, иногда зарубежных, народных поговорок и басен, также истории религиозного содержания. Например, «Белый клык» Марины Карповой был создан на основе детского фольклора, «Баллада о трех апельсинах» – по мотивам итальянской сказки. Продолжает создавать картины для старшей аудитории Олег Белоусов: он экранизировал повесть Габриэль Гарсиа Маркеса «Очень старый человек с огромными крыльями».

С начала XXI в. серьезности в мультфильмах становится меньше. Анимационные ленты выходят чаще, чем раньше: от 4 до 6 лент в год. Большое внимание уделяется детским сюжетам, связанным с белорусской культурой. Продолжают выпускаться экранизации народных сказок, басен, поговорок, легенд, песен, также имеются религиозные сюжеты. Есть поучительные ролики о пожарной безопасности, например, «Не шалите с огнем».

В 2013 г. «Беларусьфильм» выпускает первый полнометражный мультфильм «Приключения Нестерки» Игоря Волчека по мотивам белорусских преданий и легенд продолжительностью 52 минуты. Сюжет показывает 8 смешных историй из жизни популярного героя Нестерки и его друзей.

Беларусь на протяжении всего развития анимации участвовала в международных конкурсах и получала награды. Известный мультфильм «Піліпка» Татьяны Кублицкой, выпущенный в 2013 г., повествует о мальчике, который своей добротой покориł Бабу Ягу. Лента была признана лучшей на 53-м Международном фестивале фильмов для детей и юношества в Чехии. Работа «Ясный Сокол» Ирины Кадюковой вошла в двадцатку лучших мультфильмов по результатам профессионального рейтинга жюри. Премию Российской академии киноискусств «Золотой орёл» в номинации «Лучший анимационный фильм» получила анимация «И.С. Бах» Елены Петкевич, посвященная известному музыканту.

Белорусская анимация пользуется определенным успехом за рубежом, но в стране о ней мало известно. На телевидении редко идет показ белорусских мультфильмов, в кинотеатрах проката нет.

Большое значение имеет ограниченная возрастная категория мультфильмов. Анимационные ленты сейчас рассчитаны на детскую аудиторию «0+». Как было сказано выше, сюжеты основываются на былинах, легендах, белорусских народных сказках и поговорках, и эти идеи показаны через белорусскую культуру. Основные действия проходят в простой обстановке, иногда в деревне. Для подростков и более старшей аудитории сюжетов почти не выпускают, что значительно сокращает охват зрителей и уменьшает количество просмотров.

Если сравнивать белорусские мультфильмы с японским аниме, то можно выделить направленность аниме на все возрастные категории. Оно является самым разнообразным по сюжетам жанром в мире, и каждый может найти для себя подходящий концепт, что делает японскую анимацию самой популярной среди всех других. За идейную основу так же могут выступать легенды, исторические события, но вместе с этим активно выпускаются мультфильмы с оригинальными сюжетами про прошлое, настоящее и будущее.

В Беларуси экономика, уровень технологий повлияли на все сферы деятельности населения, особенно на анимацию и кино. Как говорилось выше, в мультфильмах преобладают сюжеты, основанные на народных традициях, что ограничивает анимацию в широкой известности.

В современной отечественной анимации нет гармонии: режиссеры не подают свежих оригинальных идей, а следуют тому, что было создано много десятилетий назад.

Частично отсутствие новизны в анимации связано с тем, что студия «Беларусьфильм» является государственной собственностью, поэтому создатели всегда ограничивались в творчестве. Еще одна проблема, почему белорусская анимация не популярна, – это отсутствие маркетингового продвижения и

рекламы. Из этого следует, что ленты окупаются на протяжении нескольких лет после выпуска.

В Беларуси всегда использовалась только 2D анимация, то есть рисованная, перекладная и векторная, либо менее популярная, например, песочная. 3D так и не появилось, так как для него требуются оборудование и профессионалы.

При рассмотрении графики в мультфильмах во многих можно заметить высокую детализацию фонов и персонажей. Например, в анимации «Піліпка» каждый объект проработан до мелочей, благодаря чему картинку хочется рассматривать, а каждый кадр может выступать самостоятельной графической композицией. Подобные ленты многие считают настоящим искусством.

Для детской аудитории такая детальная анимация может показаться сложной для восприятия и правильного понимания сюжета. Более простой и привычный стиль рисования, как, например, в аниме, будет более легким и запоминающимся. Ниже представлено сравнение стилей в мультфильмах «Піліпка» (рис. 1) и аниме «Унесённые призраками» (рис. 2).



Рис. 1 кадр из мультфильма «Піліпка»



Рис. 2 кадр из аниме «Унесённые призраками»

Отсутствие повседневности в сюжетах также влияет на популярность. Людям нужно видеть идеи в настоящем времени, так они смогут себя ассоциировать с происходящим на экране, поскольку зрители тоже живут в этот момент. С другой стороны, не хватает внедрения технических достижений и нацеленности на будущее, т.е. гармоничного сочетания исторического прошлого, действительности и неизвестного будущего.

Таким образом, внедрение новых технологий, использование разнообразных жанров (научная фантастика, фэнтези, пародия, мистика и т.д.) могут поспособствовать развитию и росту популярности белорусской анимации.

Список источников:

1. «Беларусьфильм» [Электронный ресурс]/ Свободная энциклопедия. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Беларусьфильм>. Дата доступа: 11.05.2020.
2. Белорусские мультфильмы получили награды российского кинофестиваля [Электронный ресурс] / сайт Новости Борисова и Жодио. – Режим доступа: <https://ex-press.by/rubrics/kultura/2013/03/05/beloruskie-mult filmy-poluchili-nagrady-rossijskogo-kinofestivalya>. – Дата доступа: 10.05.2020.
3. История белорусской анимации [Электронный ресурс] / Новости. – Режим доступа <https://kyky.org/cinema/istoriia-bieloruskoi-animatsii-1991-2013-ghgh-vidieo>
4. Развитие мультипликации [Электронный ресурс] / сайт О фильмах, киноиндустрии и истории кино. – Режим доступа: <https://www.blackmaria.ru/post/razvirie-multiplikacii>. Дата доступа: 10.05.2020.

Лысы Ян

магістрант кафедры менеджмента, гісторыі і тэорыі экранных мастацтваў,
спецыяльнасць «Кіназнаўства»
навуковы кіраўнік — кандыдат мастацтвазнаўства, дацэнт Чупрынскі А.І.

ВОБРАЗНАЕ РАШЭННЕ АНІМАЦЫЙНАЙ СТУЖКІ «ДЗЯЎЧЫНКА З ЗАПАЛКАМІ» І.В. КАДЗЮКОВАЙ

Анатацыя: Ірына Валянцінаўна Кадзюкова — адзін з самых выбітных сучасных беларускіх рэжысёраў і аніматараў — валодае сваёй непаўторнай аўтарскай мовай. Большасць яе стужак прасякнута рэлігійнымі матывамі і прысвечана тэме добра, яго перамогі над злом. Усё гэта атрымала вельмі яркавы адбітак у фільме «Дзяўчынка з запалкамі». Якімі вобразамі, сродкамі і прыёмамі скарысталася аўтар пры стварэнні экранізацыі знакамітай казкі?

Уводзіны: аб'ектам навуковага артыкула з'яўляецца анімацыйны фільм Ірыны Кадзюковай «Дзяўчынка з запалкамі» (1996), прадметам — вобразнае рашэнне стужкі.

Вялікі цыкл анімацыйных фільмаў І.В. Кадзюковай, які носіць назву «Калядныя аповеды», напоўнены хрысціянскімі матывамі, сюжэтамі і ідэямі. У гэты цыкл уваходзяць такія працы, як «Каляднае» (1994), «Мяцеліца» (1994), «Дзяўчынка з запалкамі» (1996), «Дзіўная вячэра на Куццю» (1999), «Прыпавесць пра Каляды» (2000), «Сястра і брат» (2002) і «Легенда пра лэдзі Гадзіву» (2004) [1, С. 100]. Большая частка з іх з'яўляецца экранізацыямі.

Ірына Кадзюкова любіць адаптаваць літаратурныя творы і біяграфіі рэальных асоб. Для гэтага яна карыстаецца сваёй спецыфічнай анімацыйнай мовай. Пад яе аўтарскім поглядам, нават добра знаёмая першакрыніца набывае новае гучанне і нечаканыя адценні. Але гэта не азначае, што рэжысёр неяк псуе арыгінальныя творы ці займаецца дапаўненнем таго, што і раней было цэльнае ды завершанае; І. Кадзюкова перадае сутнасць задумы анімацыйнымі сродкамі, фарміруе аўдыя-візуальныя вобразы, адыходзячы ад прымітыўнай «даслоўнай» адаптацыі першакрыніцы. Гэты падыход і надае яе экранізацыям, а таксама творах па матывах, статус аўтарскага выказвання.

Як канкрэтна І. Кадзюкова адаптавала класічную казку Ханса Крысціяна Андэрсена? Якімі вобразамі, мастацкімі сродкамі і прыёмамі скарысталася рэжысёр для стварэння сваёй стужкі?

Асноўная частка: у экранізацыі твору Х.К. Андэрсена «Дзяўчынка з запалкамі» прысутнічае шэраг адрозненняў ад казкі. Галоўнае з іх, і, верагодна, прынцыповае для І. Кадзюковай: у анімацыйнай стужцы дзея адбываецца напярэдадні свята Божага Нараджэння, тым часам як у літаратурнай першакрыніцы — напярэдадні Новага года. Гэтая карэктыроўка не толькі набліжае фільм да цыклу аўтара «Калядныя аповеды», але ж і дадае новае вымярэнне тэме, што падымаецца ў творы. Па-першае, узмацняецца рэлігійны аспект казкі; па-другое, адбываецца вельмі сімвалічнае (а праз тое, трагічнае) ўзаемадзеянне двух вобразаў: вобразу кінутага і няшчаснага дзіцятка з вобразам «галоўнага дзіцячага свята».

Лейтматыў гэтага свята задаецца ў самым пачатку стужкі выяўленнем своеасаблівай лялечнай батлейкі, на якой прысутнічаюць фігуркі Анёлаў, Святых і самога Хрыста. Сцэнка Божага нараджэння выяўлена ў самым класічным выглядзе: над калыскай, у беднасці і побач з жывёламі, схіліліся Марыя і Юзэф, а ў самой калысцы ляжыць Божы Сын. Спеў, які гучыць на фоне, і, як неўзабаве высвятляецца, належыць голасу бедняка з шарманкай, у выніку відазмяняе дадзены лейтматыў, надае яму новае, больш складанае значэнне: у гэты вечар, нараджэнне Хрыста ў нястачы, у стайні між звяроў, святкуюць такія ж бездапаможныя беднякі на халодных вуліцах няветлага гораду.

Міма мужчыны з шарманкай праходзіць галоўная гераіня казкі — Дзяўчынка. У адрозненне ад Хрыста, у яе няма, увогуле, нікога, хто мог бы за

яе заступіцца. Тут палягае яшчэ адно змяненне, зробленае рэжысёрам стужкі: у фільме ніводным словам не прыгадваецца якая-небудзь сувязь Дзяўчынкі хоць з адной жывой істотай на зямлі; калі ў казцы недзе «за кадрам» існаваў злы бацька, да якога Дзяўчынка не магла вярнуцца не прадаўшы аніводнае запалкі, а таксама быў успамін пра памерлую бабулю, якая нават паспела дзіцятку ў свой час падарыць знаёмства з любоўю, то тут гэта ўсё апушчана, а, магчыма, нават ніколі і не існавала. Праз гэта, рэжысёр пазбаўляе сябе патрэбы пераключацца на дадатковыя сюжэтныя акалічнасці, і дае сабе магчымасць сканцэнтравацца на паслядоўным лінейным аўдыя-візуальным апаведзе, а таксама, аўтаматычна, узмацняе трагізм і безвыходнасць вобразу Дзяўчынкі, трактоўка якога зусім не патрабуе ніякіх агаворак.

Сама постаць Дзяўчынкі ў стужцы знарочыста пераменшаная, ненатуральна дробная ў параўнанні з горадам і дарослымі людзьмі. Гэта выяўляецца не толькі за кошт яе адносных памераў, але і за кошт пункту гледжання «камеры» на сцэну. Як адзначана ў 12-м томе шматтомнага акадэмічнага выдання «Беларусы», «стары горад з вузкімі вулачкамі, глыбамі дамоў і зіхаценнем вітрын паўстае з розных ракурсаў — ці то позіркам дзяўчынкі, якая з вышыні свайго росту бачыць толькі абутак прахожых, ці, наадварот, зверху, быццам з вышыні аўтарскага (ці Божага) погляду, які ўсё бачыць і ведае пра лёс маленькага чалавека» [1, С. 512]. Тым не менш, калі прыгледзецца, гэты апошні «позірк зверху» — ніколі не позірк над горадам, бо дамы паўгатычнага паселішча заўжды застаюцца вышэйшыя за межы кадра. Праз гэта ўзмацняецца эфект безвыходнасці і замкнутасці прасторы, у якой існуюць героі; толькі адным героям тут утульна, а іншым няма месца. Адзінае выйсце для сябе Дзяўчынка бачыць у кавалачку неба між стрэхамі дамоў; але тое выйсце да зор адразу ж асацыюецца са смерцю: адна зорачка падае, і Дзяўчынка для сябе разумее, што нехта памёр. У гэтай сцэне чытаецца вырачанаць дзіцятка на тое, што калі яно некалі і вырвецца з вязніцы халоднага зімовага гораду, то толькі па сродках смерці.

У фільме прысутнічае некалькі яскрава выражаных адносінаў навакольных да Дзяўчынкі. Першая — дарослыя людзі: яны абсалютна абьякавыя да дзіцятка, ігнаруюць яго, быццам яно не існуе; другую ілюструе выпадковая сустрэчная дзяўчынка: гэта, свайго роду, галоўная гераіня з альтэрнатыўнай рэчасінасці, дзіцятка, якому пашчасціла нарадзіцца ў сям'і з дастаткам, і якое здольна па чысціні сэрца заўважыць сваю нешчаслівую «копію», але пры гэтым не ў стане ёй дапамагчы ды і, у прынцыпе, зразумець; трэцяя адносіна праяўляецца жывёламі: у фільме двойчы сустракаюцца нападкі з боку звяроў на Дзяўчынку — гусь спрабуе яе ўшчыкнуць, а сабака злосна гаўкае на яе і пужае ў момант, калі яна пагрузілася ў мрою аб шчаслівым жыцці; гэтая трэцяя адносіна — беспадстаўная звярыная агрэсія супраць бяскрыўднай істоты, якая проста круціцца пад нагамі.

Адметным і вельмі тонкім момантам людскіх адносінаў з'яўляецца адно выпадковае спатканне на вуліцы з важным спадаром. Як адзначыла Н.

Карасёва, у фільме прысутнічае цытата: гэта «Марсэльеза», якую «грае» гадзіннік таго важнага спадара, а аблічча самога мужчыны, тым часам, змалявана з малавядомага партрэту Карла Маркса. Даследчыца выказвае здагадку, што рэжысёр скарысталася гэтай цытатай і гэтым партрэтам дзеля прывязкі да эпохі — К. Маркс і Х.К. Андэрсен жылі ў адзін час [4]. Аднак, можна меркаваць і іначай: вобраз знакамітага філосафа, які шмат разважаў аб матэрыялізме, аб класавай барацьбе, які быў адным з пакладальнікаў ідэй камунізму, выяўлены, як заможны чалавек з залатым гадзіннікам; «Марсэльеза» — сімвал рэвалюцыі — для яго ўсяго толькі перазвон гэтага гадзінніка, а, магчыма, гэтая «Марсэльеза» робіць намёк на сапраўдную сутнасць рэвалюцыі, на яе бессэнсоўнасць для беднай маленькай жабрачкі. Сам «Маркс» не зварочвае на абдзеленую ўсялякімі багаццямі (і, нават, элементарнымі патрэбнасцямі) Дзяўчынку аніякай увагі. Апроч таго, не варта забывацца і аб рэлігійным матыве фільма: адзінай надзеяй і заступніцтвам Дзяўчынкі з’яўляецца Бог і Ягонья сілы; а К. Маркс, як вядома з гісторыі, быў прынцыповым атэістам: менавіта ён любіў называць рэлігію «опіумам народа», і сцвярджаў, што «релігійнае ўбоства ёсць у адзін і той жа час выраз сапраўднага ўбоства і пратэст супраць гэтага сапраўднага ўбоства. Рэлігія — гэта ўздых прыгнечанага стварэння, сэрца бессардэчнага свету, накшталт таго як яна — дух бяздушных парадкаў» [6]. Калі разглядаць з’яўленне «Маркса» з «Марсэльезай» у дадзеным кантэксце, утвараецца яшчэ адзін схаваны інтэлектуальны вобраз, які патрабуе расшыфроўкі: у абліччы важнага спадара з залатым гадзіннікам, Дзяўчынка сустрэла свайго «заступніка» са свету матэрыялізму; гэтаму «заступніку» да яе няма аніякай справы.

Не выпадковым ў творы з’яўляецца і колер. Мастак-пастаноўшчык фільма Таццяна Кубліцкая абрала вельмі стрыманае і прадуманае каларыстычнае рашэнне. Амаль увесь фільм адбываецца ў антуражы халоднага блакітнага гораду; сярод яго перавальваюцца з нагі на нагу цёплыя карычневатыя згусткі жывых людзей. Таксама ў стужцы прысутнічае залацісты колер — колер агню, колер мрояў Дзяўчынкі аб сытасці і цеплыні, а таксама колер Рая. Адметна, што менавіта з гэтага колеру пачынаецца фільм: адкрывальная сцэна з батлейкай выканана ў такіх жа залацістых адценнях. Прысутнічае таксама ў фільме і ружавата-чырвоная сцэна — самая цэнтральная, і адносна хранаметражу, і адносна драматургічнага кантрасту: гэта цацачная крама, на вітрыне якой стаіць вялікая лялька ў чырвонай сукенцы. Дададзены момант адсылае да іншай вядомай з літаратуры няшчаснай дзяўчынкі — Казэты з «Адрынутых» Віктара Гюго. Яна таксама любавалася вялікай лялькай праз вітрыну, і яе ратавальнік Жан Вальжан набыў ляльку для яе [3]. У «Дзяўчынцы з запалкамі» ляльку таксама набываюць і забіраюць, але для яе не існуе Вальжана — яна больш ніколі не пабачыць гэтую прыгожую прыбраную дзяўчынку. Тым не менш, быццам дражнячы дзіця, замест той лялькі на вітрыну ставяць шкатулку, з якой з’яўляюцца ажно тры дзяўчыны. Яны выконваюць танец, на які з захапленнем глядзяць лялечныя жаўнеры.

Дзяўчынка ледзьве дастае вачыма да рамы вітрыны, таму не цалкам бачны яе тварык — толькі вочы. Гэты прыём узмацняе ўражанне недасягальнасці мары, адзінай існуючай магчымасці толькі пабачыць сваё самае патаемнае жаданне, але не ў якім разе не дакрануцца да яго.

У гэтай сцэне, афарбаванай у самыя цёплыя пяшчотныя колеры (ад залацістага да чырвонага і ружовага) заключаецца праекцыя схаванай пад шэрымі жабрацкімі адзеннямі душы дзяўчынкі — менавіта дзяўчынкі, якой традыцыйна і належыць той ружовы колер. У ідэальным свеце, яна сама мусіла б жыць у пакоі, поўным такіх цацак, мусіла б насіць сукенкі такіх колераў, і яна сама мусіла б танчыць; на яе — сапраўдную — глядзелі б з такім жа захапленнем сапраўдныя хлопчыкі.

Гэты цэнтральны момант фільма выдзелены аўтарам не толькі па сродках колеру. Як і ў іншых стужках, асаблівая роля ў «Дзяўчынцы з запалкамі» адведзена гукавому суправаджэнню. Як адзначыла Н. Карасёва, у творы досыць музыкі, каб гаварыць аб музычнай партытуры фільма: напачатку ўзнікае лейтматыў шарманкі — бядняк задае музычную тэму нястачы, і гэтая мелодыя некаторы час суправаджае Дзяўчынку ў яе падарожжах па горадзе. Затым, калі аповед набліжаецца да цэнтральнай сцэны, адбываецца сутычка гэтай мелодыі з новым лейтматывам. Спачатку, Дзяўчынка глядзіць на залацістую вітрыну крамы, дзе прадаюць прысмачкі, пад мелодыю беднасці. Тут яна заўважае іншую вітрыну: чырвоную, з іншай яе марай — больш схаванай і шчырай, ідэальнай. Нечакана з'яўляецца зусім новая, яе асабістая музыка — яшчэ больш пачуццёвая, чым ранейшая. З гэтага моманту мелодыі беднасці больш не існуе — «адбываецца своеасаблівае пераўвасабленне персанажа, пераход у іншы стан» [4, 5]. У фінале фільма адбываецца апошні пераход — са смерцю з'яўляецца трэцяя мелодыя, мелодыя «вечнасці». Праз гэтую прагрэсію музычнага суправаджэння ствараецца ўражанне руху з кропкі «А» ў кропку «Б»: Дзяўчынка перажывае некалькі этапаў развітання з зямным жыццём і знаёмства з новым.

Гук у фільме на музыцы не заканчваецца. Апроч яе, існуе мяккі закадравы нартыў, выкананы Барысам Плотнікавым, які паўзамі і лёгкай пачуццёвасцю голаса пакідае прастору для ўсіх астатніх сродкаў рэжысёрскага апаведу. Таксама ў фільме прадуманае шумавое напаўненне. Напрыклад, калі Дзяўчынка без мэты ідзе па вуліцы, шыльда над крамай быццам кліча яе да сябе — яна адмыслова пачынае хістацца і ветліва скрыпець, калі дзіця праходзіць міма. Можна сказаць, што гэты гукавы элемент змяняе ход гісторыі. Таксама прысутнічае любімы званочак І. Кадзюковай, які можна неаднаразова сустрэць у іншых фільмах: напрыклад, калі з неба зрываецца зорка, або калі Дзяўчынка чыркае запалку, і ў снезе навокал з'яўляюцца блікі.

Асобна ў мастацка-вобразным шэразе вылучаецца сцэна, як Дзяўчынку паступова пакідае жыццё. Пасля хвіліны максімальнай напругі — калі ў самы шчыры і расчулены момант яе пужае сабака, прыходзіць перыяд павольнага заспакаення. Дзяўчынка дазваляе сабе імгненне своеасаблівага «эгаізму» і

спальвае адну запалку, але яна ні да чаго не прыводзіць, вельмі хутка згасае. Дзяўчынка пакідае на снезе след сваёй далонькі, але яго тут жа знішчае завіруха, быццам не жадаючы, каб ад дзіця засталася хоць нешта на зямлі. Болей рэжысёр не паказвае гледачу таго, як Дзяўчынка чыркае запалкамі, але пры гэтым зразумела, што яна іх, адну за адной, паліць; гэты прыём узмацняе эфект адчужэння ад рэчаіснасці і з кожным імгненнем усё больш і больш пагружае ў фантазійны свет дзіцятка, які становіцца адзіным яе выйсцем. У вачах яе з'яўляюцца загадкавыя агні; яны лётаюць вакол яе і, неўзабаве, ствараюць перад яе позіркам галюцынацыю заповітных мараў пра ежу. Калі прыгатаваная птушка пачынае танчыць, як тая ж лялька ў краме, гэта нават выклікае смех у Дзяўчынкі — да такой ступені яна абстрагавалася ад рэальнасці, і да такой ступені ў ёй, нават у такую хвіліну, жыве натуральнае імкненне быць простым, задаволеным жыццём, дзіцяткам.

Затым, яна на хвілінку вяртаецца ў рэчаіснасць да сваіх запалак, і, не бачучы іншага выйсця, відавочна запальвае іх усе: гледачу бачны толькі залацістыя адсветы на яе тварыку. Позірк яе пачынае ламаць прастору: ён перамяшчаецца ў агністае вакно, у якім бачыцца калядная елка, і бязмежная фантазія дамалёўвае ўсе яскравыя вобразы, што ёй давалося сустрэць у апошні дзень свайго жыцця. Пад елкай танчаць лялечныя дзяўчынкі; з-за елкі выходзяць абыякавыя людзі, якія сярод залацістага пакоя выглядаюць, на гэты раз, халоднымі і безжыццёвымі; аднекуль з-за кадру выглядвае дурны гусь. Затым, перадсмяротная галюцынацыя канчаткова ламае прастору: на фоне, з-за елкі выходзіць знаёмы гледачу персанаж «Маркс», падымае руку і яўна глядзіць на гадзіннік, як гэта ўжо некалі было ў фільме; сам жа гадзіннік выпадае аднекуль з-за межаў кадру на пярэднім плане, у вельмі буйным выглядзе, і, аўтаматычна, становіцца сімвалам заканчэння часу жыцця: ён, са спецыфічным скрыгатаннем, зачыняецца, а блік на ягонай крышцы становіцца зорачкай душы Дзяўчынкі.

Апошняя выснова выцякае не толькі з таго, што ўсё чарнее, апроч гэтага праменьчыка, але і з таго любімага гукавога эфекту, які ўжо суправаджаў падзенне зоркі ў пачатку стужкі. Тым не менш, І. Кадзюкова праяўляе сапраўдную мастацкую стрыманасць: яна запраста магла запусціць гэтую зорку, даць ёй упасці, але яна не зрабіла гэтага, пакінуўшы вобраз тонкім і, на першы позірк, незаўважным; такія вобразныя рашэнні рэжысёра можна апісаць, як узаемадзенне фільма з падсвядомасцю гледача.

Асабліва здрадліва глядзіцца кульмінацыйная сцэна, калі мінае час, і гледачу здаля паказваецца месца, дзе сядзіць Дзяўчынка: вакол яе стоўпіліся людзі, узнікае міжвольная надзея, што, нарэшце, яны заўважылі няшчаснае дзіцятка; і тут глядач набліжаецца і бачыць, што Дзяўчынка памерла. З гэтага вынікае драматургічны трагізм сцэны і ўсёй гісторыі, у цэлым: толькі ў мёртвым выглядзе, Дзяўчынка становіцца цікавая натоўпу.

Увесь фільм бяздушны люд цікавіўся толькі адным: як сустрэць Каляды. Людзі набывалі падарункі для сваіх дзяцей, наведвалі краму за пачастункамі.

Але сапраўднае Божае Нараджэнне шчасціць сустрэць толькі Дзяўчынцы, якой у той вечар не дасталася ніводнага падарунку: яна сустракае яго між Святых на Нябёсах, дзе ляжыць немаўлятка-Хрыстос.

Вывады: для адаптацыі класічнай літаратурнай першакрыніцы, І. Кадзюкова карыстаецца багатым спектрам аўдыя-візуальных прыёмаў і сродкаў, ствараючы вельмі выразныя і ярскія вобразы: значэнне мае і колер, і маштаб, і буйнасць выявы, а таксама музыка, гук і голас.

На заканчэнне варта адзначыць, што сапраўдны апошні кадр фільма, які бачны ў час цітраў — краявід халоднага гатычнага гораду. Упершыню за стужку, глядач бачыць гэты горад зверху: ён здаецца цацачным і чужым. Сапраўды, з гэтага моманту, горад, што не прыняў дзіцятка ў калядную ноч, мабыць асуджаны жыць у беспрасветным холадзе; нягледзячы на прысутнасць дзвюх вяршынь сабора, ці ёсць Бог тут у гэце свята?

Спіс крыніц:

1. Беларусы : Т. 12. Экраннае мастацтва / А. В. Красінскі [і інш.]; рэдкал.: А. В. Красінскі [і інш.]; Нац. акад. навук Беларусі, Ін-т мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору імя К. Крапівы. — Мінск : Беларус. навука, 2009. — 682 с.
2. Голикова-Пошка, Е. В. Белорусское анимационное кино в контексте мирового кинопроцесса : диссертация на соискание ученой степени кандидата искусствоведения : 17.00.03 / Е. В. Голикова-Пошка; Институт искусствоведения, этнографии и фольклора имени Кондрата Крапивы. — Минск, 2008. — 137 с.
3. Гюго, В. Отверженные : роман : [в 2 т.]. Т. 1, ч. первая, вторая и третья / В. Гюго ; [пер. с фр. Д. Лившиц, Н. Коган, Н. Эфрос ; стихи в пер. В. Левика]. — М. : Эксмо, 2011. — 799 с.
4. Карасева, Н. А. Воплощение некоторых литературных жанров в мультипликационных фильмах белорусского аниматора Ирины Кодюковой / Н. А. Карасева // Актуальные проблемы компаративистики : 10-летию кафедры классической и современной зарубежной филологии посвящается / Учрежд. обр. «Брестский гос. ун-т им. А. С. Пушкина». — Брест, 2010. — С. 97–101.
5. Карасева, Н. А. Звуковое решение анимационных фильмов Ирины Кодюковой / Н. А. Карасева // Культура. Наука. Творчество : [сб. науч. ст.]. — Минск, 2011. — [Вып.] 4. — С. 287–290.
6. Маркс, К. К критике гегелевской философии права, 1844. // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. Т. I. Изд. 2. 1955. — С. 219–368.

Максимчик А.

студентка 2 курса факультета экранных искусств, специальность «Режиссура кино и телевидения», направление специальности «Режиссура кино и телевидения (телевидение)»

руководитель – доцент кафедры режиссуры
кино и телевидения Горовой В.М.

БУДУЩЕЕ VR-ТЕХНОЛОГИЙ В КИНОИНДУСТРИИ

Технология виртуальной реальности, известная как VR (виар), становится все больше и больше актуальной в 21 веке, потому как позволяет чувствовать себя непосредственно в центре действия, например, можно совершить кругосветное путешествие с помощью инопланетного корабля или парить над горами с главным героем, вместо того, чтобы наблюдать издалека. VR-система позволяет наблюдать за событиями на 360 градусов, и разве только это уже не потрясающе? VR ворвалась в Голливуд, она появляется на известных кинофестивалях, таких как Sundance и Tribeca. Известные режиссёры, такие как Ридли Скотт и Стивен Спилберг, активно работают над проектами VR.

Просмотр VR отличается от просмотра традиционного фильма: в привычных нам фильмах режиссер манипулирует нашим вниманием. Общий план переходит в средний, и дело доходит до крупного, оставляя за кадром всё ненужное, акцентируя внимание на главном. Но виртуальная реальность возлагает ответственность на смотрящего. VR-гарнитура позволяет наблюдать за любой деталью сцены. В зависимости от того, откуда и под каким углом смотреть, можно даже видеть различные интерпретации одной истории.

Методологической основой исследования послужили количественные и качественные методы: логический анализ текста, системный анализ, методы сбора и обработки данных. Основа исследования — принятая общенаучная методология, предусматривающая системный, комплексный подход к решению задач.

Цель данной статьи заключается в оценке возможности использования новых технологий в сфере кинематографа при помощи виртуальной реальности.

Возьмём знаменитую захватывающую сцену преследования Кэри Гранта из фильма «С севера на северо-запад». Вместо того, чтобы заставлять зрителя пассивно наблюдать, как Грант пытается обогнать низколетящий самолет, как это делает классик Альфред Хичкок, версия VR, возможно, позволила бы бежать рядом с ним, имея возможность взглянуть на приближающийся самолет или даже в сторону автомобилей. Это бы, в свою очередь, вызвало совершенно другие эмоции, а в последствии и изменило бы общее отношение к сюжету.

Новая среда создает творческие проблемы для режиссёров, а вместе с тем и массу новых возможностей. Чтобы дать определение и разобраться, рассмотрим четыре ключевых термина: виртуальный мир, погружение, сенсорная обратная связь, интерактивность.

Виртуальный мир – это трехмерная искусственно созданная среда на основе компьютерных технологий.

Термин «виртуальный» используется в компьютерном смысле: физически не существующий, но созданный программным обеспечением, например, киберпространство представляет собой сетевую виртуальную реальность.

Виртуальное погружение – это имитация физического присутствия в нефизическом мире. Виртуальное погружение моделирует чувство присутствия, которое пользователь испытывает с помощью психических и / или физических воздействий. Состояние полного погружения ощущается, когда активируется достаточное количество чувств для восприятия присутствия в виртуальном мире. При использовании термина «полное погружение» подразумевают, что происходящее кажется настолько реальным, что зритель начинает взаимодействовать с объектами VR среды, как и в реальном мире. В условиях виртуальной реальности полностью синтетический мир может точно копировать свойства реального окружения или создавать свою собственную среду. Это означает, что VR-мир может имитировать повседневную обстановку (например, можно ходить по улицам Лондона) или может превышать пределы реальности, создавая мир, в котором физические законы, регулирующие гравитацию, временные и материальные свойства, больше не сохраняются (например, приземление инопланетян на чужой гравитационной планете). Погружение включает в себя: психическое погружение – глубокое взаимодействие с сознанием; физическое погружение – физическое участие в виртуальной среде.

Человек воспринимает информацию через основные пять каналов: зрительный, слуховой, тактильный, вкусовой, обонятельный. Виртуальная реальность способна воздействовать как минимум на три из них: на зрительный, слуховой, тактильный. Правильное стимулирование этих чувств требует сенсорной обратной связи, которая достигается с помощью интегрированного аппаратного и программного обеспечения (также известного как входы), представленного дисплеями с головным креплением (HMD), специальными перчатками или другими аксессуарами для рук.

Интерактивность – это взаимодействие VR среды и пользователя. Элемент интерактивности играет главенствующую роль, так как идея взаимодействия имеет важное значение в концепции мира виртуальной реальности. Если виртуальная среда будет реагировать на действие пользователя своевременно и достаточно правдоподобно, то чувства погружения и адреналина останутся. Однако, так как человеческий мозг на подсознательном уровне анализирует обстановку и так или иначе сравнивает её с реальным миром, отсутствие качественного интерактива или его недостаточная скорость уменьшают чувство погружения и увлечённости.

На основе ключевых понятий, можно дать следующее определение виртуальной реальности: виртуальная реальность – это реалистичное трехмерное изображение или искусственная среда, созданная с помощью

интерактивного аппаратного и программного обеспечения, которое воздействует на пользователя психическим и / или физическим способом и взаимодействуя с ним, создаёт ощущения реальности.

На данный момент технологии виртуальной реальности получили наибольшее распространение в области видеоигр. После широко распространенного выпуска коммерческих VR-гарнитур в середине 2010-го года было выпущено несколько версий VR-видеоигр. Специальное программное обеспечение Vendetta Online получило широкую известность как первая MMORPG для поддержки Oculus Rift сделав ее потенциально первым постоянным онлайн-миром с собственной поддержкой для гарнитуры виртуальной реальности. С 2013 года появилось несколько устройств, которые стремятся выйти на рынок, чтобы дополнить Oculus Rift и улучшить игровой опыт. Virtuix Omni основан на способности двигаться в трехмерной среде через всенаправленную беговую дорожку. 27 апреля 2016 было объявлено, что популярная видеоигра Minecraft воспроизводится на Gear VR. Отдельная версия была выпущена в Oculus Store для использования с Gear VR, похожей на Pocket Edition Minecraft.

Некоторые компании приспособливают VR для фитнеса с использованием Gamification концепций для выполнения физических упражнений. Другие используют гарнитуру AR в сочетании с световым мечом для игры с расширенной реальностью «Звездных войн».

Помимо видеоигр и прочих развлекательных сфер, технологии виртуальной реальности используются и в медицине, и в образовании.

Терапия воздействия виртуальной реальности (VRET) – это форма терапии для лечения тревожных расстройств, таких как посттравматическое стрессовое расстройство (ПТСР) и фобии. Исследования показали, что когда VRET сочетается с другими формами поведенческой терапии, у пациентов наблюдается снижение симптомов. Immersive VR, пока в теории, может отвлекать людей, уменьшая их боль. Технология VR имеет много полезных приложений в медицинской области. Воссозданные в искусственной среде операции позволяют хирургам практиковать свои технические навыки без риска для пациентов. Многочисленные исследования показали, что врачи, которые получают хирургическое обучение с помощью моделирования VR, улучшают ловкость и производительность в операционной. VR студенты-медики и начинающие хирурги имеют возможность просматривать и испытывать сложные операции, не входя в операционную. 14 апреля 2016 года Шафи Ахмед стал первым хирургом, который транслировал операцию в виртуальной реальности, зрители следили за операцией в реальном времени с точки зрения хирурга. Технология VR позволила зрителям изучить весь спектр действий в операционной, поскольку она была передана камерой 4K 360fly.

NASA использовало технологию VR в течение двадцати лет. Наиболее примечательным является использование иммерсионного VR для обучения астронавтов, пока они все еще находятся на Земле. Такие приложения

включают в себя работу в условиях отсутствия силы тяжести и обучение тому, как выходить в открытый космос. Астронавты могут даже моделировать, каково это - работать с инструментами в космосе, используя недорогие 3D-макеты. Таким же образом используют виртуальное моделирование для обучения танкистов, прежде чем позволить им управлять реальным транспортным средством. Аналогичные принципы применяются в симуляторах специализированных автомобилей, таких как пожарные. Поскольку у них мало возможностей для обучения в реальных условиях.

Братья Люмьер сняли и показали первый фильм в Париже в 1895 году, и кино позволило нам вернуться назад в прошлое, исследовать неизвестные планеты и даже узнать, что происходит с нашими игрушками, когда вокруг нет никого. Развитие технологических инноваций значительно влияет на кино. Одним из перспективных направлений на сегодняшний день является виртуальная реальность, с помощью которой кинематографисты имеют в своем распоряжении ряд революционных инструментов, которые помогают создавать свои уникальные картины.

Маркетологи, радиовещатели, инженеры, художники и архитекторы уже подключены к VR. Но вопрос о многомиллиардном вложении, рассматриваемый руководителями киноиндустрии, заключается в том, сможет ли эта революция поймать воображение публики, и что в таком случае станет с кинотеатрами?

Кино – это зрелище. Это социальный опыт, за которым зрители ходят в кинотеатры. В то время как домашние развлекательные системы значительно улучшились за последние годы, индустрия кино также шла в ногу со временем. Кинематографисты использовали современные цифровые 3D и 4K проекции с объемным звуком 7.1.

Но сегодняшние «цифровые потребители» хотят больше. Именно здесь в игру вступает VR. Мы уже видим огромные изменения в технологиях благодаря доступным гарнитурам, таким как Oculus Rift и Samsung Gear VR: Innovator Edition. Первоначально они были разработаны для игрового сообщества, но сейчас также ярко врываются в мир кино, превосходят ожидания и меняют впечатления от просмотра фильма. Участники 3D-кинофестиваля в Лос-Анджелесе были восхищены фильмом, полностью погруженные в действие и повествование. VR система позволила быстрее создать эмоциональные связи со зрителями, и их воздействие ощущалось ярче.

Настоящей сенсацией стала новость о том, что Oculus (принадлежащий Facebook) приняли решение о создании своего кинопроизводства VR, запустив студию Oculus Story. Также они сообщили на кинофестивале Sundance о выпуске своего первого фильма «Потерянный» и пообещали предоставить консультации всем кинематографистам, стремящимся попробовать технологию VR.

Не только Oculus развивает данное направление, были инвестированы 28 млн \$ (£ 18,5 млн) в фильмы VR, в игры и в запуск ТВ-технологий Jaunt от

таких компаний, как BSkyV и Google Ventures. Лондонский Framestore в настоящее время работает над The Age Of Starlight, экспериментальным шоу, сделанным исключительно для Международного фестиваля в Манчестере в сотрудничестве с ученым Брайаном Коксом. Несмотря на то, что технология более похожа на дополненную реальность (AR), чем на VR, это может стать отправной точкой для продвижения сценических выступлений таким образом. Сам показ выглядит где-то между балетом, художественной инсталляцией и документальным фильмом.

Становится очевидно, что в области экранных искусств грядут большие перемены.

Также стоит отметить, что VR игры в категории хоррор пользуются огромной популярностью. Это значит, что у фильмов этого жанра есть большое потенциал.

Основываясь на приведенном материале, можно утверждать, что к 4D эффектам (ветер, дождь, вибрация и т. д.) – мы вернемся уже в ближайшем будущем. А вот дополнительные услуги на первое время останутся новинкой для научных центров и тематических парков.

Гарнитуры с высоким разрешением по доступным ценам представляют собой реальный шанс для кинотеатров извлечь выгоду из монетизации последних достижений, прежде чем VR станет домашним продуктом. Если смотреть еще дальше, погружение в VR среду в комплексе с реалистичным разрешением HD, тактильной (сенсорной / чувственной) обратной связью, 4D-эффектами и удобными поворотными креслами, может стать чем-то вроде модели перспективных кинотеатров.

VR – это невероятная технология, преобразующая киноиндустрию, которая становится интересным и захватывающим развлечением. Сколько ещё пройдет времени, чтобы привлечь и заинтересовать потребителей в больших масштабах – это ключевой вопрос.

«На протяжении десятилетий мы были просто наблюдателями в темном кинотеатре», – сказал Роберт Стромберг, исполнительный директор Virtual Reality Co. в Лос-Анджелесе. «Теперь мы берем на себя роль пассивных участников внутри самого фильма».

Список источников:

1. Classen, C. (1997). Foundations for an anthropology of the senses. *International Social Science Journal*, 49(153), 401-412.
2. Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International journal of human-computer studies*, 66(9), 641-661.
3. Howard-Jones, P., Ott, M., van Leeuwen, T., & De Smedt, B. (2014). The potential relevance of cognitive neuroscience for the development and use of technology-enhanced learning. *Learning, Media and Technology*, (ahead-of-print), 1-21.

4. Ott, M., & Pozzi, F. (2008). ICT and Cultural Heritage Education: Which Added Value?. In *Emerging Technologies and Information Systems for the Knowledge Society* (pp. 131-138). Springer Berlin Heidelberg.
5. Robertson, G. G., Card, S. K., & Mackinlay, J. (1993). Three views of virtual reality: nonimmersive virtual reality. *Computer*, 26(2), 81.

Михайлова Е.

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства,
специальность «Дизайн»,
направление специальности
«Дизайн (виртуальной среды)»
руководитель – преподаватель кафедры теории
и истории дизайна Казакова А.В.

**БЕЛОРУССКАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ. ЧЕРТЫ СОВРЕМЕННОСТИ И
ЭТНОГРАФИЯ В ФИЛЬМАХ МИХАИЛА ТУМЕЛИ**

Белорусский аниматор Михаил Тумеля известен детям 1990-х как «дядя Миша», который вместе с зеленым инопланетянином Пацей-Вацей вел «Мультиклуб» на белорусском телевидении. Эта программа заставляла детей поскорее бежать домой к телевизору. Дядя Миша известен не только благодаря телевидению, но и своей курсовой для Микки Мауса, и работой над японским «Чебурашкой». Сегодня Михаил преподает искусство анимации белорусским и российским мультипликаторам, разрываясь между Минском и Москвой.

На студию «Беларусьфильм» в 1978 году придет раскрасчиком школьник Михаил Тумеля.

Михаил Тумеля родился 18 февраля 1963 года в Минске. Он очень рано познакомился с анимацией, еще в детстве. На телевизионных каналах мультфильмы были редкостью и не шли таким потоком, как сейчас. «Зарубежная пропаганда» постепенно проникала в Беларусь: в летних лагерях выменивались польские, чехословацкие журналы, на последних страничках которых были нарисованы истории про Микки Мауса, Дональда. Пользовались популярностью и жвачки с вкладышами-комиксами.

В школе Михаил хорошо рисовал, и его рисунки пользовались популярностью в классе. Через знакомых их показали «Беларусьфильму» и Михаила взяли на летнюю практику заливщиком. После школы он поступил на архитектурный факультет и подрабатывал на «Беларусьфильме», куда в дальнейшем и распределился.

«Анимация – сильный концентрат. В ней сосредоточено больше внутренних токов, чем в игровом полнометражном кино. 10-секундный отрывок ты точишь изо дня в день, в результате вся твоя энергия его пропитывает. Программу из нескольких короткометражек труднее переварить, чем долгий игровой фильм. Их нельзя смотреть валом или бездумно включать детям. Коллега сравнила анимацию для детей с водкой для взрослых: 50-100 грамм еще нормально, но вот после пол-литра начинаются проблемы» [1].

Какое-то время Михаил обучался в Москве на курсах мультипликаторов. Именно там он встретился с Роем Диснеем (племянником Уолта). В 1988 году отмечалось 60-летие Микки Мауса, и белорусские мультипликаторы подарили Микки Маусу мультфильм «Марафон», срежессированный Тумелей и Александром Петровым. «Марафон» получился кратким, но ёмким – в чуть меньше четырёх минут хронометража режиссеры смогли вместить всё детство советского ребенка. По сценарию мультфильма ребенок подходит к экрану и видит своё отражение. Благодаря волшебной кисти отражение превращается в Микки Мауса, мышонок и ребенок начинают танцевать. Вверху экрана идут цифры, показывающие возраст. Ребенок растёт, взрослеет, стареет и уже не может танцевать и веселиться, ему 60 лет. Он садится в кресло и другой ребенок, ребенок следующего поколения, – подходит к экрану с Микки Маусом и мышонок танцует и веселится уже с ним. Этот мультфильм принёс Тумеле известность.

Изменение технологий и экономики повлияло на подход к производству мультфильмов. И здесь на смену идеологизированной и дидактической анимации начала приходить коммерческая, учитывающая ожидания аудитории, изучающая и исследующая эту аудиторию через рынок. Правда, такой подход продюсеров, нацеленных на ублажение вкусов публики, с минимизацией рисков и боязнью художественного поиска, ведет к застою.

В качестве художника-постановщика Михаил Тумеля работал над кукольным «Чебурашкой» 2013 года, которого снимал японский режиссер Макото Накамура. Как непосредственный участник съемок он не может сказать, что делался мультфильм зря. Михаил оценивает проект как интересный опыт творческой реконструкции работы Кочанова и Шварцмана 1969 года. Без Тумели японцы не смогли бы передать дух мультипликации «Беларусьфильма». Хотя бы потому, что на каждый предмет окружения японцам нужны были эскизы, и даже по ним они все делали ровно и правильно. Кривоватость и кособокость декораций входили в стилистику прежнего «Чебурашки».

Ярче всего характер фильмов Тумели выражен в хронометраже и технике исполнения. Поколение детей 80-90-х годов не такое, как сейчас. Они медленнее считывали информацию, им нужно было больше времени, чтобы рассмотреть историю. Задача художника и мультипликатора – выразить своё время, рассказать историю, заставить проникнуться ее духом.

Один из самых популярных жанров белорусских сказок – сказки о животных. Животные наравне с людьми (а иногда и превосходя их) выступают центральными фигурами.

В 2010 году вышел мультфильм Тумели «Выцінанка-выразанка». Мультфильм снят методом компьютерной перекладки в стилистике вытинанки. В мультфильме использованы кадры документально сюжета 1972 года о белорусском мастере вытинанки Вячеславе Дубинке.

По сюжету состарившиеся родители отправляют сына на поиски жены. Идя через лес, сын встречается с зайцем, который рассказывает, что знает, где живёт хорошая девушка. Мать девушки жадная и соглашается выдать дочку замуж, только если ее двор будет полон живности. Заяц приглашает всех животных с панского двора на свадьбу. Свадьба состоялась, все разошлись, а жадная женщина остаётся одна. В этом фильме заяц выступает центральной фигурой, взяв на себя роль свата.

Этот фильм получил диплом «За верность белорусским традициям», призы в номинациях «Лучшая мультипликация» и «Использование фольклора».

В «Выцінанке-выразанке» сочетаются, казалось бы, несочетаемые элементы: народные сказочные мотивы (в титрах указано, что в основу фильма легла песня «Жар-птицы» этно-трио «Троица») и реалии современного информационного общества. В мультфильме присутствуют надписи на английском языке, неожиданные образы (гейша, рок-музыкант), намеки на злободневные политические темы. Такая мешанина выглядит очень забавно и... очень круто! Фильм одновременно демонстрирует уважение к белорусской культуре и старается быть зрелищным для современного интернационального зрителя. Еще от себя добавлю, что считаю "Бумажные узоры" блестящей работой и на данный момент лучшим мультфильмом Михаила Тумели. Даже если брать всю постсоветскую анимацию – то одним из лучших.

В 1992-2005 гг. Тумеля был ведущим «Мультиклуба». Дело в том, что «Мультиклуб» – это рамка для мультфильмов. В ней Тумеля представлял работу коллег. Это правильно. Телевидению нужны большие объемы, нужно провести очень большую работу, чтобы штучная продукция попала на экран. Телевидение не станет покупать западный штучный фильм.

Из-за рамок телевидения многие белорусские фильмы не видит зритель. Видят коллеги, фильмы показывают на фестивалях, но пробиться к массовому зрителю очень тяжело.

На данный момент самыми известными и в какой-то степени культовыми (в узкой среде) работами аниматора являются короткие минималистичные зарисовки. В «Черте» (1988) можно углядеть социально-политические мотивы в контексте той эпохи, когда был создан мультфильм. Вышеупомянутый «Мячик», как и «Марафон», охватывает всю человеческую жизнь – здесь это происходит в образной форме: мячик – некое живое существо, переживающее жизнерадостность детского возраста, потом – «взрослое» давление социума, наконец – переход в другую форму существования. «Несгибаемый Чен» (2007) –

пародия на боевики с восточными единборствами. Наверное, прежде всего имелся в виду Джеки Чан, который, как и мультипликационный герой – гвоздь, стойко переносит все удары по своей «стальной» голове. В конце мультика – титры с «неудачными дублями», как и в фильмах с Джеки Чаном. Обязательно обратите внимание на участников съемочной группы – это отдельный прикол (режиссер обыгрывает свою фамилию в разных языковых вариантах).

Словно доказывая свое умение делать «серьезные» фильмы, Михаил Тумеля в 1998 году берется за среднетражный проект «Волшебная свирель» (по мотивам осетинского нартского эпоса). Предыдущие мультфильмы были рисованными, а тут вдруг – куклы. Несмотря на то, что куклы ограничены в динамике (а сюжет легенды включает в себя много динамичных боевых эпизодов), фильм получился достаточно зрелищным, нескучным и запоминающимся – за счет выразительных персонажей, игры со светом и передачи атмосферы мифической древней эпохи, когда простые люди спокойно общались с божествами.

Другой проект для «Беларусьфильм» – цикл «Белорусские поговорки» (вышли две части в 2008 и 2011 гг). Берется поговорка и иллюстрируется юмористической мульт-зарисовкой. Таким образом раскрывается еще один пласт народной белорусской культуры.

В 2012 году появляется очень интересная работа «Как служил же я у пана», по мотивам старинной белорусской песни. Как мы уже увидели, трагикомедия – любимый жанр Михаила Тумели. Здесь трагикомичность образуется «наложением» друг на друга двух художественных пластов - *музыкального* (песня про селянина, чья судьба развивается благополучно, если не считать последний трагикомический эпизод с женой) и *изобразительного* (то, что вы видим, не вполне соответствует содержанию песни – это настоящая авантюрная драма, действие которой выходит далеко за пределы одного села). Сюжет песни мы узнаём заранее, перед тем, как начинается собственно мультфильм. Несоответствие увиденного и услышанного производит ошеломительный эффект из разряда «что это было?!». Рискну предположить, что «Как служил же я у пана» – новый шаг в развитии жанра трагикомедии (хотя бы в сфере анимации).

Итак, можем утверждать, что Михаил Тумеля – один из немногих белорусских режиссеров-аниматоров, в чьих фильмах на глубинном уровне затронуты проблемы белорусов, передан дух белорусской культуры, использованы разнообразные выразительные средства для его передачи.

Список источников:

5. Дядя Миша из «Мультиклуба»: дети не смотрят «старые добрые» мультфильмы, потому что среди них достаточно проходных и устаревших [Электронный ресурс]/ Сайт новости Беларуси и мира. – Режим доступа: <https://tech.onliner.by/2018/05/23/mihail-tumelya>. – Дата доступа: 13.05.2020.

6. Малюкова, Л. СВЕРХкино. Современная Российская анимация / Сборник статей/ Л. Малюкова. – Москва: Ассоциация анимационного кино, 2016. – 368 с. – Дата доступа: 12.05.2020.
7. Пашков, Г. П. Белорусский фольклор: Энциклопедия. Т. 2 /Г. П. Пашков. – Минск: БелЭн, 2006. – 832 с. – Дата доступа: 12.05.2020.
8. Энциклопедия отечественной мультипликации [Электронный ресурс]/ Свободная энциклопедия.. – Дата доступа: 13.05.2020.

Мулярова А.

студентка 1 курса факультета экранных искусств, специальность
«Искусствоведение», направление специальности
«Организация кинотелепроизводства»

научный руководитель – доцент кафедры менеджмента, истории и теории
экранных искусств, кандидат искусствоведения Харитоненко А.В.

ФРАНЦУЗСКИЙ КИНОАВАНГАРД И НЕМЕЦКИЙ КИНОЭКСПРЕССИОНИЗМ КАК ФАКТОРЫ РАЗВИТИЯ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ В СОВРЕМЕННОМ КИНО

В статье рассматривается влияние стилевых особенностей авангардных направлений в европейском кино 1920-х годов на развитие выразительных средств в современном кинематографе.

Выразительные средства кинематографа – это «язык», с помощью которого раскрывается тема и основная идея фильма. Кинематограф – синтетический вид искусства, поэтому он сочетает в себе художественные приемы других видов искусства. От фотографии кино вобрало в себя свет, от живописи – композицию, от литературы – сценарий, от театра – пластику. Но кинематограф имеет и индивидуальные, специфические выразительные средства. К ним относятся: крупность планов, переходы между планами, кадрами и эпизодами, ракурсы, движение камеры, монтаж.

Активно развивать выразительные средства кинематографа режиссеры приняли в 1920-е годы во время господства авангарда. Это был период немого кино, который режиссер А. Хичкок впоследствии назвал «самой чистой формой кинематографа» [3, с. 30]. Изобразительные и художественные возможности немого кино были чрезвычайно широки. Наиболее ярким проявлением киноавангарда стал французский авангард и немецкий экспрессионизм.

Объект исследования – игровые фильмы 1990–2010-х годов, предмет исследования – проявление влияния французского авангарда и немецкого экспрессионизма на развитие выразительных средств в данных фильмах. Цель

работы – проследить влияние французского авангарда и немецкого экспрессионизма на развитие выразительных средств в современном кино. Для достижения цели решаются следующие задачи: выделить основные стилевые особенности французского и немецкого киноавангардов, выявить проявление данных стилевых особенностей в некоторых современных игровых фильмах. В работе применены исторический подход и метод искусствоведческого анализа.

Французский киноавангард имеет два направления: киноимпрессионизм («первый авангард») и «второй авангард». По аналогии с живописью, режиссеры «первого авангарда» ставили своей целью отобразить мимолетное, изменчивое впечатление от момента.

Для киноимпрессионизма характерны такие черты, как использование крупных и сверхкрупных планов, размытость очертаний, особая работа с освещением, создание эффекта бликов, асимметричная композиция, динамичные позы героев, необычные ракурсы (выше или ниже уровня глаз), кадрирование (фрагменты тела, лица, предметов). В драматургию фильмов включались воспоминания, ретроспекции, флешбэки. Режиссеры-импрессионисты часто снимали на натуре и широко использовали образы природы в своих картинах. Эмоции на экране передавались не только через актерскую игру, но и при помощи обстановки, которая служила визуальным отражением переживаний героев. Работы кинимпрессионистов иногда напоминают атмосферные однокадровые фильмы, поставленные на паузу.

Заметными режиссерами-импрессионистами той поры были: Л. Деллюк с фильмами «Лихорадка» (1921), «Женщина из ниоткуда» (1922); Ж. Эпштейн с фильмом «Верное сердце» (1923); М. Л'Эрбье с фильмом «Эльдорадо» (1921) и др. Фильм «Эльдорадо» рассказывает о цыганке Сибилле, танцующей в баре, чтобы заработать денег на лечение своего больного сына, в то время как его богатый отец игнорирует своего внебрачного ребенка и его мать. В фильме Л'Эрбье смысл и трактовка происходящего зависит от изображения. Особенностью фильма является его цветовое оформление: разные чувства персонажей характеризуют разные цвета. Например, эпизоды боли и отчаяния режиссер окрашивает в синий, а губительные для героев моменты окропляются красным. В фильме широко применяются оптические деформации, мягкофокусное изображение, контровое освещение. Оптические деформации передают настроение и даже течение мыслей героев, а с помощью мягкофокусного изображения режиссёр показывает внутреннее состояние героини, её отрешённость от действительности.

Некоторые черты киноимпрессионизма заметны в работах режиссеров более поздних лет. Среди фильмов 1930-х годов, наиболее близких к импрессионизму, можно назвать картины Ж. Виго «По поводу Ниццы» (1930), «Атланта» (1934) и фильмы М. Карне «Набережная туманов» (1938), «День начинается» (1939). В таких современных фильмах, как «Часы» (реж. С. Долдри, 2002), «Лоре» (реж. К. Шортланд, 2012), «Девушка из Дании» (реж. Т. Хупер, 2015) также можно заметить некоторые импрессионистские приемы.

Одной из наиболее приближенных к импрессионизму современных картин является фильм Д. Кэмпбелл «Пианино» (1993). В центре повествования глухонемая девушка Ада, выражающая свои чувства и эмоции при помощи жестов и игры на пианино. Режиссер погружает зрителя в чуждый, незнакомый мир главной героини, когда-то улыбавшейся при возможности слышать родные звуки и общаться с внешним миром. Фильм «Пианино» позволяет прислушаться к собственным мыслям, к шуму волн, разбивающихся о берег, к звукам пианино, которого касаются нежные пальцы главной героини. Предрасположенность Д. Кэмпбелл к эффектным визуальным метафорам особенно заметна в сцене вынужденной разлуки с любимым музыкальным инструментом, оставленным на песчаном берегу бушующего океана. Режиссер находит оригинальный и занятный образ, который в контексте фильма обретает ключевое значение. Д. Кэмпбелл часто использует крупные и сверхкрупные планы, что позволяет очень точно проследить изменения мимики героев. В фильме много тумана, размытых очертаний, демонстрирующих внутреннее, отрешенное от внешнего мира, состояние главной героини. Можно сказать, что формальное решение фильма соответствует внутреннему состоянию главной героини.

Представители «второго авангарда» пошли в своих художественных поисках гораздо дальше киноимпрессионистов. В своём стремлении к своеобразию выразительных средств они дошли до крайностей, порой подменяя формой содержание. Своей целью они ставили не только создать новое направление в искусстве, но и изменить весь мир.

Весомый вклад в развитие «второго авангарда» внесли Ф. Леже с фильмом «Механический балет» (1924), Ж. Ренуар с фильмами «Дочь воды» (1925), «Маленькая продавщица спичек» (1928), М. Рэй с фильмом «Антракт» (1924), Л. Бунюэль с фильмами «Андалузский пес» (1928), «Золотой век» (1930). Но если М. Рэй – создатель красивых фотографических видений, то Луис Бюнюэль, наоборот, сочетал несочетаемое и конструировал образы, имевшие цель вызвать у неподготовленного зрителя шок. «Андалузский пес» – дебют в кино и первый сюрреалистический опыт молодого режиссера-авангардиста.

Свой фильм «Андалузский пес» Л. Бюнюэль и его соавтор С. Дали подчинили исключительно «законам» сновидений, в которых зрительные образы меняются, не поддаваясь рациональной логике. В фильме отсутствует сюжет в привычном понимании этого слова. Хронология повествования разрознена: так, переход от первой сцены ко второй, случившейся «восемь лет спустя», происходит без изменения обстановки и персонажей. В фильме присутствует много ярких, сюрреалистических образов: глаз, расплосованный бритвой; человек, тычущий тростью в отрубленную руку, лежащую посреди улицы; мужчина, волокущей за собой два рояля, на которых лежат мертвые, полуразложившиеся ослы и вполне живые священники; человеческая ладонь с дырой-стигматом, из которой появляются муравьи. Бюнюэль часто использует крупные и сверхкрупные планы,

ускоренную и замедленную съемки, двойную экспозицию, наплывы, кадрирование, необычные ракурсы съемки, что позволяет еще четче отобразить иррациональность происходящего и заставить зрителя испытать психологический шок.

Одним из примеров обращения к сюрреализму в современном кино является фильм «Вечное сияние чистого разума» (реж. М. Гондри, 2004). Так же как в «Андалузском псе», в фильме Гондри разорвана хронология. Так, например, начальные титры зритель видит лишь на 20-той минуте. Фильм представляет собой путешествие по задворкам памяти героя, по груде сбившихся во времени и пространстве воспоминаний. В фильме реальность часто смешивается со сном, воспоминания перемешиваются с мечтаниями, силуэты, лица, предметы растворяются в памяти. Общей чертой, объединяющей оба фильма является ассоциативность кадра. Так, например, в фильме «Андалузский пес» один и тот же актер играет разных персонажей, создавая эффект «замещения», а в фильме «Вечное сияние чистого разума» в процессе стирания памяти, лицо доктора внезапно изменяется на лицо молодого человека Клементины. У героев обоих фильмов происходят метаморфозы с чертами лица: в «Андалузском псе» герой полностью «стирает» себе губы, а в «Вечном сиянии чистого разума» лица и вовсе исчезают. Для фильмов характерно перемещение в пространстве и времени: в «Андалузском псе» главная героиня выходит из собственной комнаты напрямиком на пляж, а герои «Вечного сияния чистого разума» то путешествуют по детской комнате, в которой когда-то жил главный герой, то оказываются на покрытом ледяной коркой озере, то перемещаются на кровать в собственной спальне.

Отголоски «второго авангарда» заметны также в фильмах «Одержимая» (реж. А. Жулавский, 1981), «Безумие» (реж. Д. Маккензи, 2005), «Вход в пустоту» (реж. Г. Ноэ, 2009), «Начало» (реж. К. Нолан, 2010). Все эти фильмы, в разной степени, объединяет увлечение формотворчеством, уход от действительности, иррациональный смысл происходящего.

В Германии в тяжелой атмосфере послевоенной эпохи киноэкспрессионизм стал общественно значимым явлением, так как отражал психологическое состояние людей в то время. Характерными чертами киноэкспрессионизма являются: павильонные съемки, контрастное освещение, диагонали и неровные линии в композиции, необычные ракурсы съемок, искажение перспективы, субъективная камера, крупные планы, быстрый монтаж, работа с тенями и зеркалами. В фильмах часто присутствовали мотивы безумия, одержимости и преступной власти [1, с. 15–29].

Черты экспрессионизма прослеживались еще в ранних работах немецких режиссеров: «Пражский студент» (1913), «Голлем» (1915) и «Гомункулус» (1916) режиссера П. Вегенера. В первом фильме исследуются темы самопознания, раздвоения личности и с помощью кинематографических средств выражаются мистические мотивы. А в двух других впервые появляется образ монстров [2, с. 7–9]. Но главными фильмами эпохи киноэкспрессионизма

по праву являются «Кабинет доктора Калигари» (реж. Р. Вине, 1920), «Носферату, симфония ужаса» (реж. Ф. Мурнау, 1922), «Метрополис» (реж. Ф. Ланг, 1927).

В фильме «Кабинет доктора Калигари» максимально нереалистичные декорации, нарисованные тени, диагональные композиции, нарушение законов перспективы, яркий грим и экспрессивная актерская игра позволяют полностью отойти от правдоподобного повествования и убедительно показать на экране видения больного воображения [2, с. 16–19]. В фильме «Носферату, симфония ужаса» впервые появляется образ вампира. Благодаря контрастному освещению, покадровой съемке и ускоренному монтажу, фильм погружает зрителя в мир страшного и неизведанного. «Метрополис» Фрица Ланга – первая яркая антиутопия в кино. Ланг изобразил в фильме город будущего, для этого режиссером были возведены диковинные декорации, которые поражают зрителя и сегодня.

Выразительные средства режиссеров-экспрессионистов использовали в разной степени такие режиссеры, как А. Хичкок в фильмах «39 ступеней» (1935), «Человек, который слишком много знал» (1955), «Психо» (1960) и др., О. Уэллс в фильмах «Гражданин Кейн» (1941), «Печать зла» (1958) и др. Вдохновленный киноэкспрессионизмом, А. Хичкок развил такой художественный прием как саспенс. Для Хичкока также характерны такие экспрессионистские приемы, как съёмка с точки зрения персонажа, оригинальность и непредсказуемость движения камеры и ракурсов, искажение перспективы, очень быстрый, дробный монтаж. А О. Уэллс особенно часто прибегал к использованию зеркальных отражений и теней в своих фильмах.

В современном кино художественные приемы киноэкспрессионизма часто используются в таких жанрах, как фильм ужасов и триллер. Среди режиссеров, применявших такие приемы Р. Скотт с фильмами «Чужой» (1980), «Бегущий по лезвию» (1981), Т. Гиллиам с фильмом «12 обезьян» (1995), «Воображариум доктора Парнаса» (2009), Р. Эггерс с фильмом «Маяк» (2019).

У Т. Бертон, режиссера, во многом сформированного под влиянием постмодернизма, также можно заметить обращение к киноэкспрессионистским приемам, например, в фильмах «Сонная лощина» (1999), «Планета обезьян» (2001), «Труп невесты» (2005), «Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит» (2007), «Алиса в стране чудес» (2010) и др. Т. Бертон – любитель мистики и мрачной тональности. В основном, все его фильмы павильонные, а декорации весьма условны. Дизайн города Готэма в фильме Бертон «Бэтмен» отчетливо перекликается с декорациями «Метрополиса» Фрица Ланга, а сумрачные декорации, освещение и грим «Суини Тодда» прямо отсылают к «Кабинету доктора Калигари» Роберта Вине. В фильме «Сонная лощина» присутствует мрачный образ одержимого преступными идеями Всадника без головы, а в «Труп невесты» Бертон разделил мир на две части, показав «живой» – темным и мрачным, а загробный – светлым и оживленным. Он часто использует угловатые геометрические конструкции, тени, темные цвета, неровные линии в

композиции, быстрый монтаж в своих фильмах. Искажение пропорций тела и предметов, также присущее экспрессионизму, у Бертона служит для визуализации ужаса и безумия, а отражения в зеркалах символизируют разрушение личности и мистические предчувствия.

Пространство фильмов «Бегущий по лезвию» (реж. Р. Скотт, 1981) и «Бразилия» (реж. Т. Гиллиам, 1985) тоже частично списано с «Метрополиса» Ф. Ланга. Сёстры Вачовски, создавшие фильм «Матрица» (1999), также признавались, что черпали вдохновение у немецкой киноклассики.

Таким образом, можно говорить о том, что киноавангардисты внесли весомый вклад в развитие теории и эстетики кинематографа. Они заложили необходимый фундамент для дальнейшего творчества, обогатили и изменили представление о выразительных средствах кинематографа. Большинство из выразительных средств кино, которые активно используются в современных фильмах, были предложены режиссерами-авангардистами. Сегодня своеобразными продолжателями традиций киноавангарда можно считать такие явления современного искусства как видеоарт и артхаус.

Список использованных источников:

1. Айснер Л. Демонический экран / Л. Айснер. – М.: Пост Модерн Текнолоджи, 2010. – 240 с.
2. Кракауэр З. От Калигари до Гитлера / З. Кракауэр. – М.: Искусство, 1977. – 352 с.
3. Трюффо Ф. Кинематограф по Хичкоку / Ф. Трюффо. – М.: Laffont, 1996. – 213 с.

Салеев К.

студент магистратуры кафедры менеджмента,
истории и теории экранных искусств
научный руководитель – доцент кафедры менеджмента,
истории и теории экранных искусств,
кандидат искусствоведения Харитоненко А.В.

СТИЛЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ БЕЛОРУССКИХ МУЗЫКАЛЬНЫХ КЛИПОВ 2000–2010-Х ГОДОВ

В статье рассматриваются эстетические особенности белорусских музыкальных клипов 2000–2010-х годов.

Проблема возникновения клиповой культуры не так проста, как представляется на первый взгляд. Прототипами клипов можно считать трех-четырёхминутные «звуковые образы» немецкого изобретателя О. Местера

начала прошлого века, голливудские мюзиклы с роскошными зрелищными шоу и трансляции музыкальных концертов, созданные специально для телевидения. Видеоклипы помогли конкурировать музыкальным коллективам, повышали интерес публики к творчеству отдельных групп и исполнителей, стимулировали поиск творческих идей для создания видеоряда [2, с. 86-87]. Определенный интерес представляет развитие белорусского клипа.

Объект исследования – белорусские музыкальные клипы 2000—2010-х годов. Предмет исследования – стилевые особенности белорусских музыкальных клипов 2000—2010-х годов. Цель – проанализировать особенности стилового решения в белорусских музыкальных клипах обозначенного периода. Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи: рассмотрены возможные факторы, влияющие на эстетику клипов, выделены факторы, доминирующие в белорусских клипах 2000—2010-х годов, проанализированы наиболее репрезентативные белорусские клипы исследуемого периода и охарактеризованы их стилевые особенности. В работе применены историко-культурный и аксиологический метод исследования, а также метод искусствоведческого анализа.

Музыкальный клип, как малоформатная разновидность современного телевидения, имеет свои особенности, на которые влияет авторское, художественное сопоставление изображения и звуковой основы, то есть продолжение или выражение музыкального образа на экране. Можно также выбрать музыкальную базу на основе идеи любого визуального материала, в этом случае основой организации визуального наполнения в клипе будет являться музыка. Так, исследователи выделяют некоторые музыкальные направления, повлиявшие на эстетику музыкальных видеоклипов («поп-музыка», «рок-музыка» и др.) [3, с. 15-16]. В некоторых случаях основу клипов составляют сцены из фильмов и сериалов, смонтированные в определенной последовательности (так часто происходит, когда песня является саундтреком к фильму) и т.д. Также эстетической основой клипа могут являться хореографические, пластические композиции, на которые опирается его образность [3, 17-28]. Однако, одним из основополагающих факторов, определяющим эстетические особенности музыкальных клипов, можно назвать характер предкамерной реальности. Так, можно выделить следующие виды видеоклипов:

1. Клип, где происходит прямое запечатление предкамерной реальности, при котором реальность отражается естественным образом, записывается во время съемок или видеозаписи («Liar» – «Queen» (1978), «Stop» – «Sam Brown» (1989) и др.).

2. Сюжетный (постановочный) клип, в котором разворачивается действие или исполняется художественное представление («Karma Chameleon» – «Culture Club» (1984), «Barbie girl» – «Aqua» (1997) и др.).

3. Клип, в котором предкамерная реальность является созданной: анимационные ролики, клипы с компьютерной графикой и мультипликацией

(«Do the Evolution» – «Pearl Jam» (1998), «Clint Eastwood» – «Gorillaz» (2005) и др.).

4. Клипы со смешанной предкамерной реальностью, где изображение является соединением анимации и запечатленного реального изображения («Money for nothing» – «Dire Straits» (1984), «Californication» – «Red Hot Chili Peppers» (1999) и др.)

После анализа исследуемого эмпирического материала можно сделать вывод, что в Республике Беларусь в 2000—2010-е годы доминируют постановочные клипы, клипы с созданной виртуальной реальностью и смешанные варианты, что и определяет эстетические особенности белорусских клипов в данный период.

Стилистика игрового кино часто являлась привлекательной для артистов белорусской эстрады. Один из ярких примеров данной категории – сюжетный клип группы «Топлесс» «Периферия» (реж. Д. Волков, 2007). В данном клипе цветовая гамма отсылает к российским драмам – серая, тусклая цветокоррекция, образы связаны с хмурой действительностью, и общая безысходность происходящего, вторящая строкам из песни. Тем не менее, когда наступает припев, появляется сам коллектив на сцене, состоящий из четырех девушек, и происходящее начинает напоминать фильм «Глянец» (реж. А. Кончаловский, 2007), который вероятно и являлся источником вдохновения для режиссёра клипа. Сами персонажи данного видео – обычные девушки из глубинки, воспевающие свою жизнь и своё желание уехать в центр. Певицы сами преобразуются, когда выходят на сцену – они под светом софитов, в модных нарядах, золотых платьях. Эта жизнь яркая и блестящая в отличии от жизни на периферии. Это противопоставление и воспевается в песне и это разграничение очень четко показано в клипе.

В похожей манере Д. Волков снял ещё одно видео для певицы А. Шаркуновой – «Бежать» (2009). Тона изображения противоположны эмоциям, которые испытывает героиня. В тёплых тонах показаны сожаление и воспоминания о былых временах. А счастье и радость от любви показаны в холодных тонах. Это символизирует непринятие, свежие раны от потери близкого человека, которые и воспеваются в песне. Сюжетные мотивы героев неясны и невыражены. Внешний вид героев невыразителен, так как все художественные действия передаются при помощи монтажа и света.

Есть примеры, когда артисты пытаются обыгрывать названия своих коллективов, выпуская клипы с соответствующей тематикой. Ярким тому примером является группа «Da Vinci» их клип на композицию «Vum Vum» (реж. А. Герасимчик, 2005), отсылающий к сюжету фильма «Код Да Винчи» (реж. Р. Ховард, 2006), и соответствующе обыгрывающий клише оттуда с шифрами (последовательностью Фибоначчи), понятными только определенному ограниченному кругу людей. Также у данного клипа имеются отсылки к киноленте «Как украсть миллион» (реж. У. Уайлер, 1966) именно в сюжетном плане – похищение картин и замена их на копии.

Ещё один клип А. Шаркуновой – «Последний лист» (реж. Д. Волков 2009) обыгрывает сюжет фильма «Шестое Чувство» (реж. М. Н. Шьямаллан, 1998): девушка находится всё время с мужчиной, записывает его распорядок, подаёт ему знаки, и он это чувствует, но не видит ее.

Популярны в Беларуси и клипы, выдержанные в стилистике какого-либо периода, временного отрезка или жанра кино. Яркий представитель клипмейкерства такого типа – режиссёр В. Маркевич. Сам режиссер считает: «Клип – малая форма визуального. Это законченное произведение, выстраиваемое по всем законам драматургии. Там есть начало и конец, и даже если клип нелогично заканчивается по видео, то он логично начинается и заканчивается по звуку» [1]. Маркевич стал режиссёром двух клипов для группы «Крамбамбуля» – «Абсэнт» (2002) и «Люблю» (2003). И в них наблюдается одна и та же визуальная стилистика – изображение цвета сепии, что придает клипам стилистический оттенок старины. Это поддерживают и костюмы, и декорации.

Жанрово же данные клипы выстроены по-разному: клип «Люблю» оформлен в виде скетчей – они экранизируют то, что поется в песне, но данные экранизации между собой не связаны сюжетом, и лишь являются «поддержкой» музыки, чтобы разбавить видеоряд. В видеоряде большую часть хронометража занимает сама группа. Клип же «Абсэнт» снят в более серьезной драматической манере. Большая часть действия происходит в кафе, о котором поется в самой песне. Используется несколько художественных эффектов. Главенствующий из них – наложение картинки. Этот приём призван отразить глубину чувств и мыслей героев видео. Таким образом между сценами и в самих сценах всплывает дорога, абсент и произведения великих художников – О. Ренуара («Портрет Жанны Самари») и В. Ван Гога («Автопортрет»). Ещё одной важной элемент, на котором заостряет внимание клипмейкер – изображение. Оно, как подчеркивалось выше, решено в сепии, золотисто-коричневого цвета, однако абсент, о котором поет группа, выделен естественным зеленым цветом. Всё это призвано создавать атмосферу жизни французской богемы конца XIX века.

Технологические клипы – редкое явление в Беларуси. Они основываются на виртуализации изображения посредством цифровых технологий, развитие такого вида клипов пошло экстенсивно, а не интенсивно. Стало появляться очень много коллективов, записывающих самостоятельно свою музыку, а, соответственно, и музыкальные клипы.

Тем не менее, в 2004 году у группы «Крамбамбуля» вышел клип «Госці» (реж. М. Сабуров), где режиссер использовал простейшую анимацию с «говорящими головами». Само видео было оформлено как мультфильм с вставками живой съемки, состоящей из пейзажей и белорусского быта. Однако учитывая песню и образы героев, данная стилистика клипу подходит и выглядит аутентично.

Но самыми яркими белорусскими режиссёрами, которые используют виртуализацию изображения, являются братья В. и Э. Сидоруки и А. Терехов.

Клип «Турысты» (реж. бр. Сидоруки, 2005), снят приемом «ложного 3D». Герои представляют собой двухмерные модели, повернутые к зрителю только одним боком, однако окружение вокруг них – трёхмерное, из-за чего происходит обман зрения. Сам сценарий достаточно тривиальный, хоть и сочетающийся с текстом песни. В ней поётся о тех самых «туристах-авантюристах», которые приезжая в чужую страну занимаются незаконной деятельностью – грабежами и разбоями. Однако, как и в случае с клипом «Госьці», благодаря прекрасному сочетанию образов, созданных Л. Вольским и С. Михалком, представляются образы неудачливых, глуповатых, но чертовски обаятельных грабителей, к образу которых подходит подобная анимация, хотя она, в силу технических особенностей и возможностей того периода, выглядит сегодня карикатурно.

Клип «Золотые яйца» (реж. бр. Сидоруки, 2004), снятый для группы «Ляпис Трубецкой», не такой необычный, как клип «Турысты», однако очень подходит под шутовую тематику песни. Само видео сделано в технике пластилиновой анимации, которая, к слову, была самой распространенной в Республике Беларусь среди всех анимационных клиповых техник (это коснулось и «Ляпис Трубецкой»: к данной технике прибежал позднее В. Сидорук, сняв для группы клип «Светлячки» (2009), а потом и А. Терехов, сняв клип «Болт» (2010), однако с некоторыми особенностями. Клип начинается со статичных картинок, нарисованных карандашом. Это призвано настроить зрителя на определенный лад. Последний рисунок, на котором изображен замок, приобретает цвета и трансформируется в трехмерную картинку! Но, как только камера заглядывает внутрь, вместе с первой нотой композиции происходит и переход к пластилиновой анимации. Сама анимация была сделана вручную, снималась покадрово. Это выдает рваность движений пластилиновых фигур, однако сама задумка прекрасно подходит для музыкальной композиции. Анимация в данном конкретном случае позволяет ощутить абсурдность песни, подчеркнуть происходящий фарс и очень грамотно завершить ситуацию.

Примеров смешанной предкамерной реальности в белорусском клипмейкерстве было не очень много. Зачастую, это были клипы с документальным или псевдодокументальным окрасом. Можно выделить клип Ларисы Грибалёвой «Что-нибудь» (реж. Е. Хрусталёв, 2003). Также после выхода музыкального телепроекта «Фабрика звезд» стали очень популярны клипы, снятые на хромакее. Примеры на белорусском ТВ – клипы певицы Алеси «Птицы мои, птицы» (реж. А. Вечер, 2003) и группы «Краски» – «Оранжевое Солнце» (реж. А. Воронов, 2003).

Будучи сравнительно молодым явлением, видеоклип перестал быть неким «видеорядом», в рамках которого поклонники могут увидеть своих кумиров, — эта функция возложена на видеозаписи «живых» выступлений. На данный момент есть основания утверждать, что «видеоклип является сложно организованным текстовым единством, в котором видеоряд, вербальный и

мелодический компоненты могут находиться в различных отношениях друг с другом» [4, с. 293-299].

Таким образом, с 2000-х годов и по настоящее время телевизионные музыкальные клипы в Беларуси стали одним из самых распространенных арт-продуктов. Сюжетным (постановочным) клипам характерно обыгрывание стилистики знаменитых мировых кинофильмов («Переферия», «Vum Vum» и др.) Также их жанр определяется содержанием песни, и, соответственно, определяет жанровую стилистику музыкального клипа. Клипы, созданные на основе виртуальной реальности с использованием анимации, компьютерной графики органично сочетают образы героев и оригинальное содержание музыкальной композиции («Госьці», «Турысты», «Болт» и др.).

Можно отметить, что такие клипы чаще создаются для оригинальных музыкантов и музыкальных коллективов, у которых содержание композиций провокационное или в некотором смысле абсурдистское. Часто режиссеры обращаются к технике пластилиновой анимации. Наконец, стилистика клипов со смешанной предкамерной реальностью во многом зависит как от выбора музыкальных героев («Что-нибудь», «Птицы мои, птицы», «Оранжевое солнце» и др.), так и от ракурса, под которым режиссёр видит их.

Список использованной литературы:

1. Маркевич, Владимир “В клипе должно быть все ясно, коротко и понятно” [Электронный ресурс] // Музыкальная газета. – Электрон. журн. – Режим доступа: <http://www.nestor.minsk.by/mg/articles/2001/46/0100.html>. – Дата доступа: 06.03.2020.
2. Советкина Э. В. Экранная клип – культура: взгляд в историю/Советкина, Э. В.// Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. — №3 (47). — Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский государственный институт культуры». — Москва. — 2012. — С.82 - 86
3. Советкина Э. В. Эстетические особенности музыкальных видеоклипов: автореферат диссертации по искусствоведению, специальность ВАК РФ 17.00.03/ Советкина Э. В.; [Место защиты: Институт повышения квалификации работников телевидения и радиовещания].— Москва, 2005. — 28 с.
4. Шеметова Т. Н. Клиповая культура или некоторые подходы к описанию музыкального клипа/Шеметова Т. Н.// Наука телевидения. — №7. — Автономная некоммерческая организация высшего образования «Институт кино и телевидения (ГИТР)». — Москва. — 2010. — С. 293-299.

Цзан Хань

студент магистратуры, специальность «Киноведение»
руководитель – заведующий кафедрой менеджмента, истории и теории
экранных искусств, кандидат искусствоведения, доцент Лежанская П.В.

ВИЗУАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ИГРОВЫХ ФИЛЬМОВ КИТАЙСКОГО КИНООПЕРАТОРА СУН СЯОФЭЯ

В статье проведён искусствоведческий анализ фильмов китайского кинооператора Сун Сяофэя, рассмотрены световое и цветовое решение его картин, выделены наиболее предпочитаемые способы передачи движения в кадре, охарактеризованы два общих визуальных стиля, которых придерживается кинооператор.

Объект исследования — фильмы китайского кинооператора Сун Сяофэя.

Предмет исследования — визуальное решение игровых фильмов китайского кинооператора Сун Сяофэя.

Цель работы — охарактеризовать визуальное решение игровых фильмов, снятых кинооператором Сун Сяофэем.

Сун Сяофэй, родившийся 27 января 1976 года, является кинооператором и режиссером из материкового Китая; окончил Пекинскую киноакадемию по специальности «Киносъёмка», после чего начал свою карьеру в области кинооператорства. Сун Сяофэй имеет большой опыт работы с камерой и уделяет большое внимание использованию новых техник съёмки, сочетая свой уникальный стиль изображения, управление цветом и сочетание традиционных реалистичных и ручных техник. Он обладает способностью усиливать художественную выразительность фильмов и может успешно применять аудиовизуальные эффекты для коммерческих фильмов.

Список фильмов, снятых Сун Сяофэем в качестве оператора с 2002 по 2015 годы, включают в себя 14 игровых работ среди которых: «Коррида» (2009), «Упрямая Редька» (2009) «Убийство» (2012), «Лучшие друзья» (2014), «Тайский конфуз» (2012), «Мастер поколения» (2013) и другие.

В 2009 году он начал свою операторскую карьеру в фильме «Коррида» с которым был номинирован на 46-ю Тайваньскую кинопремию «Золотая лошадь» за лучшую операторскую работу. 11 ноября 2011 года был выпущен комедийный фильм «Терминатор для одиноких», где он был оператором. В том же году он был оператором драмы «Море звёзд». 28 апреля 2012 года в материковом Китае выпущен фильм «Убийство», который был номинирован на 49-ю Тайваньскую кинопремию «Золотая лошадь» за лучшую операторскую работу. 12 декабря 2012 года в континентальном Китае вышел комедийный фильм «Тайский конфуз». В 2013 году он был оператором боевика «Мастер поколения». В 2014 году в качестве оператора снял романтический комедийный фильм «Лучшие друзья», в том же году — фильм «Пекинская история любви»,

за который он был включен в шорт-лист на лучшую операторскую работу в рамках международного кинофестиваля в Макао. В 2015 году снял романтическую комедию «Потерянные в Гонконге» [1].

Актуальность изучения творчества Сун Сяофэя заключается в том, что он, пройдя через эру плёночного кино в эру цифрового, является кинооператором, который стал очень известен в Китае в этот переломный момент. У него прекрасные способности к визуальной стилизации фильмов, он также хорошо знаком с освещением и языком камеры, а в новую эпоху у него сформировался свой личный стиль среди китайских кинооператоров. В фильмах, в которых он был оператором-постановщиком, его навыки и способности сильно повлияли на общий визуальный образ, ясно виден в его постоянно совершенствующийся стиль.

Исходя из замысла фильмов, реализм в его работах сублимирован к выражению киноискусства, которое сосуществует между реальностью и живописью, при этом не важно, идёт речь о коммерческих фильмах или художественных фильмах. Фильмы, в которых он участвовал, имеет хорошую репутацию и кассовые сборы в Китае, так, фильм «Тайский конфуз» установил самый высокий кассовый сбор среди китайских фильмов в 2012 году [1].

Среди наиболее важных содружеств, способствующих проявлению таланта Сун Сяофэй, является его работа с режиссером Гуань Ху. В фильмах «Коррида» и «Убийство» режиссер Гуань Ху дал Сун Сяофэю полную свободу творческого выражения и в результате было получено более оригинальное и художественно-целостное визуальное решение. Сун Сяофэй создал оригинальный образ в вымышленных историях о горных деревнях через язык объектива камеры, заставляя зрителей полагать, что происходящее на экране правда.

Снимая фильм «Лучшие друзья», режиссер Нин Хао не хотел вводить в реальность фильма слишком много документального начала, а хотел интегрировать больше личных выражений. Сун Сяофэй использовал сложные средства для создания простых, уменьшающих очевидность следов обработки изображения приемов, чтобы люди чувствовали, как будто на экране их нет, но, если присмотреться, можно обнаружить много различий. Режиссер оценил работу Сун Сяофэя во время съемок очень высоко и говорил, что оператор позволил режиссеру расслабиться, чтобы он мог спокойно сосредоточиться на других вещах [2, с. 128].

В фильме «Мастер поколения», снятом режиссёром Ван Цзявэем, Сун Сяофэй был приглашен продолжить работу другого оператора-постановщика, так как из-за истечения сроков контракта с французским оператором было невозможно завершить оставшиеся съемочные задания. Режиссер Ван Цзявэй — очень важный и известный режиссер в Китае. Получить приглашение от него — это шанс стать одним из создателей выдающегося образца киноискусства. Это уже говорит о том, насколько способности Сун Сяофэя ценятся в Китае.

Перед съемкой фильма оператор получает сценарий фильма. Изучая сценарий, кинооператоры меньше думают о его глубоких литературных намерениях, будь то критика реальности или разоблачение человеческой природы, для них первая задача — определить тон фильма в соответствии с сюжетом и первоначальными ощущениями. Общий стиль освещения — это фундаментальный способ контролировать содержание сюжетной линии фильма в целом. Если использовать мягкий рассеянный свет в фильме, можно создать жизнерадостное и яркое настроение и приятный свет, для темного тона с тяжелой атмосферой, используют контрастный свет. Также внимание уделяется цветовому решению, которое тесно связано со световым. Естественно, что такой подход характерен и для Сун Сяофэя.

В 2009 году он сотрудничал с режиссером Гуань Ху в съемках фильма «Коррида», в котором визуальный стиль был очень запоминающийся, использование цвета преувеличено и смело, а особый подход движения камеры чрезвычайно выразителен по стилю изображения. Затем в 2012 году стили двух фильмов «Убийство» и «Тайский конфуз» были очень разными. В первом образ очень похож на «Корриду», в то время как второй возвращается к повествованию через язык камеры, но отличается по стилю, в который вкладывался свой смысл.

В 2013 году в фильме «Мастер поколения» он использовал возможности стиля изображения до предела. Очевидно, что сцены двух боев под дождем, снятые разными кинооператорами, были визуально разными, а некоторые изображения, снятые французским кинооператором, явно более контрастные, менее темные и более жесткие. В этот унаследованный большой относительно светлый стиль Сун Сяофэй добавляет часть темных деталей, что делает сцены боя более романтичными и эстетически выверенными.

Некоторые из световых приёмов и выбор освещения заставляют зрителя иметь определённое восприятие. Благодаря общему контролю атмосферы света, оператор может выразить то, как он чувствует всю историю. Например, в фильме «Упрямая редька» для того, чтобы показать черный юмор в сюжете и атмосферу подшучивания, Сун Сяофэй использовал яркие, смелые и сильные цвета. В то время как большинство сцен в фильме «Коррида» сняты с в одном тоне низкой насыщенностью, что делает историю на фоне северной зимы более реальной.

Большинство сцен на открытом воздухе в фильме «Убийство» сняты при рассеянном облачном свете, характерном для пустынной независимой деревни за пределами мира. Фильм «Тайский конфуз» имеет сильные региональные характеристики Таиланда, а цветовая обработка в основном насыщена желтым цветом с характерным стилем дорожного кино. В «Мастере поколения», помимо учета стиля изображения режиссера Ван Цзявэя, у Сун Сяофэя также есть свой собственный стиль. Применение большого соотношения света и контрастности тонов делает сцены с боевыми искусствами более жесточенными и холодными.

В своих ранних фильмах Сун Сяофэй в основном сотрудничали с китайскими режиссерами шестого поколения, большинство из которых думали о человеческой природе, и, соответственно, большинство раскрываемых ими тем были тяжелыми. Люди в современном обществе обеспокоены проблемами семьи, поэтому в более поздних фильмах больше тем связано с социальными вопросами. Стилль изображения этого типа фильмов более склонен отражать реальную социальную среду, перемещать реальную социальную среду на экран и одновременно использовать язык фильма, чтобы аудитория была выражена и узнаваема в фильме. Значимость этого чувства идентичности было также подтверждено посредством кассовых сборов, которые собирали в Китае подобные фильмы. Это также доказало, что Сун Сяофэй использовал камеру для убедительного создания визуальных образов персонажей в кинокартинах. Высокая кассовые сборы позволили Сун Сяофэю снимать больше фильмов и знакомить больше людей с его уникальным стилем изображения.

Что касается светового и цветового решения, то для Сун Сяофэя более характерно использование холодных тонов, либо комбинации холодных тонов с теплыми для создания визуального контраста, согласованного со смысловым наполнением конкретного фильма. Особенно сильно это проявлялось в раннем периоде его творчества, когда он сотрудничал с режиссерами шестого поколения.

При выборе освещения и его последующей обработке Сун Сяофэй учитывает три составляющие:

- выбор различных световых эффектов для разных людей и объектов;
- использование разных световых эффектов для разного времени и пространства;
- учет разных эмоций персонажей.

Это позволяет ему более детально и глубоко проработать визуальное решение каждого конкретного фильма, чтобы сформировать уникальные характеристики исходя из сюжета и намерений режиссера.

Немаловажным являются способы показа движения в кадре. Движение — важная особенность кинофильмов. Движение является наиболее важной характеристикой, которая отличает кино от живописи и фотографии, оно является средством и методом, которое может наилучшим образом воплотить очарование киноискусства. Для фильма свет — это душа фильма, а движение — это жизнь фильма.

Существует три типа движений объектива в фильмах: один — движение за пределами кадра. Это движение относится к изменению положения камеры. Второй — к перемещению объектива вверх, вниз, влево, вправо, вперед, назад, то есть толчок, вытягивание, встряхивание и смещение. Третий — движение внутри кадра, то есть движение объектов и людей, снятых внутри кадра, когда положение камеры фиксировано и направление объектива не изменяется.

Для Сун Сяофэя характерно использование двух видов движущихся кадров: «успокаивающих кадров движения» и «острых кадров движения».

Первый вид движущихся кадров очень хорошо представлен в таких его картинах как «Лучшие друзья», «Двойная еда», «Тайский конфуз». Второй вид движущихся кадров можно увидеть в картинах «Полицейское свидание», «Коррида», «Убийство», «Мастер поколения». Каждый из этих типов как правило преобладает в конкретном фильме, однако в некоторых фильмах (например, «Убийство», «Коррида») оператор чрезвычайно органично сочетает эти два подхода, что придает его картинам динамики и глубины.

Сун Сяофэй очень точно выстраивает модели движения в своих фильмах, исходя из их истории. При показе движения он чаще использует съемку объективной камерой со внешней неопределенно сфокусированную повествовательной перспективой и внешней сфокусированной повествовательной перспективой. Так же такой подход дает возможность более свободно использовать эффектные операторские приемы, такие как панорамная съёмка, высокоскоростная съемка, разные планы и т.д.

Стоит отметить, что в своих работах он комбинирует повествовательные перспективы. Если говорить о съемке всех его фильмов вообще, то несфокусированная повествовательная перспектива в целом является доминирующей в большей части его работ.

Во всех 14 фильмах, снятых Сун Сяофэем в качестве оператора, проявилось не только его техническое мастерство, но и умение создать нужную атмосферу сохранив при этом очень характерные личные черты кинооператорской работы.

Стиль изображения Сун Сяофэя изменчив и имеет этапы. Съемка фильмов различной тематики и разных жанров неизбежно привела к разнообразию его стилей съёмки. Это также создало ощутимую визуальную разницу в его работах: Сун Сяофэй не слепо следовал фиксированному стилю, а постоянно менялся. Он прекрасно контролирует картину фильма. Может очень хорошо понять требования режиссера, а затем, в соответствии с его точкой зрения, дать режиссеру свои предложения.

Можно выделить два крупных общих стиля, которых придерживается кинооператор. Первый имеет подавляющий и удручающий эффект на зрителя. Этот подход к съёмке хорошо заметен в фильмах «Упрямая Редька», «Коррида» и «Убийство». Второй предполагает создание реалистичных изображений, например, как в фильмах «Полицейское свидание» и «Тайский конфуз».

Таким образом, Сун Сяофэй относится к достаточно молодому поколению китайских кинематографистов. Он имел уникальный опыт работы с режиссёрами шестого и седьмого поколений китайских кинорежиссеров, что помогло сформироваться его уникальному авторскому стилю как кинооператора. Его работы неоднократно признавались на крупных азиатских кинофестивалях. Это показывает, что он достойно входит в новую плеяду молодых китайских кинематографистов, которые определяют облик современного китайского полнометражного игрового кино.

Список источников:

- 1) Сун Сяофэй. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://baike.baidu.com/item/宋晓飞/3444546>. — Дата доступа: 02.05.2020.
- 2) Хоу, К. Нереальное творчество — интервью с Сун Сяофэем о создании фильма «Лучшие друзья» / Кайкай Хоу, Сясянь Ян // Аудио и видео. — 2014. — № 6. — С. 128–132.

Секцыя 5 ГУМАНІТАРНЫЯ ДЫСЦЫПЛІНЫ

Бурдо Сафія

студэнтка 1 курса тэатральнага факультэта спецыяльнасць «Акцёрскае майстэрства», накірунак спецыяльнасці «Акцёрскае майстэрства (тэатр лялек)»
кіраўнік – старшы выкладчык кафедры гуманітарных дысцыплін Шырокава Я.І.

АСАБЛІВАСЦІ МАСТАЦКАГА ПЕРАКЛАДУ ЗВЯЗНАГА ТЭКСТУ

Анатацыя: Аб'ектам даследавання ў працы з'явіліся складаныя пытанні станаўлення і развіцця нацыянальнай школы мастацкага перакладу як формы ўзаемадзеяння культур розных народаў. Мастацкі пераклад разглядаецца як асаблівы від міжкультурных камунікацый. Адначасова паказана вялікая роля мастацкага перакладу як ступені ўзыходжання беларускай літаратуры на якасна новы, сусветны, узровень.

Мастацкі пераклад – пераклад твораў прыгожага пісьменства, мастацкай літаратуры, асноўнай функцыяй якіх з'яўляецца эстэтычнае і эмацыянальнае ўздзеянне на таго, хто іх успрымае. Мастацкі пераклад – гэта своеасаблівы стымулятар узаемадзеяння літаратур. Перакладны мастацкі твор павінен быць тым арганізмам, што захоўвае дыханне пісьменніка, які перакладаецца, душу яго народа і «знакі» пэўнай эпохі [6, с. 25-29].

Усе мы разумеем, што без перакладнога пісьменства проста немагчыма ўявіць развіццё ўвогуле пісьменства любой нацыі, асабліва ж стварэння кантэкстаў, якія даюць падставы весці гаворку пра існаванне супольнасцяў – такіх, як “літаратура народаў СССР”, і тым больш, “еўрапейская літаратура”, “сусветная літаратура” [6, с.13-14].

Пэўную сістэматызацыю пастулатаў школы мастацкага перакладу, якая засноўвалася на рускіх традыцыях, а потым развівалася за кошт важнейшых здабыткаў тэорыі і перакладчыцкай практыкі ў розных нацыянальных літаратурах былога СССР, у тым ліку беларускай, правёў В.П. Рагойша :

1. Пераклад ёсць мастацкае, творчае адлюстраванне арыгіналу, яго “партрэт” (С.Маршак).

2. Савецкая школа мастацкага перакладу дасягае сваіх поспехаў на прынцепах “рэалістычнага перакладу” (І.Кашкін), які:

а) разглядае пераклад як паўнапраўную “з’яву роднай літаратуры” (А. Лейтэс);

б) абапіраецца пры гэтым на прызнанне перакладальнасці любога мастацкага тэксту і магчымасці “комплекснага перастварэння на сваёй мове нацыянальнай формы арыгіналу” (Ул. Россельс);

в) патрабуе ад майстра апроч, безумоўна, спецыфічнага перакладчыцкага дару і дасканаллага валодання мовамі арыгіналу і перакладу, ведання не толькі

арыгінальнага твора, але і таго жыцця, якое ў ім адлюстравана, не толькі тэксту, але і таго, што “па-за тэкстам” (І. Кашкін);

г) метадычна заснаваны на шырокім выкарыстанні спосабу “функцыянальнага падабенства” (паняцце функцыянальнага падабенства ў перакладзе распрацавана А. Фёдаравым), што дазваляе перакладчыку дамагацца таго, каб пераклад рабіў на чытача такое ж мастацкае ўражанне, якое арыгінал робіць на свайго чытача.

3. У выніку таго, што адзначана, пераклад уяўляецца “не актам пераймання, капіравання ці суперніцтва, а актам творчага пераўвасаблення і перш за ўсё актам высокай дружбы паміж пісьменнікамі” (П. Антакольскі, М. Ауэзаў, М. Рыльскі).

Натуральна, паўстае пытанне пра асобную беларускую школу перакладу. Пры звароце да яго часцей за ўсё безапеляцыйна сцвярджаецца: такая школа існуе. Між тым, выразна акрэсленай характарыстыкі яна не мае. Бо школа не сукупнасць імёнаў тых, хто актыўна займаўся перакладам, і не адпаведны плён асобных перакладчыкаў, а таксама і не агульны нарбак пакаленняў іх, не фонд лепшых перакладных твораў. Бо перакладчыкі і пакаленні іх могуць з’яўляцца і самі па сабе, не маючы прамой сувязі з нацыянальнай перакладчыцкай традыцыяй і канкрэтнымі папярэднікамі (як Максім Багдановіч); пры належнай актыўнасці, натуральна, назапашваюцца і пэўныя вынікі, як індывідуальныя, так і сукупныя; а найбольш годнае з гэтых вынікаў складае фонд перакладной літаратуры. І ўсё гэта ў нас, беларусаў, ёсць [6, с. 32-33].

Кожнага, хто займаецца перакладамі, перш за ўсё цікавяць пытанні іх адпаведнасці арыгінальным творам. Акрамя паняцця “адпаведнасць” (а ў тэорыі перакладу ўжываюцца і іншыя блізкія да яго тэрміны), адным з найбольш распаўсюджаных з’яўляецца “эквівалентнасць”. Глумачальны слоўнік беларускай мовы дае наступнае вызначэнне паняцця эквівалент – “што-небудзь раўназначнае, раўнацэннае, раўнасільнае чаму-небудзь, здольнае поўнасьцю замяніць яго” (лац. *aequivalens, aequivalentis* – раўназначны, раўнацэнны) [5, ст. 444]. Многія даследчыкі лічаць, што эквівалентнасць – гэта асноўная прыкмета і канстатуючая ўмова перакладу, якая “адрознівае яго ад іншых спосабаў перадачы зместу іншамоўнага тэксту” [2, ст. 51].

Для мастацкага перакладу надзвычай важным з’яўляецца адэкватная перадача нацыянальнай культурнай спецыфікі тэксту арыгінала, бо ярка выяўленая нацыянальная афарбоўка зместу і формы – гэта характэрная рыса мастацкай літаратуры. Мастацкі тэкст як выразнік асаблівасцей мыслення, псіхікі, ментальнасці пэўнага народа з’яўляецца неацэнным матэрыялам для даследаванняў.

Нацыянальна-культурная інфармацыя ў мастацкім тэксце актуалізуецца праз словы і спалучэнні слоў з нацыянальна-культурнай семантыкай. Яны адлюстроўваюць своеасаблівасць матэрыяльнай і духоўнай культуры народа. Так, нацыянальна афарбаванымі ў беларускім мастацкім творы з’яўляюцца:

1) безэквівалентная лексіка;

- 2) найменні беларускіх рэалій;
- 3) размоўная лексіка;
- 4) парэміі і фразеалагізмы з нацыянальна-культурнай семантыкай;
- 5) дыялектызмы;
- 6) свабодныя і ўстойлівыя параўнанні.

Усе названыя вышэй моўныя адзінкі нясуць багатую этнакультурную інфармацыю і з'яўляюцца выразнікамі светапогляду, светаўспрымання і культуры беларускага народа.

Пры перакладзе мастацкага твора важна ўлічваць таксама і час яго стварэння, цесную сувязь паміж гістарычным становішчам і вобразамі, якія адлюстроўваюць яго ў творы. Асаблівасці эпохі, гістарычнага развіцця, умоў пражывання, менталітэту характарызуюць наступныя моўныя адзінкі:

- 1) архаізмы;
- 2) гістарызмы;
- 3) антрапонімы;
- 4) тапонімы;
- 5) формулы маўленчага этыкету.

Пэралічаныя вышэй адзінкі мовы характарызуюць культуру народа ў пэўны гістарычны перыяд, а ў мастацкім тэксце дапамагаюць падрабязна апісаць пэўную эпоху.

Вельмі складаным пытаннем перакладу мастацкай літаратуры з'яўляецца выяўленне і перадача індыўдуальнай манеры пісьменніка. Да спосабаў выражэння індыўдуальнай манеры пісьменніка ў мастацкім тэксце адносяцца:

- 1) уласныя імёны (асабліва мянушкі);
- 2) аказіянальныя лексічныя і фразеалагічныя адзінкі;
- 3) вобразныя азначэнні;
- 4) метафары;
- 5) трапныя параўнанні;
- 6) сінтаксічныя фігуры (інверсія, паўтор і інш.).

Гэтыя сродкі дазваляюць глыбей зразумець асаблівасці стылю пісьменніка, яго светапогляд, спасцігнуць ідэйна-эстэтычныя задачы аўтара [1].

Трансфармацыйны пераклад – пераклад, які выкарыстоўвае разнастайныя трансфармацыі, гэта значыць, міжмоўныя аперацыі сэнсавага перавыражэння. Усе трансфармацыі зводзяцца да некалькіх элементарных тыпаў (перастановак, замен, дабаўленняў і пропускаў), якія могуць ужывацца не толькі ў чыстым выглядзе, але і ў спалучэнні, у комплексе. Замены спалучаюцца з перастаноўкамі, пропускі з дабаўленнямі і інш.

Параўнальны аналіз мастацкіх тэкстаў арыгінала і перакладу даў магчымасць выявіць наступныя разнавіднасці комплексных трансфармацый.

1. Замена + дабаўленне: “Гэты адпачынак быў мала падобны да адпачынку” (“Мінскі напрамак”). “Этот отдых мало соответствовал обычному представлению об отдыхе” (пераклад Л. Ракоўскага). Ужыты цэлы комплекс пераўтварэнняў: замены галоўнага слова (бел. падобны – руск. отвечал,

соответствовал), дабаўленне, выкліканае заменай галоўнага слова, – спалучэнне назоўніка з прыметнікам (обычнаму прадставленню), змена формы залежнага кампанента, абумоўленая папярэднімі трансфармацыямі (бел. да адпачынку – родны склон, руск. об отдыхе – месны склон). Спалучэнне замены і дабаўлення выклікана якраз тым, што пры перакладзе сказа ўжыты не слоўнікавыя адпаведнікі. Яшчэ некалькі падобных ілюстрацый: “Апейка багата ездзіў” (“Подых навальніцы”). “Многие дни Апейка колесил по дорогам” (пераклад Д. Кавалёва). “Апаліла Васіля (Ганна) вачыма...” (“Подых навальніцы”). “Как молнией полоснула по Василию взглядом” (пераклад Д. Кавалёва).

2. Замена + пропуск: “Мачыха таксама злезла з калёс, навастрылася позіркам на школу” (“Завеі, снежань”). “Мачеха тоже слезла с телеги, уставилась на школу” (пераклад Д. Кавалёва і Т. Залатухінай). Пропуск кампанентаў (позіркам, рашучасць) выклікана заменай папярэдніх кампанентаў (навастрылася – уставилась). У пэўнай ступені семантыка адзінак перакладу кампенсуе семантыку прапушчаных кампанентаў, аднак не цалкам. Былі выяўлены і такія пропускі, якія прывялі да пэўных вобразных страт: “Ён (Васіль) хутчэй адварнуўся насцярожаным тварам...” (“Людзі на балоце”). “Он поспешно отвернулся от Ганны” (пераклад М. Гарбачова). Пасля той ночы, калі давялося пасабляць бандытам, Васіля выклікалі на допыт. На ганку Васіль сустракаецца з Ганнай, адварочваецца “насцярожаным тварам” (насцярожаны – г. зн. напружаны, трывожны). Відавочна, калі ў арыгінале – выразная характарыстыка стану героя, то ў перакладзе – нейтральнае “от Ганны”. Такая комплексная трансфармацыя неправамерная: апісанне паводзін героя збедненае.

“Міканор перамаўчаў вокліч, маўкліва сцярпеў яго” (“Завеі, снежань”). “Міканор переждал шум” (пераклад Д. Кавалёва і Т. Залатухінай). Канструкцыя “маўкліва сцярпеў яго”, прапушчаная ў перакладзе, удакладняе паводзіны героя, стварае своеасаблівы малюнак яго выступлення на сходзе. Такого ўдакладнення ў перакладзе няма, што, безумоўна, з’яўляецца недахопам.

“У той жа дзень, трохі пазней, Яўхіму выпала яшчэ раз спаткацца з Хадоськай. Падсачыла за агародамі, выткнулася тварам у твар (“Людзі на балоце”). “В тот же день, чуть попозже, Евхиму пришлось ещё повстречаться с Хадоськой. Подкараулила за огородами, перехватила” (пераклад Н. Кісліка). У перакладзе адсутнічае акалічнасць спосабу дзеяння, выражаная фраземай “тварам у твар” – г.зн. вельмі блізка, так, што нельга абмінуць, абысці. Пропуск выкліканы папярэдняй трансфармацыяй, заменай дзеяслова-выказніка: выткнулася – перехватила. Выткнуцца – паказацца, вылезці, высунуцца (слова размоўнае). Перехватила – затрымала, спыніла, ідучы наперарэз. Значэнне апушчанай фраземы, як бачым, у пэўнай ступені кампенсавана семантыкай адзінкі “перехватила”.

3. Замена + перастаноўка: “Здзіўленне прыходу Глушакоў у сваты было для Ганны першы момант такое вялікае...” (“Людзі на балоце”). “Приходу Глушаков со сватами Ганна была настолько удивлена...” (пераклад Н. Кісліка).

“Приход Глушаков со сватами так удивил Ганну...” (пераклад М. Гарбачова). У арыгінале: дзейнік “здзіўленне”, выказнік (састаўны іменны) “было вялікае”. Стан Ганны, як бачым, характарызуецца праз пэўны абстрактны вобраз. У перакладзе Н. Кісліка: дзейнік “Ганна”, выказнік (састаўны іменны) “была удивлена”; у перакладзе М. Гарбачова: дзейнік “приход”, выказнік (просты дзеяслоўны) “удивил”. Адзінкі перакладу, нягледзячы на шматлікія пераўтварэнні, захавалі агульны сэнс выказвання арыгінала. У перакладзе ўжыты прыём цэласнага пераўтварэння, хоць беларуская адзінка не дае відавочнай падставы для выкарыстання такой трансфармацыі.

4. Замена + дабаўленне + пропуск + перастаноўка: Такі тып перакладчыцкіх трансфармацый ахоплівае граматычную аснову сказа: “У Каржыцкага і сёння быў чысты, сіні позірк вачэй” (“Завеі, снежань”). “И сегодня Коржицкий смотрел на него чистыми синими глазами” (пераклад Д. Кавалёва і Т. Залатухінай). Агульны сэнс сказаў аднолькавы, аднак адбыліся некаторыя семантычныя зрухі, звязаныя, перш за ўсё, з ужываннем у перакладзе кампанента “смотрел”. Калі перакласці сказ арыгінала даслоўна, то ўзнікае непатрэбная таўталогія взгляд глаз. Магчыма, таму перакладчык ужыў прыём цэласнага пераўтварэння.

Трэба памятаць: комплексныя трансфармацыі заканамерныя і апраўданыя толькі ў тым выпадку, калі маюць лексічную, граматычную або стылістычную матывацыю. Нематываванае выкарыстанне трансфармацый парушае аўтэнтычнасць аўтарскага тэксту [4].

Паэтычны пераклад справядліва можна лічыць вяршыняй перакладчыцкага майстэрства, таму што, акрамя зместу, трэба максімальна перадаць форму. Нельга забываць пра аўтарскія вобразы, што складаюць калейдаскоп пачуццяў, і галоўнай задачай перакладчыка з’яўляецца перадача гэтых вобразаў адпаведнымі сродкамі, якія здольны выклікаць у чытача адпаведныя пачуцці, даць магчымасць дакрануцца да аўтарскай думкі. Перакладчык перакладае паэтычныя творы на родную мову, каб пазнаёміць грамадства з культурнымі дасягненнямі таго або іншага народа. Чытач верыць перакладчыку, глядзіць на з’яву яго вачыма, успрымае твор так, як падаў яго перакладчык. Адсюль двойная адказнасць перакладчыка – перад аўтарам і перад чытачом.

Існуюць два віды вершаванага перакладу: вольны і дакладны. Вольны пераклад – гэта па сутнасці новы твор, асабліва калі перакладчык інтэрпрэтуе не толькі змест, але і рытм, танальнасць. Дакладны перакладчык не толькі складае поўную карціну дзеяння (улічваючы ўсе дэталі тэксту), але і надае перакладу асабістую мілагучнасць, якую адчуваеш праз сваю рэальнасць. Такі пераклад магчымы, калі майстар прасякнуты эпохай напісання твора, прыродай краіны, ведае нюансы жыцця і дзейнасці аўтара. Дакладны перакладчык імкнецца перадаць літаральна ўсё: і фармальныя асаблівасці, і найдрабнейшыя дэталі вобразаў, філасофскую накіраванасць і каларыт эпохі [3, с. 61-66].

Відавочна, што ў любыя часы паэты і прэзаікі звярталіся да мастацкіх перакладаў. Высокамастацкі пераклад Я. Коласам паэмы А. Пушкіна “Палтава” – класічны ўзор нацыянальнай перакладчыцкай літаратуры. Па шырыні і разнастайнасці творчага дыяпазону дзейнасць Максіма Багдановіча ў галіне беларускага мастацкага перакладу з’яўляецца беспрэцэдэнтнай. Перакладу “Слова пра паход Ігаравы”, які здзейсніў Я. Купала, належыць прыкметнае месца ў творчасці самога пісьменніка і ў гісторыі перакладу гэтага славутага твора. Я. Колас, М. Багдановіч, Я. Купала, на маю думку, – адны з самых таленавітых майстраў перакладу на Беларусі. Дзякуючы іх мастацкім перакладам, родная літаратура не толькі ўзбагацілася, але і выйшла на іншы, сусветны, узровень.

Мастацкі тэкст як аб’ект перакладу мае шэраг адметных уласцівасцяў, якія ўплываюць як на працэс, так і на якасць мастацкага перакладу. Мастацкі пераклад – гэта складаны від чалавечай дзейнасці. У працэсе мастацкага перакладу сутыкаюцца розныя культуры, розныя эпохі, розныя традыцыі. Пры перакладзе мастацкага тэксту мы маем справу не столькі з перакладам у яго традыцыйным разуменні, колькі з асаблівым відам міжкультурнай, культурна-этнічнай і мастацкай камунікацыі.

Спіс крыніц:

1. Вестник Полоцкого государственного университета. Серия А [Электронны рэсурс] — Рэжым доступу: <https://elib.psu.by/bitstream/2017-10.pdf>
2. Комиссаров, В. Н. Слово о переводе. Очерк лингвистического учения о переводе В. Н. Комиссаров. – М.: Междунар. отношения, 1973 г. –215 с.;
3. Рагойша, В.П. Проблемы перевода с близкородственных языков / В.П.Рагойша. – Минск : Изд-во БГУ, 1980 г. – 184с.;
4. Репозиторий БГПУ [Электронны рэсурс] — Рэжым доступу <http://elib.bsu.by/handle/123456789/125565>
5. Тлумачальны слоўнік беларускай мовы: у 5 т. пад рэд. К. К. Атраховіча. – Мінск: БелСЭ, –Т. 1–5 –1977–1984 г.;
6. Чарота, І. А. Тэорыя і практыка мастацкага перакладу : дапам. для студэнтаў філал. фак., якія навуч. па спец. 1-21 05 01 «Беларуская філалогія (па накірунках)», 1-21 05 04 «Славянская філалогія», 1-21 06 01 «Сучасныя замежныя мовы (па накірунках)» / І. А. Чарота. – Мінск : БДУ, 2011 г. – 124 с.

Бутько П. Ю., Ходаренко Д. А.

студентки 2 курса факультета экранных искусств, специальность «Режиссура кино и телевидения», направление специальности «Режиссура кино и телевидения (звукорежиссура)»
руководитель — заведующий кафедрой менеджмента, истории и теории экранных искусств, кандидат искусствоведения, доцент Лежанская П.В.

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ПРОГРАММ ДЛЯ АУДИО- И ВИДЕОМОНТАЖА

В статье проведён сравнительный анализ профессиональных программ для аудио- и видеомонтажа. Рассмотрены их характеристики, проведен расчет времени окупаемости для студентов БГАИ. Показано как нахождение оптимальной программы помогает звукорежиссеру и монтажёру достичь наилучших показателей производительности при наименьших затратах

Объект работ — монтажные программы Final Cut Pro X и Adobe Premiere pro CC 2019, звуковые редакторы Pro Tools и Adobe Audition.

Предмет работы — экономическая эффективность указанных монтажных программ и звуковых редакторов для студентов БГАИ.

Цель работы — провести сравнительный анализ экономической эффективности монтажных программ Final Cut Pro X и Adobe Premiere pro CC 2019, а также звуковых редакторов Pro Tools, Adobe Audition для студентов БГАИ.

Анализ программ для видеомонтажа: Final Cut Pro X, Adobe Premiere pro CC 2019.

Final Cut Pro X — профессиональный видеоредактор для операционной системы macOS. Программа использует передовые инструменты редактирования, имеет множество дополнительных плагинов для улучшения качества проектов.

Adobe Premiere pro CC – профессиональный видеоредактор для всех операционных систем (ОС). Разработчики программы предлагают также другие программы для творчества и возможность интеграции приложений компании Adobe. Также сервис Premiere pro позволяет работать с цветом и звуком без приобретения сторонних программ.

Рассмотрим достоинства и недостатки указанных программ. Final Cut Pro X предназначен для техники Apple, однако компьютер Mac PRO может позволить себе далеко не каждый. Таким образом, программа Adobe Premiere pro CC становится более доступной. Еще одним достоинством в Premiere pro является наличие интерфейса на русском языке, в отличие от Final Cut Pro X. В Final Cut Pro X количество форматов ограничено, но данной программе требуется гораздо меньше времени для пересчета. Интерфейс, по мнению пользователей, проще в программе Adobe Premiere pro CC, так как даже новичок «закинет» видео и интуитивно сможет «нарезать» его. Однако по системным требованиям выигрывает Final Cut Pro X, так как требуется меньше места на жестком диске и оперативном запоминающем устройстве (ОЗУ). Так же для работы с ним требуется не самый мощный процессор.

Требования к системам для установки программ представлены в Таблице

1.

Таблица 1 — Системные требования

	Final Cut Pro X		Adobe Premiere pro CC	
	MacOS	Windows	MacOS	Windows
Процессор	Intel Core 2 Duo и лучше	-	Процессор Intel® 6-го поколения или новее	Процессор Intel® 6-7-го поколения или новее — или аналогичный процессор AMD
ОС	OS X 10.6.8 или OS X 10.7.5, или OS X 10.8.3	-	macOS v10.13 или более поздней версии	Microsoft Windows 10 (64-разрядная) версии 1803 или новее
ОЗУ	2 Гб (рекомендуется 4 Гб памяти)	-	8 Гб ОЗУ 16 Гб ОЗУ для медиаданных HD 32 Гб для медиаданных 4К и более	8 Гб ОЗУ 16 Гб ОЗУ для медиаданных HD 32 Гб для медиаданных 4К и более
Графический процессор (ГП)	-	-	Минимум 2 Гб видеопамати ГП	Минимум 2 Гб видеопамати ГП
Место на жестком диске	2.4 Гб свободного дискового пространства.	-	8 Гб свободного места для установки; во время установки необходимо дополнительное свободное место (не устанавливается на диск и съемные устройства флэш-памяти).	8 Гб доступного пространства для установки; во время установки требуется дополнительное свободное место (не устанавливается на съемные флэш-накопители)
Разрешение	1280 x 768 пикселей или выше	-	1280x800	1280x800

Примечание. Полученные данные являются личной разработкой, на основании информации представленной в интернет-источниках [1], [2].

Исходя из полученных данных, можно заключить, что Final Cut Pro X выигрывает по системным требованиям (за исключением его ориентированности на операционную систему macOS, которая не очень популярна в Беларуси), но предпочтение все равно стоит отдать Adobe Premiere pro CC, так как по функционалу он на много разнообразнее и проще в использовании, а также его в принципе «потянет» любой современный

компьютер, несмотря на казалось бы более жесткие требования к ОС.

Проведем приближенный укрупненный экономический расчет по времени окупаемости данных программ у студентов и монтажеров Беларуси и России.

Стоимость программ:

- Adobe Premiere pro CC — 480(BYN)/год. (40(BYN)/месяц,) [3];
- Final Cut Pro X — 700 (BYN)/год [4].

Средние показатели заработных плат (далее ЗП) и стипендий лиц, профессионально нуждающихся в данных программах.

Средняя стипендия студента БГАИ:

- Минимальная стипендия 76 белорусских рублей;
- Максимальная повышенная стипендия 128 белорусских рублей.

Из указанных выше данных можем вывести среднюю стипендию:

$$(76+128)/2=102 \text{ (BYN)}$$

$$102*12=1\ 224 \text{ (BYN)} \text{ – сумма стипендий за год}$$

Средняя ЗП монтажёра в Беларуси (в месяц):

$$\text{ЗП}_{\min} = 400 \text{ (BYN)}, \text{ЗП}_{\max} = 800 \text{ (BYN)}.$$

Из указанных выше данных можем вывести среднюю ЗП монтажёра в Беларуси:

$$(400+800)/2=600 \text{ (BYN)}$$

$$\text{ЗП за год составит: } 600*12=7\ 200 \text{ (BYN)}$$

Средняя ЗП монтажёра в России (в месяц):

$$\text{ЗП}_{\min} = 77\ 000 \text{ (RUB)}, \text{ЗП}_{\max} = 143\ 000 \text{ (RUB)}.$$

Из указанных выше данных можем вывести среднюю ЗП монтажёра в России:

$$(77\ 000+143\ 000)/2=110\ 000 \text{ (RUB)}$$

$$\text{ЗП за год составит: } 110\ 000*12=1\ 320\ 000 \text{ (RUB)}$$

Далее переводим российский рубль в белорусский по курсу Национального Банка (от 27.03.2020 г.).

$$1 \text{ RUB} = 0,033 \text{ BYN}.$$

$$1\ 210\ 000 \text{ (RUB)} = 39\ 615 \text{ (BYN)}$$

Исходя из личных расчетов из ЗП для личных расходов в год остается (учитывались расходы на коммунальные услуги, продукты, обслуживание машины, бензин, сотовая связь):

- у студента живущего в общежитии – 204 (BYN);
- у студента живущего с родителями – 600 (BYN);
- у работника из Беларуси с автомобилем – 750 (BYN);
- у работника из Беларуси без автомобиля – 1 328 (BYN), предполагается, что он пользуется одним видом общественного транспорта;
- у работника из России с автомобилем – 27 110 (BYN);
- у работника из России без автомобиля – 30 670 (BYN), предполагается, что он пользуется одним видом общественного транспорта.

Из данных расчетов можно вычислить, сколько времени понадобится

студенту, монтажёру в России и Беларуси что бы окупить покупку программы. Данные представлены в Таблице 2.

Таблица 2 — Время окупаемости программ

	Final Cut Pro X	Adobe Premiere pro СС
Студент (живущий в общежитии)	42 месяца (3 года, 6 месяцев)	29 месяцев (2 года, 5 месяцев)
Студент (живущий с родителями)	14 месяцев	10 месяцев
Монтажёр РБ (с автомобилем)	12 месяцев	8 месяцев
Монтажёр РБ (без автомобиля)	7 месяцев	5 месяцев
Монтажёр РФ (с автомобилем)	10 дней	7 дней
Монтажёр РФ (без автомобиля)	9 дней	6 дней

Исходя из результатов Таблицы 2, можно сделать следующие утверждения. Программа Adobe Premiere pro СС имеет стоимость в 1,4 раза меньше программы Final Cut Pro. Время окупаемости Premiere в 1,5 раза меньше, что делает ее экономически более выгодной для студента БГАИ.

Анализ звуковых редакторов: Pro Tools, Adobe Audition.

Pro Tools — профессиональный звуковой редактор для ОС Mac и Windows, производства компании Digidesign. Это платформа задавала множество стандартов для приложений с профессиональной цифровой обработкой звука.

Adobe Audition — профессиональный звуковой редактор для всех ОС. Это полный набор различных инструментов для работы со звуком, с дополнительными эффективными функциями, для улучшения аудиоконтента. Что позволяет ускорить работу других подразделений постпроизводства с получением безупречного звука.

Рассмотрим достоинства и недостатки данных программ. Существенным плюсом Adobe Audition является его совместимость с Premiere Pro. В Adobe Audition пользовательский интерфейс: наличие большего количества параметров настройки для индивидуального подхода к пользователю, чего нет в Pro Tools. Разнообразие плагинов не сильно отличается, хотя Pro Tools предоставили своим пользователям более профессиональные дополнения.

Требования к системам для установки программ представлены в Таблице 3.

Таблица 3 – Системные требования

	Adobe Audition		Pro Tools	
	Mac OS	Windows	MacOS	Windows

Процессор	Много-ядерный процессор Intel	Intel® Core™2 Duo или AMD Phenom® II	Intel® Core i5	Intel® Core i5
ОС	Mac OS X v10.6.8 или v10.7	Microsoft® Windows® XP с пакетом обновления SP 3 или Windows 7 с пакетом обновления SP 1 (32-разрядная или 64-разрядная версия)	Intel® Mac с Mac OS X 10.10.5 (поддерживается только ниже Pro Tools 12.8.2), 10.11.6, 10.12.6 (поддерживается только Pro Tools 12.8 и выше) или 10.13.2 (Pro Tools 12.8.3 и выше)	ПК Intel® с 64-разрядной версией Windows 7 (Home Premium, Professional и Ultimate Edition), 64-разрядной версией Windows 8 / 8.1 (Standard и Pro Edition) или 64-разрядной Windows 10 (Enterprise, Pro или Home Edition)
ОЗУ	1 Гб оперативной памяти	1 Гб оперативной памяти	16 Гб (рекомендуется 32 Гб или более)	16 Гб (рекомендуется 32 Гб или более)
Место на жестком диске	2 Гб	2 Гб	15 Гб	15 Гб

Примечание. Полученные данные являются личной разработкой, на основании информации представленной в интернет-источниках [5], [6].

По ряду системных требований выигрывает Adobe Audition, так как ему требуется меньше места на жестком диске и ОЗУ и для работы с ним требуется не самый мощный процессор, что делает программу более доступной и удобной для пользователей. Таким образом в данном споре определенно выигрывает Adobe Audition

Проведем приближенный укрупненный экономический расчет по времени окупаемости данных программ у студентов и монтажеров Беларуси и России.

Стоимость программ:

Adobe Audition – 540 (BYN)/год. (45(BYN)/месяц.);

Pro Tools:

1) 1 480 (BYN)/год (бессрочный пакет);

2) 1 017 (BYN)/год (ежемесячная подписка);

3) 810 (BYN)/год (годовая подписка) [7].

Средние показатели заработных плат (далее ЗП) и стипендий лиц, профессионально нуждающихся в данных программах.

Средняя стипендия студента БГАИ = 102 (BYN).

1 224 (BYN) — сумма стипендий за год

Средняя ЗП звукорежиссера постпроизводства в Беларуси (в месяц):

ЗП_{min} = 300 (BYN), ЗП_{max} = 800 (BYN).

Из указанных выше данных можем вывести среднюю ЗП звукорежиссера

постпроизводства в Беларуси:

$$(300+800)/2=550 \text{ (BYN)}$$

$$\text{ЗП за год составит: } 550*12=6\,600 \text{ (BYN)}$$

Средняя ЗП звукорежиссера постпроизводства в России (в месяц):

$$\text{ЗП}_{\min} = 90\,000 \text{ (RUB)}, \text{ ЗП}_{\max} = 143\,000 \text{ (RUB)}.$$

Из указанных выше данных можем вывести среднюю ЗП звукорежиссера постпроизводства в России:

$$(90\,000+145\,000)/2=117\,500 \text{ (RUB)}$$

$$\text{ЗП за год составит: } 117\,500*12=1\,410\,000 \text{ (RUB)}$$

Далее переводим российский рубль в белорусский по курсу Национального Банка (от 27.03.2020 г.).

$$1 \text{ RUB} = 0,033 \text{ BYN}.$$

$$1\,410\,000 \text{ (RUB)} = 46\,600 \text{ (BYN)}$$

Показатели личных расходов в год берем из данных указанных выше. Из данных расчетов можно вычислить, сколько времени понадобится студенту, звукорежиссеру постпроизводства в России и Беларуси что бы окупить покупку программы. Данные представлены в Таблицах 4 и 5.

Таблица 4 – Время окупаемости программы Adobe Audition

	Годовая подписка
Студент (живущий в общежитии)	32 месяца (2 года, 8 месяцев)
Студент (живущий с родителями)	11 месяцев
Монтажёр РБ (с автомобилем)	9 месяцев
Монтажёр РБ (без автомобиля)	5 месяцев
Монтажёр РФ (с автомобилем)	8 дней
Монтажёр РФ (без автомобиля)	7 дней

Таблица 5 – Время окупаемости программы Pro Tools

	Бессрочная подписка	Годовая подписка	Ежемесячная подписка
Студент (живущий в общежитии)	88 месяцев (7 лет, 4 месяца)	48 месяцев (4 года)	60 месяцев (5 лет)
Студент (живущий с родителями)	30 месяцев (2 года, 6 месяцев)	17 месяцев (1 год, 5 месяцев)	21 месяц (1 год, 9 месяцев)
Монтажёр РБ (с автомобилем)	24 месяца (2 года)	13 месяцев (1 год, 1 месяц)	17 месяцев (1 год, 5 месяцев)
Монтажёр РБ (без автомобиля)	14 месяцев (1 год, 2 месяца)	8 месяцев	10 месяцев

	месяца)		
Монтажёр РФ (с автомобилем)	20 дней	11 дней	14 дней
Монтажёр РФ (без автомобиля)	18 дней	10 дней	12 дней

Исходя из результатов Таблиц 4 и 5, можно сделать следующие утверждения. Программа Adobe Audition имеет стоимость в 1,6 раза меньше программы Pro Tools. Время окупаемости Adobe Audition в 1,8 раз меньше, что делает ее экономически более выгодной.

Таким образом, сравнительный анализ показал, что для студентов БГАИ экономически более эффективно использовать программу для видеомонтажа Adobe Premiere pro CC 2019 и звуковой редактор Adobe Audition.

Список источников:

1. Final Cut или Premier PRO [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ddr5.ru/final-cut-ili-premier-pro/>. — Дата доступа: 20.04.2020.
2. Требования к системе для Premiere Pro [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://helpx.adobe.com/ru/premiere-pro/system-requirements.html>. — Дата доступа: 20.04.2020.
3. Adobe официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.adobe.com/ru/products/premiere.html>. — Дата доступа: 29.03.2020.
4. App Store [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://apps.apple.com/ru/app/final-cut-pro/id424389933?mt=12>. — Дата доступа: 20.04.2020.
5. Требования к системе для Adobe Audition [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.mssoft.ru/Makers/Adobe/Adobe_Audition_CS6/SysReq. — Дата доступа: 20.04.2020.
6. Требования к системе для Pro Tools [Электронный ресурс]. — Режим доступа: http://avid.force.com/pkb/articles/en_US/Compatibility/Pro-Tools-12-System-Requirements. — Дата доступа: 20.04.2020.
7. Avid официальный сайт [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://shop.avid.com/ccrz__ProductDetails?viewState=DetailView&sku=D_YNA20000&isCSRFlow=true&portalUser=&store=shop&cclcl=be_BY. — Дата доступа: 10.04.2020.

Буцько Полина

студентка 2 курса факультета экранных искусств, специальность «Режиссура кино и телевидения», направление специальности «Режиссура кино и телевидения (звукорежиссура)»
руководитель – доцент кафедры гуманитарных дисциплин, кандидат философских наук, доцент Мацевич М.Я.

НЕРАВЕНСТВО МЕЖДУ МУЖЧИНАМИ И ЖЕНЩИНАМИ В ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ И НА ПРОИЗВОДСТВЕ

Гендерная проблематика является одним из главных аспектов неравенства и стратификации в любом обществе. Она многократно и комплексно пересекается с другими аспектами неравенства и стратификации, а также, с такими широкими социальными процессами, как рождаемость, глобализация, технологические изменения и патриархат. Повышение уровня образования женщин сократило, но не устранило социально-экономические различия между мужчинами и женщинами, отчасти потому, что половая типизация профессий сохранялась даже по мере того, как все больше женщин переходили в «мужские» профессии. Статья раскрывает проблему неравенства мужского и женского пола в БГАИ и некоторых иных учебных организациях, на «Беларусфильме» средствами анализа статистических данных выпускников БГАИ, работников предприятий и учреждений образования. Анализ проводился в процессе социологического пилотного исследования, с использованием аналитического метода, статистической обработки информации (выборка: мужчины и женщины от 18 до 80 лет, 700 человек).

Равенство между женщинами и мужчинами является одним из основных прав и свобод человека, предпосылкой для эффективной демократии и прочного экономического роста. Цель статьи – представить его как основополагающий принцип независимого суверенного государства, строительный блок в европейской интеграции.

Представленное социологическое исследование служит связующим звеном между теоретическими знаниями и реальной действительностью. Оно помогает устанавливать новые закономерности развития общества в целом или каких-либо его структурных элементов в частности. С его помощью можно решать практические образовательные задачи, анализируя полученные данные, и, давая конкретные рекомендации для разрешения социально-экономических проблем.

В данный момент в качестве примера использования социологического исследования можно привести анализ статистических данных по вопросу неравенства женщин и мужчин в БГАИ и за ее пределами.

1). Художественный факультет. Факультетом в разное время руководили 14 представителей мужского пола. В настоящее время деканом факультета является женщина – А.Кононова [1]. Можно исторически проследить, что лицо женского пола руководит факультетом только в настоящее время

Далее в «Приложении А» рассматриваются графики статистики выпускников ХФ БГАИ по специальностям: живопись, скульптура и графика. За рассмотренный период численность выпускников мужчин сократилась на 80% на специальности графика, на 50% – на специальности скульптура, 90% –

на специальности живопись. Женщин стало больше на 80%, 50%, 90% соответственно.

2). Факультет экранных искусств – самый молодой в Белорусской государственной академии искусств, был создан 5-го апреля 2010 года. Кафедра кинотелеоператорства выделяет ряд известных выпускников, из них: 14 мужчин, 4 женщины [1]. Здесь можно аналогично наблюдать значительное половое неравенство и закономерность появления женщин в конце списка.

Далее в «Приложении А» рассмотрены графики статистики выпускников ФЭИ БГАИ по специальностям: режиссура кино и телевидения, кинотелеоператорство, звукорежиссура. За рассмотренный период численность выпускников мужчин сократилась на 10% на специальности звукорежиссура, на 30% – на специальности кинотелеоператорство, 40% – на специальности режиссура. Женщин соответственно стало больше на выделенных специальностях. Статистические данные преподавательского состава основаны на собственной разработке по данным: «Белорусская государственная академия искусств» (БГАИ), Институт современных знаний (ИСЗ), «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (БГУКИ).

Обобщая, на основании графиков, представленных в «Приложении Б», преподавательский состав БГАИ по направлениям кинопроизводства и художественной деятельности, можно наблюдать значительное преобладание численно мужчин педагогов, чем женщин. В свою очередь, высшее специальное образование имеют 80% преподавателей.

3). Статистики работников национальной киностудии «Беларусьфильм» также основаны на собственной разработке. На основании графиков, представленных в «Приложении В» статистик работников национальной киностудии «Беларусьфильм», так же можно наблюдать преобладание работников мужского пола.

Высшее специальное образование по направлению кино имеют всего 20% работников. Это можно наблюдать в приведенной ниже таблице 1 «Об образовании работников кинопредприятий».

Таблица 1 – Об образовании работников кинопредприятий

	Женщины (кол-во чел)	Мужчины (кол-во чел)	Всего человек (кол-во чел)	Высшее специально е образовани е имеют (Ж)	Высшее специально е образовани е имеют (М)
“Беларусьфильм”	26	33	59	2	13
“БелРоскино”	7	14	21	0	4
“ГринСтудио”	6	14	20	0	5

«Фабула»	4	15	19	1	5
----------	---	----	----	---	---

Примечание: источник – собственные исследования на производствах «Беларусьфильм», «БелРоскино», «ГринСтудио», «Фабула». Данные предоставлены по режиссерскому, операторскому, звукорежиссерскому и монтажному цехам.

Таблица 2 – Об образовании работников кинопредприятий

	Женщины (кол-во чел)	Мужчины (кол-во чел)	Всего человек (кол-во чел)	Высшее специально е образовани е имеют (Ж)	Высшее специально е образовани е имеют (М)
«Беларусьфильм»	20	25	45	2	3
«БелРоскино»	9	8	17	1	2
«ГринСтудио»	6	11	17	2	1
«Фабула»	7	3	10	1	0

Примечание: источник – собственные исследования на производствах «Беларусьфильм», «БелРоскино», «ГринСтудио», «Фабула». Данные предоставлены по декораторскому, реквизиторскому, реставраторскому, костюмерному цехам.

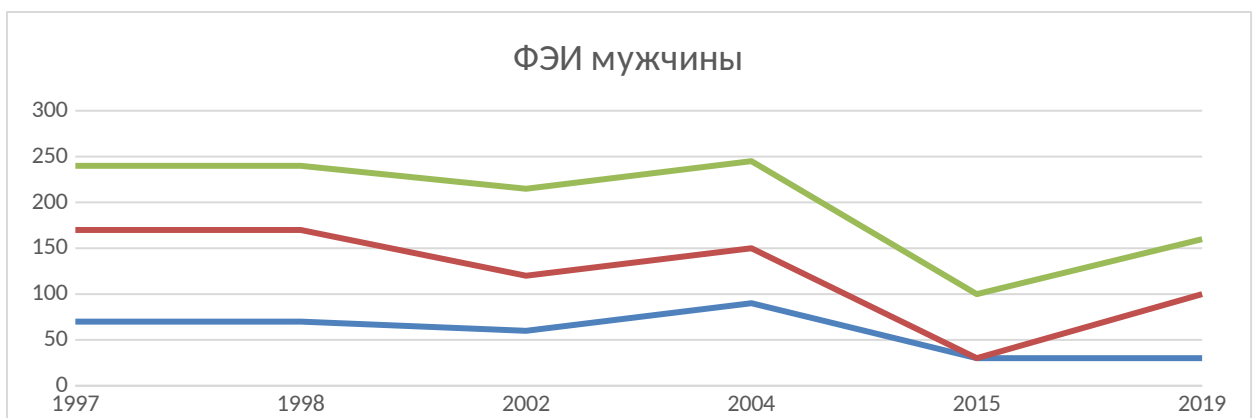
Исходя из анализа таблиц, можно обозначить следующее: на производстве наблюдается большое преобладание работников мужского пола, но предприятию не нужно каждый год +10 человек к штату, поэтому в Академии стали выпускать больше девушек, чтобы распределять их повсеместно в преподавательскую деятельность, а оставшиеся в группах парни, поступают на производство.

Таким образом, гендерное неравенство и гендерная стратификация: занятость, доход и профессиональный статус – остаются во многом неизменными. Однако образовательный рост, безусловно, способствовал сокращению разрыва между профессиональными и личностными достижениями мужчин и женщин. Ученые обычно рассматривают гендер как структуру или институт, а не как исключительно физическое свойство индивида. Означенное различие не всегда ясно на практике. Постигание стратификационного неравенства начинается с трудоустройством. Усиление занятости женщин по отношению к мужчинам в различных социально-экономических иерархиях было впечатляющим на протяжении последнего полувека. Тем не менее, многие из этих тенденций остаются неравномерными, свидетельствуя о формализме декларируемого подхода.

Список источников:

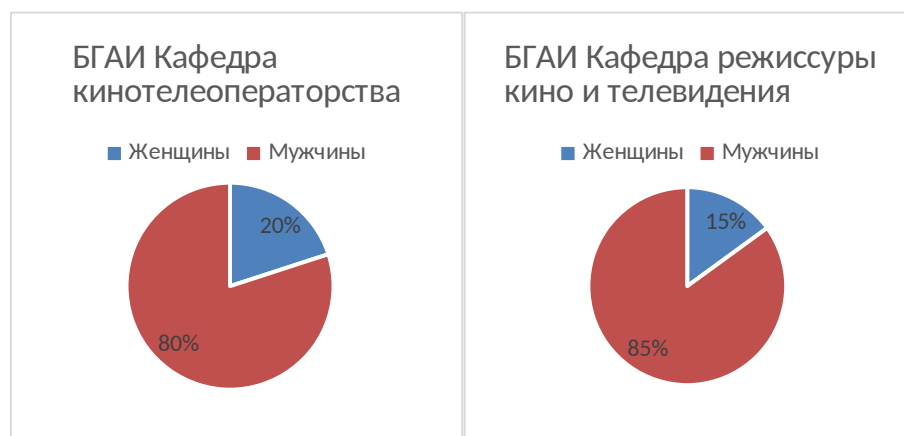
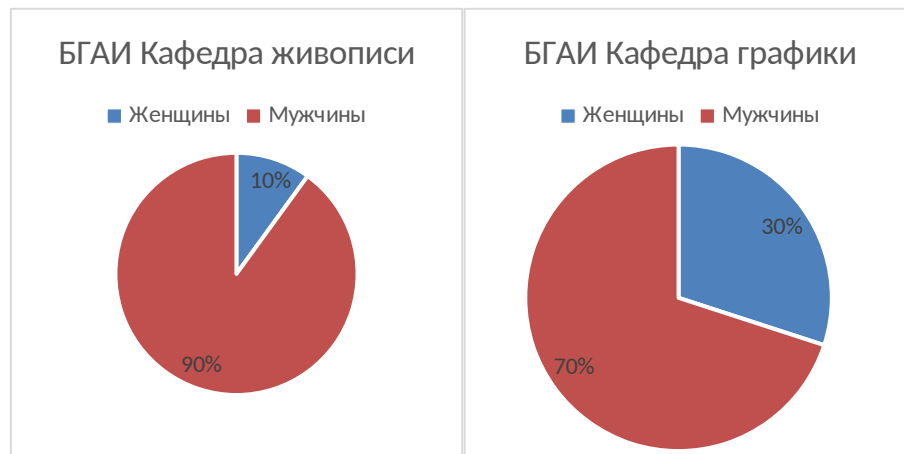
1. Белорусская Государственная Академия Искусств [Электронный ресурс]. - Режим доступа: http://bdam.by/screen_arts_faculty/ - Дата доступа: 20.04.2020.

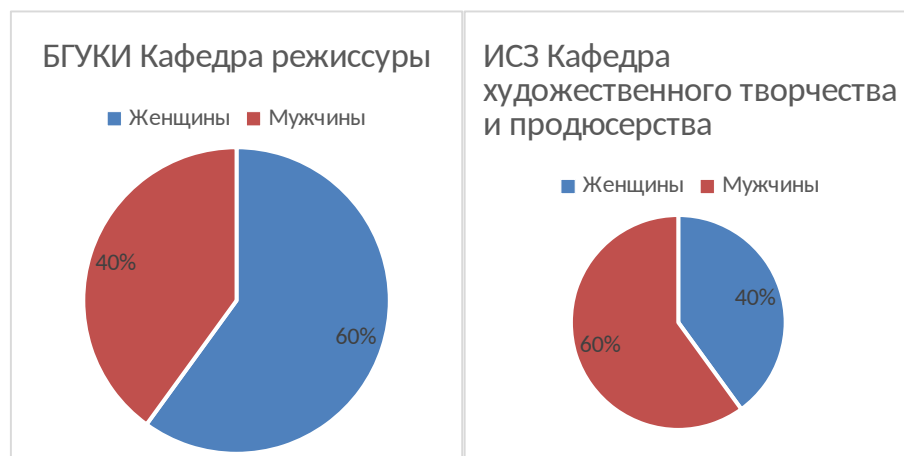
Приложение А





Приложение Б





Приложение В



Дудко А.

студент 1 курса театрального факультета,
специальность «Актерское искусство (драматический театр и кино)»,
руководитель – заведующий кафедрой
мастерства актера, доцент Павлють В.П.

ПОНЯТИЕ «ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ» И ЕГО СВЯЗЬ С ОБЪЕКТИВНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Аннотация. В данной работе речь пойдет о понятии «художественный образ» как категория, очерчивающая всю область искусства и о его связи с объективной реальностью.

Введение. Широко распространённое понятие «образ» является характерным для области искусства. Здесь он представляется как художественный образ и является воспроизведением объективных фактов реальности и служит обобщением значимых сторон жизни творца.

Объектом исследования является понятие «художественный образ» как категория, коррелирующая с объективной реальностью.

Цель: раскрыть содержание понятия «образ» выявить его зависимость с окружающей нас действительностью.

Задачи: теоретический анализ актуальных источников, выявление взаимосвязи образа и реальности.

Исследование проводилось методом изучения и анализа теоретических материалов с помощью интернет-ресурсов в области искусства.

Исследуя понятие «художественный образ», можно сделать вывод, что это, во-первых, категория, обозначающая характерный для искусства совершенный способ творческой деятельности; во-вторых, это способ мышления, с помощью которого искусство выполняет две задачи: осваивает и познает реальность; отражает художественный замысел. Таким образом, художественный образ оказывается категорией, которая затрагивает все области искусства.

В произведении искусства художественный образ является элементом потенциального, возможного мира, соотносительным с восприятием. Воспринимающий – зритель, читатель – воспринимает художественный образ по-новому.

Художественное творчество глубоко субъективно и носит авторский характер, чего нельзя сказать о науке. Поэтому в каждой роли, в каждом стихе, на каждой картине, отпечатывается личность и характер творца. В искусстве особенно значительна роль фантазии и вымысла, в науке же — недопустима. К тому же строгие научные термины и методы зачастую препятствуют пониманию зрителем воспроизводимой действительности. Например, чувства и переживания человека — любовь, ненависть, горе и восхищение — невозможно

передать строгим научным языком, а шедевры классической литературы, музыки или театра успешно справляются с этой задачей. Значительную роль в искусстве занимает свобода творчества и неограниченность воображения — возможность ставить художественные эксперименты и моделировать жизненные ситуации, не ограничивая себя условными рамками стереотипного мышления, господствующих научных теорий или обыденных представлений о мире. Этот принцип достаточно показателен в жанре фантастики, предлагающем самые неожиданные и провокационные модели действительности. Многие достижения современности сумели предсказать некоторые писатели-фантасты прошлого, например, Жюль Верн и Карел Чапек.

Благодаря искусству рассудок умолкает, оно заставляет человека верить силе своих самых примитивных и непосредственных впечатлений [3].

В искусстве процесс создания художественных образов как бы "оживает" в процессе их потребления. Наиболее наглядно это демонстрируется в исполнительских видах художественного творчества. Речь идет о музыке, балете, живописи, театре, то есть тех видах искусства, в которых политика в определенной мере является свидетелем творческого акта. Фактически в разных формах это присутствует во всех видах искусства, в одних более, а в других менее очевидно и выражается в единстве того, что и как постигает художественное произведение. Через это единство публика воспринимает не только мастерство исполнителя, но и непосредственную силу художественно-образного воздействия в его содержательном значении.

Художественный образ – это акт и результат творческого претворения, преобразования действительности, когда чувственное в художественном произведении возводится созерцанием в чистую видимость, так что оно оказывается как бы «посредине между непосредственной чувственностью и принадлежащей области идеальной мыслью» [2].

Непосредственно данная человеку характеристика художественного образа – целостность. Художественный образ – не суммирование, он рождается в сознании художника, а затем – воспринимающего. В сознании творца он живет как самодвижущая реальность. Произведение искусства – рожденное, а не сотворенное. Образы рождаются в момент особого состояния человека, характеризующегося эмоциональным подъёмом и концентрацией сил – вдохновения. Образ проявляется как отражение особой художественной действительности.

Художественный образ рождается как реакция художника на ту или иную социальную потребность, как диалог со зрителем, он находит свою собственную жизнь в культуре, независимо от диалога, так как вступает во все новые диалоги, о которых автор не мог и подозревать. Многие произведения искусства, спектакли, картины и скульптуры тем не менее продолжают жить как духовная ценность не только в художественной памяти потомков, но и как истинная современная сила, пробуждающая в людях социальную активность.

Искусство - это всегда преображение. Образ связан с объективной реальностью – именно она отражается в искусстве. Поэтому духовно-ценностные отношения между субъектом и объектом являются прообразом для искусства.

Жизненная реальность дается каждому человеку по умолчанию и не требует для своего восприятия никаких особых условий. Художественная реальность воспринимается через призму духовного опыта человека, опирается на определенный условный характер. С ранних лет мы незаметно для самих себя учимся осознавать различие художественной реальности (литературы, кино, театра) и жизни, принимать существующие в искусстве правила, приспосабливаемся к системе условностей, присущих ей. Все это принципиально отличает художественную реальность от жизненной. В конечном счете, различие сводится к тому, что объективная реальность есть область природы, а художественная – область культуры.

Художественный образ выполняет функцию имитации и моделирования объективной действительности (отпадает необходимость полного соответствия с ней). Поэтому художественный образ является единством:

- объективного – субъективного;
- сознательного – бессознательного;
- эмоционального – рационального;
- телесного – духовного;
- предметного – ценностного;
- чувственного – сверхчувственного;
- переживания – размышления.

В своем совершенстве образ включает в себя не только духовную психику, но и психику тела (психосоматику), что объясняет эффективность его воздействия на человека. [2]

Образ отражает действительность и в то же время создает новый иллюзорный мир, который мы воспринимаем как реально существующий. Образ многогранен и неоднороден, включая все моменты органического взаимного преобразования действительного и духовного; через образ, соединяющий сущностное с возможным, субъективное с объективным, единичное с общим, идеальное с реальным, достигается консенсус среди всех компонентов реальности и их всеобъемлющая гармония [1].

Существуют первичные художественные образы, родившиеся главным образом в художественном произведении в результате творчества автора, и вторичные – возникающие в воображении читателя, слушателя, зрителя. Они отличаются от первичных тем, что они существуют в сознании реципиента (воспринимающего), а также по своему содержанию, поскольку являются результатом индивидуального восприятия и оценки первичного образа.

Объект искусства – это не объект как «вещь в себе», а объект, который важен для субъекта и имеет объективную ценность. В субъекте важно отношение и внутреннее состояние. Ценность объекта может быть выявлена

только по отношению к субъекту. Поэтому задача художественного образа состоит в том, чтобы найти способ сочетать субъект и объект во взаимосвязи.

Художественный образ – это отражение реальности духовно-ценностных отношений, а не самого объекта. [4]

Искусство концентрирует ту реальность, которая важна для этой ценности. Вот почему художественный образ никогда не дает нам полного отражения объекта. А. Баумгартен назвал художественный образ «сокращенной Вселенной».

Художественный образ является демонстративным, то есть доступным для восприятия и чувственным, непосредственно воздействующим на чувства человека. Поэтому можно сказать, что образ выступает как наглядно-образное воплощение реальной жизни. Следует иметь в виду, что автор художественного образа – писатель, поэт, художник или артист – не просто пытается повторить, скопировать жизнь. Он домысливает и дополняет ее художественными средствами [2].

Посредством художественного образа для зрителя раскрываются картина мира (или ее часть), сюжетно-фабульные ходы и особенный психологизм произведения.

Таким образом, мы видим, что понятие художественного образа как эстетической категории очень многолико, включает в себя много разных аспектов; для этого определения нет четких границ. Ведь это и изображение героев, и изображение природы, и изображение самой жизни, которую показывает нам автор с целью доставить радость, наслаждение, заставить созерцать. Автор вызывает в нас переживание за судьбу своего героя, учит нас на примере его, как поступить в похожей ситуации, чему можно научиться у него, что неприемлемо для человека. Автор учит посредством художественного образа видеть, что прекрасно, а что безобразно, что можно, а что нельзя, каким надо быть, чтобы жить полной правильной жизнью, не повторять ошибки его героев из произведения.

Вывод. Мы раскрыли понятие «художественный образ» и рассмотрели его как форму воспроизведения характерных черт субъекта и явлений объективной реальности, преобразованных идеей автора.

Список источников

1. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/%20/79574>. – Дата доступа: 10.05.2020.
2. <http://media.ls.urfu.ru/cet/>. - Дата доступа: 08.05.2020.
3. <https://mirznani.com/a/268412-2/priroda-khudozhestvennogo-obraza-2/>. = Дата доступа: 08.05.2020.
4. https://wikipedia.tel/Художественный_образ. - Дата доступа: 09.05.2020

Гурьянов Глеб

студент 2 курса факультета экранных искусств,
специальность «Режиссура кино и телевидения»,
направление специальности «Режиссура кино и телевидения (звукорежиссура)»

Халецкий Кирилл

студент 2 курса факультета экранных искусств,
специальность «Режиссура кино и телевидения»,
направление специальности «Режиссура кино и телевидения (режиссура)»
руководитель – доцент кафедры гуманитарных дисциплин, кандидат
философских наук, доцент Мацевич М.Я.

СОВРЕМЕННЫЕ СПОСОБЫ САМОВЫРАЖЕНИЯ И ПРОБЛЕМА СУБКУЛЬТУРЫ

В статье анализируются современные способы самовыражения у молодежи. Благодаря этой статье можно понять, насколько сегодня востребованы «индивидуальность» и самовыражение в целом. Представлен социологический микроанализ наблюдаемой тенденции к эклектичным, фрагментированным и парадоксальным субкультурам в современном обществе. Через критический социологический подход исследовались факторы, способствующие возникновению мотивов, побуждающих молодежь искать субкультурную принадлежность. Полученные данные показали, что субкультурный антагонизм и «политика идентичности», «диктатура самовыражения» являются двумя факторами, направляющими молодежь в поисках истинной духовности. «Юность» ищет утешения в принадлежности к многочисленным субкультурам, поскольку каждая субкультура обеспечивает особый выход из различных угнетений, воспринимаемых в «мейнстриме», культивируя различные стимулы для фрагментации внутри субкультур. Субкультурная фрагментация носит добровольный, спонтанный, но «подрывной» характер. Постоянная фрагментация и множественность, текучесть субкультурного членства порождает то, что можно именовать «радикальной субкультурной мозаикой». Эклектичная субкультурная принадлежность и композиционное субкультурное ферментированное членство отражают своеобразные «дискурсы» сопротивления повседневности. Члены субкультурной мозаики подсознательно ищут самовыражения, ищут творчество в гетерогенности, предлагая новые альтернативные способы жизни.

Субкультура признается широко распространенным явлением в современных обществах. Это следствие культурных тенденций в сторону постмодернизма и взрывающихся технологий, в основном в коммуникациях и реакции на господствующую современную культуру, которая институционализирует рынок, коммерциализирует духовность [1]. Одно из

выражений этой фрагментации находится в экспоненциальном выражении увеличения числа субкультур, групп, которые составляют свои собственные культуры и альтернативные способы жизни, во многом на основе личного и коллективного выбора и предпочтения, вытекающих из конкретных мировоззрений, образа жизни, музыкальных интересов и идеологических ориентаций. Кроме того, фрагментация все чаще происходит внутри субкультур, причем каждая субкультура порождает множество других. С момента постсовременности субкультуры, возможно, все больше формируются вокруг потребительского образа жизни и вкусов. В настоящее время, однако, существуют теории, которые объясняют означенные мотивы положительно [2]. Цель работы – проверить на практике подобные теории.

Хиппи, Панки, Готы, Эмо, Стиляги, все эти и многие другие субкультуры, контркультуры, в свое время, находили необходимость в самовыражении. Но время идёт, и субкультуры меняются, некоторые становятся историей, некоторые иконами стиля у молодёжи [5, с. 55]. Нуждаются ли сегодня люди в самовыражении и субкультуре как таковой или же всё стало гораздо индивидуальней? Проведен социологический опрос молодых людей возраста 19-20 лет с целью выявления: что для них самовыражение. Каждому из 20-ти анкетированных высылались 10 вопросов (5 тестовых и 5 для развёрнутого ответа).

Результаты социологического опроса:

1. Через что вы «самовыражаетесь»?

А) Внешний вид – (4).

Б) Творчество – (9).

В) Не нуждаюсь в самовыражении – (3).

Г) Свой вариант – (4).

«Через внешний вид, если просто выхожу куда-либо, через речь, манеру преподнести свои мысли и чувства, если общаюсь с людьми», - Злата, 20 лет

«Через творчество, отношения, принципы, внешний вид, высказывания», - Сабина, 19 лет.

«Творчество, харизма, поступки», - Александра, 20 лет.

Вывод 1. Как мы видим, большинство опрошенных ответило Б). Творчество, но часто «творчество» у наших опрошенных идёт вместе с А) (внешний вид). Следовательно, внешний вид может быть важной составляющей самовыражения творческого человека. Одежда, причёски и прочая атрибутика формируют индивидуальность наших опрошенных.

2. Отношение к внешним изменениям (татуировки, цвет волос, пирсинг).

А) Положительное – (8).

Б) Нейтральное – (8).

В) Негативное – (-).

Г) Свой вариант – (4).

«Это выбор каждого, его право», - Сабина, 19 лет.

«Положительное, но тату и пирсинг бы себе не делал, а волосы я уже и сам покрасил», - Лев, 19 лет.

«Положительное, только если это реально стильно, качественно и выглядит дорого», - Александра, 20 лет.

Вывод 2. Подводя итоги этого вопроса, можно сразу заметить, что молодёжь сегодня не относится к внешним изменениям негативно. Из двадцати опрошенных ни один не выбрал этот вариант ответа. Восемь человек относятся к каким-либо внешним изменениям нейтрально, что свидетельствует о спокойном и толерантном отношении.

3. Нуждаетесь ли вы в том, чтобы на вас обращали внимание?

А) Да – (8).

Б) Нет – (2).

В) Я бы хотел, чтобы обращали внимание на мои поступки, а не на внешность – (10).

«Не нуждаюсь, но отказываться от того, чтоб обращали внимание на мои поступки - не откажусь», - Злата, 20 лет.

«Любой человек нуждается во внимании, кому-то нужно его больше, кому-то меньше, если кто-то ответит нет - он нагло врет, но приятнее всего - когда внимание за заслуги», - Дмитрий, 20 лет.

«Нуждаюсь, в этом часть смысла жизни», - Александра, 20 лет.

Вывод 3. 18 человек из 20-ти открыто говорят, что нуждаются во внимании, остальные опрошиваемые, в лице двух человек, не признались. Вариант В «Я бы хотел, чтобы обращали внимание на мои поступки» – также пользовался популярностью среди опрошиваемых. Судя по статистике, дело сегодня всё же стоит выше слов.

4. Творчество для вас – это?..

А) Отдушина – (6).

Б) Способ привлечь внимание к себе – (1).

В) Работа – (4).

Г) Свой вариант – (9).

«Дело», - Сергей, 21 год.

«Способ существования, естественная часть меня», - Денис, 20 лет.

«В нашем случае, творчество – это жизненная болезнь, которая неизлечима, от неё нет лекарств, но ты счастлив», - Дмитрий, 20 лет.

Вывод 4. Для большинства опрошиваемых творчество всё же является делом души, а не работой или способом привлечения внимания, что говорит об отсутствии желания кому-то угодить или понравится этим.

5. Вы следите за модой? Как она влияет на ваш внешний вид?

А) Да, слежу за тенденциями. Тренды на меня не влияют, не люблю подстраиваться под конкретные рамки и цвета – (3).

Б) Да, но покупаю только то, что могу себе финансово позволить – (2).

В) Никак, мне все равно на моду – (8).

Г) Свой вариант – (7).

«Я слежу за модой лишь по касательной. Мне кажется, что я обладаю достаточным вкусом, чтобы выглядеть прилично, красиво и ненавязчиво», - Денис, 20 лет.

«Я не слежу за модой целенаправленно, но все равно вижу, как одеваются окружающие. Всегда комфортнее выглядеть примерно так же», - Николай, 20 лет.

«Мода – это не плохо, но не индивидуально», - Сабина, 19 лет.

«Любая мода превращает тебя в массу», - Александра, 20 лет.

Вывод 5. На данный вопрос особенно резко высказывались люди творческие, воспринимающие моду как что-то массовое и навеянное. Остальные же предпочитают следить за тенденциями, но покупают только ту одежду, которая им по карману и по вкусу.

6. Самовыражаться – это дорого?

А) Да –(4).

Б) Нет– (16).

«Нет, так как самовыражаться можно различными способами, некоторые из них не требуют затрат вовсе», - Злата, 20 лет.

«В современном мире - да. Ибо сейчас даже художнику, который самовыражается через картины, нужно купить карандаши, кисти, мольберт, бумагу и т.д.», - Валерия, 20 лет.

«Самовыражаться дорого только для тех, кто не умеет это правильно делать», - Дмитрий, 20 лет.

Вывод 5. Самовыражение абсолютно индивидуально: для кого-то дорого, для кого-то незатратно, для кого-то не стоит денег. Многие упоминали, что они выражаются через творчество (стихи, музыка, картины, фотографии) и поэтому дорого оно только для их души.

7. Прибегали (-ете) к каким-то косметическим процедурам, чтобы ваш внешний вид вас устраивал?

А) Да – (4).

Б) Нет – (7).

В) Только средства ухода (крема, маски и прочее) – (9).

«Если средство от прыщей входит в это, то да», - Герман, 19 лет.

«Нет, не прибегал. К счастью, они мне пока не нужны», - Николай, 20 лет.

Вывод 5. Сегодня всё больше и больше людей становятся самоуверенней и находят свои особенности индивидуальными и красивыми (своей изюминкой). Всего лишь четыре человека из опрошенных прибегают к какого-либо рода процедурам, чтобы их внешний вид их устраивал, остальные же ухаживают за собой, чтобы быть в «форме» или же чувствуют себя и без этого стабильно хорошо.

8. Стыдитесь ли вы себя? Почему?

А) Да –(8).

Б) Нет – (12).

«Может отчасти. Очень боюсь осуждения со стороны окружающих», - Николай, 20 лет.

«Нет. Потому что мнение окружающих субъективно, оно накладывает метки и цепляет кандалы», - Ян, 19 лет.

Вывод 8. Не все мы можем открываться и где-то преодолевать себя и – это нормально. У каждого есть свои параноидальные мысли и –это тоже нормально. Но не всю же жизнь чего-то бояться и прятаться в зоне комфорта! Как упоминалось выше, большинство всё же не стесняется и принимают себя.

9. Ваш круг друзей, знакомых имеют схожие позиции в самовыражении по отношению к вашей позиции?

А) Да, имеет – (14).

Б) Частично – (4).

В) Нет, не имеет – (2).

«Да, иначе бы они вряд ли были моим кругом общения», - Злата, 20 лет.

«Да. Большинство людей из круга общения занимаются самовыражением тем же способом что и я.», - Влад, 20 лет.

Вывод 9. На подсознательном уровне люди сами создают себе окружение из таких же, как и они сами. Буквально, держа возле себя тех, кто им понравился, потому что близок по духу и похож на них.

10. Всё ли вас устраивает в своём внешнем виде и что бы вы хотели изменить/улучшить?

А) Да – (13).

Б) Нет – (4).

В) Не хочу отвечать на этот вопрос – (3).

«Все что не устраивает можно исправить», - Герман, 19 лет.

«Новой одежды бы прикупить, а так устраивает», - Лев, 19 лет.

«Хочу похудеть на 15 кг», - Александра, 20 лет.

Вывод 10. Большинство из опрашиваемых абсолютно устраивает их внешний вид, но они в любом случае видят аспекты, над которыми они хотят работать, чтобы стать лучше.

Подводя итоги, можно сказать, что сегодня самовыражение не подвергается особой сегрегации на субкультуры. Молодежь пропускает через себя различные веяния, будь то мода или творчество и формирует из этого самих себя. Молодежь преимущественно считает самовыражение важной частью своей жизни. Не потому, что они хотели бы выглядеть ярче всех в новой кофте или же блеснуть на всю комнату своим пирсингом, а потому что самовыражение для них – это то, что непосредственно связано с делом их жизни, в которое они вкладывают много усилий [4, с. 100]. Сегодня люди хотят становиться индивидами, личностями и, судя по данному опросу, сегодня молодежь меньше внимания обращает на «обложку», а пальму первенства смело забирает духовная составляющая.

Не вся молодежь рассматривает самовыражение в культурно нормативном ключе. Поведенческие творческие проявления, самовыражения

различаются в зависимости от индивидуального опыта и таких факторов, как аккультурация, типы взаимоотношений личности, участие в культурных подгруппах.

Тем не менее, исследование, описанное в настоящей статье, показывает систематические изменения в психологических и поведенческих паттернах культуры и подчеркивает важное влияние коллективно разделяемых смыслов и практик. Исследования подчеркивает «контекстуализацию» акта самовыражения и демонстрацию культурных различий в способах самовыражения. В зависимости от доминирующих предпосылок и ожиданий культурных систем, самовыражение оказывает различное психологическое, физическое и социальное воздействие [3]. Общие выводы исследования свидетельствуют о психологических последствиях фундаментальных культурных воззрений, коренящихся в исторических и институциональных практиках конкретных культур. Хотя наше понимание природы культурных различий и сходства в эффектах самовыражения все еще ограничено, имеющихся данных достаточно, чтобы заложить основу для будущих исследований культуры и дивергентных эффектов самовыражения. Результаты этого исследования, авторы надеются, могут дать альтернативный способ теоретизировать о влиянии и роли самовыражения в контексте обучения.

Список литературы:

1. Бодрийяр, Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту / Ж. Бодрийяр / Пер. с франц. Н. Сулова. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 200 с.
2. Куровская, С. Поколение NEXT / С. Куровская // Беларуская думка. — 2008. — № 8. — С. 58–60.
3. Латышева, Т. В. Феномен молодежной субкультуры: сущность, типы / Т. В. Латышева // СОЦИС. Социологические исследования. — 2010. — № 6. — С. 93–101.
4. Молодежь Республики Беларусь на современном этапе: состояние, проблемы и пути их решения / Л. С. Аверин [и др.]; под общ. ред. С. Д. Лаптенка. — Минск: ИСПИ, 2004. — 294 с.
5. Токова, Н. Ю. Молодежная субкультура и ее региональные аспекты / Н. Ю. Токова. — Могилев: МГУ им. А. А. Кулешова, 2003. — 76 с.

Хашкова Д.

студентка 2 курса факультета экранных искусств, специальность «Режиссура кино и телевидения», направление специальности «Режиссура кино и телевидения (телевидение)»

руководитель — заведующий кафедрой менеджмента, истории и теории экранных искусств, кандидат искусствоведения, доцент Лежанская П.В.

МОНЕТИЗАЦИЯ YOUTUBE-КАНАЛОВ И INSTAGRAM-АККАУНТОВ: СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ КОНТЕНТА

В статье рассматривается вопрос монетизации YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов. Особое внимание уделяется изучению длительности временного промежутка с начала активного ведения блога до его монетизации. Выделяются основные особенности монетизации YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов, средства их продвижения посредством применения различных инструментов. В рамках исследования проведен контент-анализ 36 YouTube-каналов и 36 Instagram-аккаунтов известных блогеров Беларуси, России и других стран СНГ в разных тематиках на предмет установления среднего временного промежутка, необходимого для первой монетизации, а также используемого типа контента. Установлены различия в монетизации контента на площадках YouTube и Instagram. Тема данной статьи является актуальной в условиях изменения современного медианпространства.

Быстрое развитие интернет-технологий и каналов-коммуникации, а также формирование блогосферы как отдельной отрасли бизнеса приводят к необходимости изучения медиа-площадок на предмет их монетизации. Так, американские ученые Дж. Беджес и Д. Грин рассматривают в своей книге «YouTube» интернет-площадку YouTube как эффективное место монетизации и построения дальнейшей карьеры блогеров [4]. Они называют YouTube главной социальной сетью современности. По их мнению, основной тип контента, который монетизируется на рассматриваемой интернет площадке, содержит элементы юмора и диалога. Напротив, российская активистка и писательница А. Митрошина в книге «Продвижение личных блогов в Инстаграм» пишет о том, что Инстаграм на сегодняшний день является «той самой площадкой, на которой можно заработать миллионы» [3, с. 21]. По ее мнению, блогинг в «сторис» приносит больший эффект в рамках монетизации, чем любые другие виды контента. Другими словами, по мнению автора, социальная сеть Instagram — это одна из наиболее эффективных площадок для монетизации контента в формате «сторис». А.А. Сенатов в своем труде «Бизнес в Instagram. От регистрации до первых денег» считает, что социальная сеть Instagram только набрала свои обороты и как никогда подходит для монетизации блога, YouTube же постепенно изживает себя [1, с. 5]. Основным видом контента на сегодняшний день автор видит лонгриды (длинный текст) на фоне стилизованной фотографии. П. Багрянцев и Т. Тажетдинов в книге «Код YouTube» рассказывают о том, как монетизировать свой канал на YouTube и в дальнейшем развить его до канала-миллионника [2, с. 4]. По мнению авторов, монетизировать YouTube-канал может каждый желающий видео-блогер. Так, среди экспертов в области блогинга нет единого мнения, на какой интернет-

площадке какой контент лучше монетизируется. На сегодняшний день существует небольшое количество исследований на тему зависимости монетизации от вида контента на разных медиа-площадках, что делает тему исследования актуальной.

Объектом исследования выступает совокупность YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов. Предмет исследования — монетизация контента YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов.

Методологической основой исследования послужили количественные и качественные методы: логический анализ текста, системный анализ, методы сбора и обработки данных, контент-анализ. Основа исследования — принятая общенаучная методология, предусматривающая системный, комплексный подход к решению проблем.

Цель данной статьи заключается в оценке монетизации YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов в зависимости от контента. Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- 1) изучить теоретические источники, освещающие вопрос монетизации YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов;
- 2) провести сбор вторичной информации;
- 3) определить релевантную цели исследования выборку YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов;
- 4) провести контент-анализ и получить первичные результаты исследования;
- 5) подвести итоги исследования, выделив основные закономерности, и подготовить выводы.

В рамках исследования выдвинут ряд гипотез, а именно:

- 1) монетизация YouTube-канала и Instagram-аккаунта зависит полностью от типа контента;
- 2) YouTube-канал монетизируется быстрее, чем Instagram-аккаунт;
- 3) Большой вес в монетизации Instagram-аккаунта имеет формат «сторис»;
- 4) Большой вес в монетизации YouTube-канала имеет формат «вайн».

Итак, в рамках исследования было изучено 120 аккаунтов различных крупных YouTube и Instagram-блогеров (по 60 на каждую площадку). Из этой совокупности блогеров была отобрана релевантная выборка по всем ранее установленным параметрам. К данным параметрам относятся несколько критериев, а именно: создание аккаунта не ранее 2017 года, численность канала и аккаунта свыше 500 тысяч пользователей интернет-площадки, регулярное создание контента, признаки монетизации блога. Далее необходимо произвести уточнение по каждому из параметров. Удаление из релевантной выборки каналов и аккаунтов, созданных ранее 2017 года, объясняется тем, что современные алгоритмы социальных сетей, непосредственным образом влияющие на монетизацию канала и аккаунта, появились только в 2016 году.

В 2017 году «умные» алгоритмы получили свое развитие. Блоги, ставшие известными ранее 2017 года, монетизировались по другому пути. Включение их в релевантную выборку могло бы повлечь за собой искажение результатов исследования. Численность канала и аккаунта свыше 500 тысяч человек объясняется стремлением к усреднению результатов. Монетизировать канал или аккаунт можно и с наименьшим количеством подписчиков. Однако, более эффективная монетизация деятельности осуществляется в блогах с численностью от полумиллиона пользователей интернет-площадки (т.е. исследование проводится на «крупных» блогерах. Соблюдение критерия «регулярное создание контента» необходимо для возможности поиска контента, более подверженного монетизации на YouTube-каналах и Instagram-аккаунтах. Признаки монетизации позволяют отследить тот контент, который более всего подвержен монетизации. Под признаками монетизации подразумеваются различные проявления рекламы: от прямой до скрытой, запуск онлайн-марафонов и курсов от блогеров на площадках, реферальные программы и т.п.

Из первичной в релевантную выборку попало 35 YouTube-каналов и 35 Instagram-аккаунтов. В выборке присутствуют каналы, принадлежащие Владу Бумаге, Юрию Дудю, компании «КликКлак», TelBlogger, аккаунты, принадлежащие Саше Митрошиной, Тусе, Vubenitta и др. На отобранных YouTube-каналах и Instagram-аккаунтах использован метод сравнения и контент-анализа. В рамках контент-анализа изучено содержимое объектов, а именно текстовая, видовая, слуховая наполненность блогов. С помощью контент-анализа стало возможным выявить закономерности в монетизации на YouTube-каналах и Instagram-аккаунтах. Выводы исследования имеют формализованный и систематизированный вид. Анализ опирается на эмпирические индикаторы, ключевые понятия и дефиниции.

Исследование показало, что более монетизированным форматом Instagram является «сторис». 85% блогеров из релевантной выборки создают основной контент в этом формате (в том числе и рекламный). Это может быть объяснено тем, что в «сторис» можно вводить ссылку на контентную страницу сайта, аккаунт и другие сторонние ссылки. Касаемо визуальной составляющей «сторис», как правило, более эффективным с позиции дальнейшей монетизации является видео-контент. Видео-контент в формате «живого монолога» привлекает пользователей гораздо чаще, что подтверждают крупные исследования консалтингового агентства «Statista» [5]. Порядка 94% блогеров, входящих в выборку по данному исследованию, снимают «живой монолог». Для того чтобы монетизировать «сторис», необходимо вести регулярные «репортажи» из жизни и встраивать коммерческие ролики в их структуру.

В Instagram-аккаунтах монетизация происходит по нескольким важным каналам: получение статуса амбассадора бренда, реклама известных брендов, реклама начинающих блогеров, проведение онлайн-мероприятий. Instagram является мобильной, быстроразвивающейся и растущей интернет-площадкой,

на которой доступны методы монетизации деятельности. В среднем, блогеры от 500 тысяч подписчиков получают от 600 до 2000 долларов за одно рекламное упоминание. Стоимость поста зависит от вовлеченности аудитории блогера, его охватов и реального количества подписчиков.

Для того, чтобы монетизировать свою деятельность, как правило, блогерам необходимо развивать свой аккаунт в течение 6-8 месяцев. Это подтверждают данные исследования, согласно которому первые рекламные упоминания появляются как раз через этот промежуток времени. Заработок блогеров в Instagram увеличивается в зависимости от увеличения их подписчиков. С повышением его популярности среди пользователей интернета повышается и стоимость одного рекламного упоминания. Для развития блога применяются такие инструменты как круговые гивы, таргетированная реклама, партнерские программы.

Касаясь монетизации YouTube-канала, можно говорить о том, что более монетизированным форматом контента являются записанные заранее видеоролики. 100% YouTube-блогеров из релевантной выборки создают контент в этом формате. Это определяется спецификой интернет-площадки. 40% изучаемых блогеров также выходят в прямые эфиры на своем канале. Основной заработок через популярные YouTube-каналы базируется, как и в Instagram, на рекламе известных брендов в самом ролике от лица блогера, а также на присвоении статуса амбассадора бренда. Как правило, 87% блогеров используют тип прямой рекламы. Они представляют продукт в начале ролика. Также блогеры могут повторить рекламное обращение несколько раз в ходе самого ролика. В описании под видео обязательно дается ссылка на рекламируемый продукт. Монетизация не зависит от вида канала (комедийный, интернет-сериал, музыкальное, обучающее видео, тренировки и др.). Она зависит от популярности медийного лица, кому принадлежит этот канал и самого канала. Для того, чтобы монетизировать канал необходимо вести регулярные выпуски.

YouTube-каналы как и Instagram-аккаунты можно монетизировать несколькими способами: с помощью партнерской программы, подключения к одной из медиасетей, через сотрудничество с брендами, собирание пожертвований на проект. Как правило, все каналы, имеющие больше 1000 подписчиков и не менее 4000 часов просмотра за год, получают тот или иной заработок через партнерские программы. Такой заработок может достигать до нескольких миллионов в год у владельцев популярных каналов. В среднем блогеры от 500 тысяч подписчиков получают от 400 до 4000 долларов по партнерской программе. Заработок от рекламы может достигать до 12000 долларов. Уровень монетизации канала зависит от просмотров.

Для того, чтобы монетизировать свою деятельность, как правило, блогерам необходимо развивать свой канал от 3 месяцев до года. Согласно данным исследования, всего 1% блогеров развивает свой канал в течение 3 месяцев. Чаще всего развитие происходит в течение 7 месяцев (79%). Заработок

блогеров зависит от просмотров. Для того, чтобы привлекать новую аудиторию и удерживать уже существующую, им необходимо продолжать снимать тематические видео для своего канала. Для развития блога применяются такие инструменты как контекстная реклама, таргетированная реклама, реклама в каналах у других блогеров.

Так, в рамках сравнительного анализа площадок YouTube и Instagram были установлены отличия в механизмах монетизации. Так, в Instagram большей монетизации подвержены короткие видео «живые монологи», в которых блогер рассказывает о своей жизни (например, как прошел его день, раскрывает свои планы, задает вопросы подписчикам и др.). «Сторисы», как правило (если они не являются «актуальными») носят временный характер и исчезают из ленты через 24 часа до их публикации, тем самым делая рекламный контент более значимым. В YouTube складывается другая картина. Монетизации подвержены постоянные ролики, которые со временем могут расширять свой охват, тем самым увеличивая уровень монетизации владельца канала. Согласно проведенному исследованию, минимальное время продвижения аккаунта в Instagram составляет 6 месяцев при благоприятном исходе, а в YouTube – 3 месяца. Стоимость одного рекламного упоминания в Instagram составляет 500-2000 долларов, в YouTube – 400-4000 долларов. Также, в YouTube можно монетизировать свой блог посредством партнерских программ и получать дополнительный заработок за просмотры видео. Можно говорить о том, что YouTube как площадка более монетизирован, чем Instagram.

Полученные выводы логичны в связи с историческим развитием данных интернет-площадок. YouTube является более классической площадкой размещения контента, чем Instagram, который только в последние несколько лет завоевал статус всемирной социальной сети. YouTube является одной из первых площадок, собравшей на себе будущих знаменитых блогеров. Однако, на сегодняшний день монетизация формата «сторис» в социальной сети Instagram догоняет по своему развитию YouTube. Это обусловлено проявлением большого интереса среди пользователей интернета к такому формату контента за счет его динамичности и приближенности к жизни.

Таким образом, в заключение статьи необходимо отметить, что рассматриваемый вопрос является значимым для исследования, в связи с тем, что монетизация социальных сетей является на сегодняшний день отдельной сферой предпринимательской деятельности и напрямую воздействует на экономику регионов и страны в целом. Данное исследование может быть применено в качестве дополнительного источника при изучении вопроса монетизации YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов. В статье представлено целостное исследование обозначенного явления.

Поставленная в начале исследования цель, заключающаяся в оценке монетизации YouTube-каналов и Instagram-аккаунтов в зависимости от контента, достигнута в полном объеме. Решены все задачи. В результате исследования доказано 3 гипотезы из 4. Так, основываясь на полученный

вывод, можно утверждать о том, что монетизация YouTube-канала и Instagram-аккаунта зависит полностью от типа контента. Это подтверждает популярность рекламных сообщений в видео на YouTube-каналах и в «сторис» в Instagram-аккаунтах среди релевантной выборки блогеров. Чем больше владелец аккаунта или канала развивает «главенствующий» с позиции монетизации тип контента, тем более прибыльным становится его блог. Гипотеза «YouTube-канал монетизируется быстрее, чем Instagram-аккаунт» также доказана. Минимальный срок «раскрутки» канала составляет 3 месяца, а аккаунта в социальной сети Instagram – 6 месяцев. При этом YouTube имеет больше каналов монетизации, чем Instagram. Средняя стоимость одного рекламного упоминания в YouTube выше, чем в Instagram. Гипотеза «Большой вес в монетизации Instagram-аккаунта имеет формат «сторис» доказана в полном объеме. Основной рекламный контент сосредоточен в «сторис». Гипотеза, в которой утверждается, что большой вес в монетизации YouTube-канала имеет формат «вайн» не доказана. Результаты исследования показывают, что формат контента на YouTube не имеет значения. Основными критериями эффективности монетизации являются просмотры. Формат же определяет целевую аудиторию, но не ее вовлеченность.

Основываясь на результат исследования, установлена значимость типа контента, используемого в YouTube и Instagram для монетизации: для YouTube — это видео-ролики, для Instagram — «сторис». Также в рамках исследования установлены различия в типе контента для монетизации двух интернет-площадок: YouTube (любой тип видео) и Instagram (живой монолог). Необходимо отметить, что изучаемая тема имеет перспективы дальнейшего развития. В будущем можно поменять выборку и рассмотреть истинность поставленных гипотез в начале исследования на маленьких аккаунтах и каналах, численностью до 500 тысяч человек. Также можно выбрать объектом идентичного исследования аккаунты из молодых социальных сетей: TikTok, Яндекс.Дзен.

Список источников:

1. Багрянцев, П.Ю. Код YOUTUBE / П.Ю. Багрянцев, Т. Тажетдинов. — Москва: Омега-Л, 2020. — 264 с.
2. Митрошина, А. «Продвижение личных блогов в Инстаграм» / А. Митрошина. — Москва: АСТ, 2019. — 224 с.
3. Сенатов, А.А. Бизнес в Instagram. От регистрации до денег / А.А. Сенатов. — Москва: Альпина Диджитал, 2015. — 150 с.
4. Burgess, J. YouTube / J. Burgess, J. Green. — Режим доступа: <https://docviewer.yandex.ru/view/0/?page=7&>. — Дата доступа: 27.04.2020.
5. Statista [Электронный ресурс] / сайт компании «Statista». — Режим доступа: <https://www.statista.com/>. — Дата доступа: 27.04.2020.

Цаприлова Екатерина,

Хашкова Дарья

студентки 2 курса факультета экранных искусств,
специальность «Телекинооператорство» и «Режиссура кино и телевидения»,
направление специальности «Телекинооператорство (телеоператорство),
«Режиссура кино и телевидения (режиссура)»
руководитель – доцент кафедры гуманитарных дисциплин, кандидат
философских наук, доцент Мацевич М.Я.

СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ СТРАН СНГ И ЕВРОПЫ

Центральной целью настоящей статьи является осмысление возможного вклада пилотного социологического сравнительного исследования в изменение стратегий обучения студентов творческих профессий. С этой целью в нем на первом этапе анализируются структурные условия, в которых молодые европейцы, представители стран СНГ, растут сегодня в контексте глобализации и глобализированной экономики, европеизации. Исследователи задаются вопросами о последствиях таких процессов для здоровья молодежи, о возможности активного включения творческих студентов в жизнь общества, страны. Развернутый здесь анализ творческого студенчества включает в себя дальнейший систематический обзор наиболее актуальных теоретических концепций молодежной жизни, обсуждаемых социологами, психологами в Европе. Краткий анализ предлагаемых опросников, анкет, возможных исследовательских проблем и вопросов, которые считаются актуальными для европейской социальной политики, а также обсуждение преимуществ, ограничений нашей и европейской сравнительной образовательной политики, позволяет прийти, наконец, к некоторым общим выводам, которые могли бы дать ориентиры для дальнейшей работы в этой области.

Образование несет ответственность за отражение норм общества и реализацию ожиданий общества в отношении образования. Наиболее важным фактором, определяющим степень удовлетворения ожиданий общества в отношении образования, является сам студент. Цель исследования – сравнить уровни, системы образования вузов СНГ и европейских с точки зрения студентов. Сопутствующими задачами стали: развеять мифы об образовании в творческом вузе; выявить состояния вузов разных стран и их подход к образованию на сегодняшний день; обозначить мнения студентов об образовании в творческом вузе.

В настоящем исследовании использовалась описательная модель для сравнения систем образования в каждой из стран. Описательная модель

относится к исследовательскому подходу, направленному на описание прошлого или настоящего состояния таким, каким оно было или есть. При сборе данных в настоящем исследовании был использован один из качественных методов сбора данных: метод анализа документов, а также, опрос и анкетирование. В качестве источников данных использовались печатные и научные источники, такие как журналы, статьи, интернет-сайты, посвященные системам подготовки творческих профессий. При анализе собранных данных использовался метод описательного анализа. На основе исследовательского вопроса была построена структура для анализа собранных данных. В соответствии с этой структурой данные отбирались, систематизировались, а затем выявлялись сходства и различия, сравнивались и интерпретировались. В этой связи были рассмотрены программы подготовки студентов, реализуемые в БГАИ, ВГИК, с точки зрения их целей, условий приема на программы подготовки, структуры программ, продолжительности программ, условий назначения на преподавательские должности и повышения квалификации без отрыва от производства

Гипотеза: люди предполагают, что обучение в творческом вузе кардинально отличается от классических вузов интересным подходом к обучению, различными видами практик и творческой атмосферой. В опросе участие принимали 23 студента разных стран мира и различных специальностей. Пол женский –13 человек, мужской –10 человек. Страны: Беларусь – 15 человек, Швеция – 1 человек, Франция – 1 человек, Россия – 2 человека, Польша – 2 человека, Испания – 1 человек, Литва – 1 человек. Тип учебного заведения: творческий –5 человек, не творческий –18 человек.

Анализ ответов респондентов 1.Трудно ли было поступить?

Да-7 Нет-15.

Вывод 1. Внешний престиж ВУЗа не всегда говорит о качестве образования, получаемого в нём. То же касается и вступительных экзаменов: даже у самого титулованного высшего учебного заведения могут быть наипростейшие экзамены. И наоборот. Опираясь на результаты опроса, ответ «да» был у студентов, обучающихся в заграничных университетах (Франция, Польша, Испания и пр.), а все ответы «нет» принадлежат студентам из ВУЗов стран СНГ. Поступление является трудным, в большинстве своём, в Европейские ВУЗы, что так же может говорить о качестве образования в данных учебных заведениях. Большой конкурс, высокий балл не всегда является показателем образованности студента, тем не менее, это помогает выбрать лучших студентов.

Анализ ответов респондентов. Совпали ли ваши ожидания с реальностью?

Да, совпали-11. Нет, я разочарован-8. Не было ожиданий-4.

Вывод 2. Вывод связан с заинтересованностью самого университета в удовлетворении потребностей студентов, так как отзывы студентов непосредственно должны влиять на дальнейшее развитие университета.

Определяясь с ВУЗом, студент попадает «в сети» рекламы, которая, зачастую, не даёт правдивой информации об университете и идеализирует его. Если у абитуриента нет уже обучающихся в ВУЗе знакомых, то он оказывается в безвыходной ситуации и ему приходится верить только информации, цель которой «продать» своё учебное заведение дороже.

Анализ ответов респондентов Тяжело ли вам учиться (какова нагрузка, справляетесь ли вы с ней)?

Да-11. Нет-8. Временами-4.

Вывод 3. Изобилие лишних предметов, морально, эмоционально и физически выматывает студентов, что является фактором потери мотивации и разочарования студентов в обучении и в собственном выборе профессии, часто приводя к депрессивному настроению молодых людей. Зачастую, к сожалению, основная сложность состоит именно в этом. Человек, сталкиваясь с трудностями в ВУЗе, с несправедливостью и предвзятостью со стороны преподавателей и недопониманием в коллективе, не справляется именно психологически, приобретая различные расстройства (депрессия, апатия, экзистенциальный кризис и т.д.), которые со временем начинают отражаться и на самом обучении.

Анализ ответов респондентов. Все ли предметы, которым вас обучают, соответствует вашей специальности? Да-9. Нет-14.

Вывод 4. Нельзя сказать, что предметы, несоответствующие специальности, лишние. Ведь человеку необходимо понимать многие вещи, которым нас учат, например, философия, психология, экономика и т.д. Но не стоит делать на них акцент, из-за которого студент порой не справляется с основными предметами. Как итог, учёба на любимом факультете превращается в необъемлемое количество «дедлайнов» по второстепенным предметам, которые студент вынужден выполнять.

Анализ ответов респондентов. Бывают случаи, когда преподаватель ставит автомат не за знания, а за выполнение личных просьб/требований. Бывало ли у вас такое? Часто- 12. Нет (очень редко)-11

Вывод 5. В 60%-ах преподаватель не всегда заинтересован в успешном социальном люфте для студентов, что свидетельствует о проблеме преподавательского состава многих университетов. Бывают случаи, когда преподаватель понимает, что его предмет мало кому понадобится, и тогда он старается идти на уступки, делает всё, чтобы облегчить процесс сдачи экзамена или зачета. Такие случаи говорят лишь о чувстве «эмпатии» преподавателя, который понимает, что его предмет не является необходимым для студентов творческих специальностей. Но бывают и другие случаи, которые, к сожалению, являются весьма распространёнными: преподаватель просит что-то сделать, что-то купить (например, книгу), что-то посетить. По ответам респондентов можно понять, что такое происходит чаще в университетах СНГ, в Европейских же ВУЗах подобное жестко пресекается правовой системой.

Анализ ответов респондентов. Какое внимание в вашем ВУЗе уделяется творчеству? Проводятся ли какие-либо мероприятия, отдельные от обучения, какого они масштаба? Как вы к ним относитесь?

Да-20.

Нет-3(2 БГАИ+ВГИК) Творческое учебное заведение должно отличаться от любых других заведений во всех сферах. В таких ВУЗах должны обучаться самые одарённые и талантливые ребята, а также преподавательский состав должен быть заинтересован в развитии творчества. Академии искусств должны сотрудничать с другими странами и творческими вузами. Каждый человек индивидуален и должен выходить профессионалом и творцом. На сегодняшний день 80% студентам после окончания творческих ВУЗов некуда пойти и негде заработать.

Вывод 6. Исходя из статистики, творческие ВУЗы не всегда занимаются развитием творчества в творческом ВУЗе. Наличие в названии слов искусство/культура ещё не говорит о его практическом применении там. В то время как ВУЗы нетворческого направления, понимают необходимость творчества в студенческой жизни.

Анализ ответов респондентов. Что касается оснащения всеми благами, желательными для студента, вашего университета (необходимое для обучения оборудование, столовая, медпункт и т.д.).

Имеется все, что необходимо - 20. Отсутствие чего-либо – 3 (два студента БГАИ+ 1 студент ВГИК).

Согласно недавним различным международным социологическим исследованиям, самая «удобная» для получения образования страна в мире – Канада. Здесь есть отличные условия для проживания, обучения и поступления выпускников школ. Иностранным студентам предоставляется небольшая финансовая помощь, премия за успехи в учебе. По отзывам людей, учившихся в Канаде, здесь также разрешают дополнительно подрабатывать. Проживают студенты очень часто в простых канадских семьях, это помогает лучше адаптироваться к новым условиям.

Также в топ стран с хорошими условиями для студентов попали Австрия, Германия, Норвегия и Чехия. В этих государствах департамент обучения предоставляет бесплатное образование по многим направлениям.

Вывод 7. Статистика репрезентирует, что очень часто администрация наших ВУЗов уделяет недостаточное внимание бытовым проблемам студентов, повседневной комфортабельности. Например, отсутствие возможности отдыха, ожидания занятий в коридорах, отсутствие возможности нормально повесить верхнюю одежду, отсутствие кофе-автоматов, а также большей частью отсутствие предметов повседневного обихода (мыло, туалетная бумага и т.д.).

Анализ ответов респондентов. Соответствует ли стоимость обучения его качеству и уровню?

Соответствует-3. НЕ соответствует-11. Не могут ответить из-за бюджетной формы обучения-9.

Наглядная таблица поможет узнать, где учеба считается элитной, а где можно без проблем получить высшее образование:

Страна	Стоимость обучения в год, , тысяч долларов
США	25
Великобритания	20
Канада	19
Германия	16
Нидерланды	12
Чехия	10
Китай	4

Из-за невысокой стоимости учебы Китай занимает лидирующие позиции по обучению приезжих студентов.

Вывод 8. В очень многих ВУЗах СНГ отсутствует обучение вовсе. А студенты и их родители из-за навязанных стереотипов вынуждены платить не за знания, а за наличие в будущем диплома.

Анализ ответов респондентов. Все ли вас устраивает на данном этапе обучения в вашем университете и что бы вы хотели изменить/улучшить?

Устраивает -17. Не устраивает -5

Вывод 9. К выбору профессии нужно подходить осознанно. В странах СНГ очень часто молодежь шаблонно стремится окончить школу, поступить в ВУЗ, устроится на работу для того, чтобы в итоге получить пенсию в старости. Но, большинство не может заниматься тем, чем действительно хотят. Это объясняется: 1) стереотипами, навязанными государством и обществом. 2).Зависимостью от мнения и желания родителей. 3). Неспособностью детей в возрасте 17-18 лет понять, чем они действительно хотят заниматься. (В Европе есть такое понятие как «Gap year» – год, который направлен на определение своей будущей профессии). 4).Финансовой нестабильностью, средней бедностью населения.

Анализ ответов респондентов. Вы думаете: как проходит обучение в Белорусской государственной академии искусств?

Очень красочно, много практики, рабочая атмосфера-14.

Понятия не имею-2.

Все очень плохо- 3(два студента БГАИ + студент ВГИК).

Вывод 10. Большинство людей уверено в том, что обучение в творческих ВУЗах очень сильно отличается от стандартных учебных заведений. Это связано с понятием искусства как чего-то нестандартного, красивого, творческого, своеобразного. Но, за словом «искусство», к сожалению, бывает в творческих ВУЗах ничего и не стоит. Проблема – даже не в отсутствии финансовой поддержки со стороны государства, хотя «означенное», тоже играет немалую роль в данной «сюжетике», а в «наплевательском» отношении некоторых преподавателей, представителей администрации, да и самих студентов, к своему делу. Большинство методик устарело, «старая школа» достойна, но порой не может раскрыть потенциал у студентов современного поколения 21 века. Молодежь нуждается в новом подходе, креативном

мышлении и устранении консерватизма, затхлости. Что может быть восполнено только в случае динамики кадрового состава и непосредственных реформ в системе образования.

Общие Выводы:

1. В белорусской системе образования, централизованно управляемой и контролируемой государством, до сих пор есть много особенностей советской системы образования. Серьезные реформы в области образования, начавшиеся около 20 лет назад, развиваются неторопливо, сосредоточившись на сохранении традиционной системы образования и ее основного идеологического ядра, вместо того, чтобы предпринимать какие-либо поспешные изменения.

2. Хотя у Беларуси есть двусторонние соглашения о признании дипломов со многими странами во всем мире, она – единственная европейская страна, которая не взяла на себя обязательства по Болонскому процессу. Двухуровневая система высшего образования в Беларуси базируется на европейских моделях, европейских ценностях и присоединение к Болонскому процессу существенно не повлияет на структуру, содержание и идеологию Болонского процесса. Беларусь следит за тем, чтобы Болонские принципы активно внедрялись и в нашей системе образования. Кроме того, многие белорусские студенты продолжают обучение в европейских вузах, учатся по программам обмена, повышают квалификацию. Болонский процесс также открывает новые возможности для белорусского экспорта высшего образования, так как существует интерес за рубежом, например, к нашим творческим специальностям.

3. Как и везде в СНГ, зачисление в высшие учебные заведения на бюджетные места существенно сократилось. Однако за последние двадцать с лишним лет количество студентов в РБ увеличилось, что свидетельствует о растущем общественном интересе к высшему образованию, как в государственных, так и в частных учреждениях. Увеличенное количество студентов, обучающихся по платным программам в государственных высших учебных заведениях, свидетельствует о том, что государство активно поощряет этот уровень образования, и люди действительно стремятся инвестировать в высшее образование.

4. Двухуровневая система высшего образования утверждена законодательно (специалист/бакалавр и магистр) и, как указано в государственной программе, соответствует мировым стандартам, требованиям инновационной экономики. Программа была разработана еще в 2007 году, представлена на сайте Министерства образования. Она поставила новые цели перед системой подготовки кадров, должной работать в условиях инновационной экономики. В первый раз за все постсоветское время программа провозгласила ценность инновационной деятельности и менталитета, а также необходимость создания предпринимательского климата в Беларуси.

Появились новые образовательные стандарты, изменился образовательный кодекс.

5. Порой отсутствует регулярное или системное предоставление информации о профессиональных потребностях «рабочей» силы на рынок труда, особенно в сфере творческих профессий. Назначение выпускников на определенные рабочие места с последующим их переселением до сих пор используется для обеспечения экономики адекватными рабочими кадрами, предотвращая нехватку рабочей силы. В принципе, выпускник, окончивший финансируемую государством образовательную программу, должен принять предоставленное ему рабочее место и пребывать на этой работе в течение заявленного времени. Из-за ограниченности механизмов обмена информацией между отраслевыми министерствами и ведомствами различные уровни управления, сектора образования, сектора министерства культуры с опозданием и пробелами собирают информацию о навыках, потребностях для внутренних целей.

5. Белорусское правительство признает достижения высшего образования в стране. За почти тридцатилетний период увеличилось разнообразие высших учебных заведений, расширился доступ к высшему образованию, образование широко доступно на региональном уровне. Показатели зачисления в высшие учебные заведения являются высокими и фактически превышают показатели многих государств-членов ЕС.

Шапошникова Анастасия

студентка 2 курса факультета экранных искусств,
специальность «Режиссура кино и телевидения»,
направление специальности «Режиссура кино и телевидения (телевидение)»
руководитель – доцент кафедры гуманитарных дисциплин, кандидат
философских наук, доцент Мацевич М.Я.

«COVID19» ГЛАЗАМИ ОБЩЕСТВА

Эта статья проливает некоторый свет на то, что социология в целом и социология эпидемий в частности, могут сказать о пандемиях и возникающих инфекционных заболеваниях, таких как коронавирус, в то время как некоторые утверждают, что эта тема становится исключительной областью деятельности микробиологов, вирусологов и практиков в области общественного здравоохранения. Подобные утверждения свидетельствуют о фундаментальном непонимании того, как медицина и биомедицинская наука соотносятся с миром, в котором они существуют. Новая пандемия является весьма серьезным вызовом и для гуманитарных наук. Процесс сбора информации о коронавирусе, ее анализ осуществляются в организациях людьми, которые социально признаны компетентными историческими практиками в рамках разделения труда. Ценность исследования – экспликация перехода информации из одной сферы или отрасли в другую путем акторно-сетевого взаимодействия, путем социального конструирования.

С давних пор человечество борется с различными видами эпидемий. Каждая из них индивидуальна и неизвестна медицине, из-за чего голый страх, эмоции управляют поведением людей и по сей день.

COVID19 – тяжёлая острая респираторная инфекция, по официальным данным, возникшая 1 декабря 2019 года в городе Ухань, Китай. Всего за 5 месяцев этот вирус поразил почти все страны и континенты. Во всём мире около трёх с половиной миллионов человек заражено коронавирусом. Выздоровевших почти один миллион, а летальные исходы составляют двести тысяч человек. С каждым днём эти числа стремительно увеличиваются и власти, журналисты различно используют одну и ту же информацию, чтобы у населения не было массовых паник. Учёные тщательно работают над вакциной. Но когда она будет изобретена – еще не ясно. Некоторые медики говорят, что в июле 2020 года, некоторые – осенью 2020, а остальные убеждены, что через год.

На эту тему автором проводился социологический опрос. Он был создан в социальной сети Инстаграм и Фейсбук для публичного доступа. В нём приняли участие 100 горожан разных возрастных категорий, из них (80%) — это опрошенные случайные люди в Инстаграм и Фейсбук. 20% — это опрошенные друзья и родные автора. 1. 14 – 16 лет (23 человека). 2. 16 – 20 лет (30 человек).

3. 20 – 30 лет (38 человек). 4. 30 – 50 лет (9 человек). Первая возрастная категория из 23 человек (100%) – большая часть, а это 18 человек (80%), ответили, что вакцина будет создана осенью. 5 человек (20%) затрудняются ответить. Вторая возрастная категория из 30 человек (100%) – 21 человек (70%) ответили, что вакцина будет создана в июле. 7 человек (25%) утверждают, что осенью. 2 человека (5%) – через год. Третья возрастная категория из 38 человек (100%) – 19 человек (50%) считают, что вакцина будет осенью. 11 человек (30%) считают, что в июле. 6 человек (15%) затрудняются ответить. 2 человека (5%) – через год. Четвёртая возрастная категория: из 9 человек (100%) – 4 человека (50%) считают, что коронавирус никогда не закончится, просто со временем человеческий иммунитет выработает антитела к данному геному и в будущем коронавирус будет для людей как простой грипп. 3 человека (30%) считают, что уже идет спад эпидемии, но осенью наступит вторая волна, так как коронавирус не адаптируется в теплых климатических условиях и возобновится, когда наступят холода. 2 человека (20%) ответили, что вакцина будет осенью.

Есть множество различных вариантов и мнений появления этого вируса:

1. Змеи, летучие мыши, черви и т.д., употребляемые в пищу в Южном Китае. Китайские рынки, где продают живых животных – от кур до летучих мышей — это настоящие инкубаторы новых вирусов.

2. Вирус не имеет природного происхождения, создан искусственно с добавлением ВИЧ, в лаборатории в Ухане, для лечения от СПИДа.

Конкретных доказательств нет, но на основании того, что китайские власти бурно реагировали на такие статьи в СМИ, можно предположить, что они отрицают означенное для того, чтобы создать вакцину от СПИДа первыми. Это моё субъективное мнение.

3. Коронавирус создан американцами, специально, чтобы уничтожить Китай как своего главного конкурента на планете.

В эту тему очень удачно ложатся сообщения еще от 2015 года, о создании американцами некоего коронавируса, как раз в ходе экспериментов с летучими мышами. Неудивительно, что в разгар пандемии именно «американскую» версию происхождения COVID19 усиленно продвигали сами китайцы. Но особенно увлечённо обвиняли США в Иране. Экс-президент Ирана, Махмуд Ахмадинежад, 9 марта направил письмо в ООН, в котором утверждало: «миру ясно, что мутировавший коронавирус был произведён в лаборатории» и что COVID19 является «новым оружием для создания и/или поддержания политического и экономического верховенства на мировой арене». Вероятно, что коронавирус является биологической атакой на Китай и Иран с экономическими целями.

4. Утечка экспериментальных исследований лаборатории в Ухане, Китай. Так как эта лаборатория с начала 2000-х годов специализируется на вопросе всех коронавирусных инфекциях.

5. Виновата технология 5G. Удивительно, насколько быстро в Сети распространились «фейковые» новости о влиянии сотовой связи на пандемию

коронавируса. В результате в Великобритании, а потом и в Нидерландах, подожгли несколько десятков сотовых вышек (и не только стандарта 5G). На стендах висели листовки, обвиняющие 5G в эпидемии, и в Украине, где эту технологию связи ещё только готовят к запуску в ближайшее время.

6. Теория COVID – заговора.

Задача пандемии, по мнению экспертов, сократить численность населения планеты. По их версии земля перенаселена, а что ещё более трагично, что ресурсы – на исходе.

Шестнадцатилетняя Гретта Тумберг, эко-активистка, выступает со своим докладом в ООН, она считает, что человечество стоит на пороге массового вымирания. Правительства разных стран скорее зациклены на экономическом прогрессе, нежели сохранение природы в таком виде, в котором она сейчас есть. Например, по её мнению, нужно уделить больше внимания сортировке мусора и грамотному использованию ресурсов. Тогда риск запуска необратимых цепных реакций, которые человек не в силах контролировать, а конкретнее поднятие температуры более чем на 1,5 градуса (С), сократится до 50%. Таким образом мы видим, что с приходом пандемии в этот мир природа начала улучшаться. В Венеции, во время пандемии, в каналах появилась рыба. В Китае воздух стал чище, и в целом экологическая обстановка во всем мире улучшилась, так как минимум один Китай не воспроизвёл 200 миллионов тонн углекислого газа в течение нескольких месяцев. Еще один интересный факт, что в связи с данной ситуацией в Китае и других странах, собираются запретить продажу мяса диких животных. И, в связи с этим, охота на животных сократится.

Исходя из всего выше написанного, можно сделать следующие выводы.

1. Есть люди, которые намеренно создали биохимическое оружие в виде COVID19, которые могут уничтожить х% населения, но при этом будет спасён мир в ближайшее время от апокалипсиса.

2. Существует также теория о том, что пандемия еще не тот самый (естественный) отбор и, опираясь на исторические факты, мы видим, что испанский грипп, начавшийся в 1918 году и закончившийся 1920 году, погубил около 50 миллионов человек (29.5% населения планеты). Отдельные специалисты считают, что не сам испанский грипп убивал людей, а прививка, изобретённая от него. После вакцинации проходил год, два и люди умирали.

Подытоживая данный пункт, делаю предположение, что это самая интересная, непредсказуемая и страшная версия из всех. В заключение хочется добавить, что данная пандемия ускорила процесс эволюции и вынудила людей адаптироваться к сложившимся условиям. Появились бесконтактные доставки, всё больше магазины переходят из «оффлайн» в «онлайн» и бизнес двигается в сторону цифровой экономики.

Также на эту тему я провела социологический опрос у 100 горожан. Результаты были изложены в начале статьи.

3. Для определения более правильного варианта выявления причин эпидемии, вернемся в весну 2003 года, когда болезнь «Sars1», т.е. «Острый респираторный синдром 1» называли «первой неизвестной болезнью 21-века», созданной в лаборатории, в провинции Гуандун в Китае, имевшей такие же симптомы и быстрое распространение. Таким образом, становится ясно, что нынешняя эпидемия не является чем-то новым и, скорее всего, сделана в лаборатории в Ухане. В нашем веке — это вторая эпидемия подобного типа и возможно такого же происхождения. На основании этих фактов, получается: самая глобальная проблема в том, что после Sars1 не проводилось серьезных исследований, которые обеспечили бы медицинскому миру эффективные средства против «COVID19», настоящее название Sars2, фактически обозначает «вторичность» после эпидемии Sars1. В результате чего, напрашиваются выводы о том, что Sars2 – это утечка экспериментальных исследований лаборатории в Ухане, Китай.

4. Чаще всего за рубежом медицина платная, что является и положительным, так и отрицательным фактором. Многие люди, по данной причине, лишней раз не позволяют себе обращаться к врачу, тем самым выявление той или иной болезни становится невозможным или несвоевременным. Не уходя от этой темы, рассмотрим проблему на конкретном примере.

Коронавирус достаточно быстро распространился, особенно за рубежом, еще до того, как он пришел к нам. Неизвестно точное число инфицированных из-за нехватки тестов на COVID19, платной медицины, боязни попасть в изоляцию к зараженным и усугубить тем самым своё положение. В некоторых странах врачи специально ставят неправильный диагноз, в первую очередь, чтобы не брать на себя ответственность за того или иного пациента, а во-вторых, многие поликлиники и больницы сотрудничают с государством и не разглашают информации настоящего количества зараженных людей, во избежание паники.

Поэтому необходимо по возможности самоизолироваться. Соблюдение строгой дисциплины в этом вопросе тем более необходимо, поскольку оно является поддержкой и основополагающей защитой для тех, кто подвергается наибольшему воздействию: пожилые люди, люди с низким иммунитетом, с хроническими сердечно-сосудистыми и патологическими заболеваниями, а также все те, кто ходит на работу и рискует заразиться.

В контексте описываемой проблемы автор провела социологический опрос, созданный в социальной сети Инстаграм и Фейсбук на тему: «Боятесь ли вы заразиться коронавирусом и какие меры предосторожности вы предпринимаете?». В нём приняли участие 100 горожан разных возрастных категорий, из них 80% — это опрошенные случайные люди в Инстаграм и Фейсбук. 20% — это опрошенные друзья и родные. Большая часть общества, а это 50% не боятся заразиться, но для профилактики используют медицинские маски, перчатки и всё равно посещают места массового скопления людей. 30%

бояться быть заражёнными и по возможности самоизолируются. 15% абсолютно игнорируют ситуацию и ничего не предпринимают. И 5% утверждают, что народные средства всегда были наилучшим лекарством от любых болезней.

Эпидемия, как война. Врачи – солдаты на передовой, болезнь – безжалостный и бесчеловечный враг, заболевшие – его безвинные жертвы, жители города – добровольцы, которые должны объединиться ради помощи бойцам. Командование не всегда успевает. Каждый должен взять на себя ответственность. Граждане, объединённые общей угрозой, создают добровольческие организации по принципу: «Всё для фронта – всё для победы».

Возможно, Sars2 – это вторичная эпидемия 21-века, возникшая из-за утечки в лаборатории в Ухане, Китай. Для более легкой борьбы с вирусом 2020 года, медицина должна была полностью исследовать вирус 2003 года – Sars1. А на мой взгляд, лучше было вообще его не создавать. Но в данном случае, каждая страна, должна объявить чрезвычайное положение для сокращения распространения вируса и как можно быстрее, и лучше исследовать Sars2, чтобы в будущем не нести такие потери.

Изучая литературу по социологии пандемий [1], становится понятно, что социология играет важную роль в реакции общества на широкое распространение пандемии. Эта статья является моей попыткой сделать некоторые общие социологические заявления о причинах эпидемии, ее последствиях и отношении к этому простых граждан.

Исследование теоретически базировалось на положениях акторно-сетевой теории. В отличие от когнитивистов, которые обычно предполагают, что расстройство, созданное эпидемией, является результатом примитивных эмоций, вызванных подобными угрозами, французский современный социолог Бруно Латур, например, утверждает, что, по-видимому, то, что мы считаем причудливым поведением, может быть полностью осознано, как только мы поймем, как мир обычно стабилизируется языком и социальными институтами [2]. Следуя его мнению, возникающие эпидемии меняют наши предположения об известных вселенских рисках. Новая опасность разрушает устоявшиеся стратегии управления повседневной жизнью.

То, что кажется иррациональным, может быть локальной рациональной реакцией на неопределенность или, по крайней мере, попыткой использовать имеющиеся на местах ресурсы для восстановления достаточной определенности адаптивных практических действий. Латур подчеркивает присущую сложному миру бесформенность: он обретает порядок как результат человеческих действий, придающих смысл событиям через социально разделяемую среду языка и институты, которые эволюционировали для управления и стабилизации источников неопределенности.

Теоретически эпидемиологическая социология, которая используется в данной статье, содержит в себе отсылку не только к особой микросоциологии или социальной психологии эпидемий, но и к тому факту, что социальное имеет

свою собственную эпидемическую природу, совершенно отдельную от эпидемии болезни. Как и болезнь, социальное тоже может быстро распространяться от человека к человеку, создавая тем самым значительное коллективное и индивидуальное воздействие, «коммунизируя общество» [3]. В то же время, однако, его распространение может принимать гораздо более разнообразные формы.

Чтобы смоделировать эпидемическую социологию и сделать ее эмпирически применимой, можно использовать три типа психосоциальных эпидемий, которые позволят нам проанализировать социологию пандемии коронавируса: а) эпидемия страха, (б) эпидемия стигматизации и морализации, (с) эпидемия действия и адаптивной реакции. Особенности всех трех психосоциальных эпидемий требуют более тщательного анализа при изучении реакций на коронавирус.

Список использованных источников:

1. Вахштайн, В. С. Социология эпидемии [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://postnauka.ru/longreads/154824> - Дата доступа: 30.04.20.

2. Действуют не только люди: акторно-сетевая теория и социология вещей [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.prostranstvo.media/dejstvujut-ne-tolko-ljudi-aktorno-setevaja-teorija-i-sociologija-veshhej/> - Дата доступа: 30.04.20.

3. Нанси, Ж. Л. Коммунавирис [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://dp.fly-uni.org/guides/svet-chalavek-covid19/#m1> - Дата доступа: 30.04.20.

Юдашкин Игорь

студент 2 курса факультета экранных искусств,
специальность «Режиссура кино и телевидения», направление специальности
«Режиссура кино и телевидения (телевидение)»
руководитель – доцент кафедры гуманитарных дисциплин, кандидат
философских наук, доцент Мацевич М.Я.

СЕМЬЯ КАК «СОЦИАЛЬНАЯ ЯЧЕЙКА» И ЕЕ МОРАЛЬНЫЙ СТАТУС В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ

Семья обычно рассматривается как важный социальный институт. В области социальной политики можно найти ряд доказательств, когда к семье относятся как к субъекту, по отношению к которому другие могут иметь моральные обязательства; у нее есть потребности и интересы, требующие защиты; она может быть больна и должна получать соответствующее лечение. Интересы, приписываемые семье, не сводимы к интересам ее членов и даже могут вступить с ними в конфликт. В данной статье рассматривается

понятие семьи как социального института, его значение и роль в обществе, дальнейшая перспектива. Особое внимание уделено положению семьи как части социума для молодого поколения, подробно анализу подвергнуто ныне распространенное нежелание современных пар создавать новые «социальные ячейки». Также рассматриваются возможные способы усиления интереса к созданию семьи и, соответственно, борьбы с назревающим демографическим кризисом.

Изучение семьи представляется междисциплинарным и многогранным. Поскольку семья является ядром всех обществ, ее изучением занимались классики философской мысли К. Марк, Ф. Энгельс, а также социологической, Дюркгейм и М. Вебер. «Семья», которой интересовались социологи-первопроходцы, была семьей как самостоятельной организацией, совокупностью институциональных механизмов, используемых конкретным обществом для организации и выполнения различных задач, в данном случае воспроизводства, воспитания детей, ухода друг за другом и эмоциональной поддержки. В 1902 г. Фридрих Энгельс написал книгу «Происхождение семьи, частной собственности и государства», два десятилетия спустя Макс Вебер (1922) рассматривал разделение между семейной экономикой и рыночной экономикой как важный переход в развитии капитализма. С тех пор социология развивалась в различных направлениях, включая социологию семьи. На социологическое изучение семьи оказали влияние три основных теоретических и концептуальных подхода в течение XX века, по крайней мере, до 1960-х годов. Прежде всего, структурно-функциональный подход, и в частности Т. Парсонс, был ответственен за становление социологии семьи как отдельной отрасли социологической науки. По мнению Парсонса, семья выполняет две важнейшие функции в современном обществе: социализацию детей и стабилизацию отношений взрослой части населения общества, которые могли бы создавать некоторые проблемы для эволюции общества, если бы не контролировалась семейным институтом. Второй подход, подход социального обмена, сравнивает семью с рынком, рассматривает связи и семейные отношения как отношения, основанные на издержках и вознаграждениях. Наконец, структура символического взаимодействия фокусируется на способности человека создавать и использовать символы. Теоретики, Дж.Мид, И. Гофман, использующие эту перспективу, отмечают, что семья строится физически на символическом взаимодействии между ее членами.

Изучение различных форм семьи является важным шагом на пути к пониманию того, каким образом разнородные общества и социальные группы приписывают различные значения своему миру, своему месту во времени и пространстве, своим социальным отношениям в процессе организации повседневной жизни, установлении связей и союзов. Индустриализация, например, по-разному отразилась на японских и английских семьях, советских семьях. Она также оказала различное воздействие на семьи ремесленников и аристократов, сельские семьи и городскую буржуазию. Из исторических

исследований социология семьи заимствовала один важный тезис, а именно, что семья – это социальная структура, а не естественное явление. Исходя из практики XX столетия, организация семьи с точки зрения нормы (т.е. идеальной модели) и реальных практик, всегда представляют собой баланс, исторически и социально обусловленный сексуальными и «генеральными» отношениями (оба из которых являются также отношениями власти). Это – баланс, формируемый в ответ на «внутренние» потребности (воспитание детей, воспроизводство, поддержка), базирующийся также и на внешних обстоятельствах (экономические, демографические, политические). Еще одним важным новшеством в семейной социологии стал эпистемологический разлом, открытый женскими исследованиями в 1970-е гг.

В этот период феминистические движения ввели новую перспективу, с которой можно было бы изучать и исследовать семью. В частности, их точка зрения позволила отойти от того видения, которое до сих пор доминировало в социологическом поле, а именно, от функционализма. В работах Т. Парсонса и Р. Бейлса четко прослеживается разделение труда между мужчинами и женщинами в рамках нуклеарной семьи. Считалось (часто и до сих пор считается), что семья была «естественной» практикой для жизни женщин, их главным или даже единственным фокусом самореализации. В своем эссе 1984 года американская ученая Б. Торн выделила основные области, затронутые тем, что она называет «феминистским переосмыслением семьи». Во-первых, новая перспектива бросила вызов видению семьи как однородной, гармоничной сущности, организованной вокруг функций и ролей, согласованно разделенных между мужчинами и женщинами, родителями и детьми (как утверждали функционалисты). Во-вторых, автор подчеркнула социально-исторический характер гендерных отношений, которые, наряду с поколенческими линиями, структурируют как семью, так и в более широком смысле социальное разделение труда. Наконец, Торн раскрыла необходимость изучения границ и взаимосвязей между семьей и обществом, а также признания напряженности, которая влияет на семейный опыт и его критику. С феминистской точки зрения семья рассматривалась как арена, паритет различий. Именно в семье пол человека становится социальной судьбой, имплицитно или эксплицитно регулируемой. Именно в семье решается, кто с кем может заниматься сексом, а кто нет. Социальные процессы и социальная структура, создающие и усиливающие различия (вплоть до порождения гендерного неравенства), вносят свой вклад в социальное конструирование гендера.

Основной функцией семьи как социального института стоит отметить регулировку и контроль структуры нашего общества, социализации младшего поколения и воспроизводства населения. Второстепенными, хоть и немаловажными функциями, остаются организация быта, интеллектуально-духовное обогащение, эмоциональный и сексуальный аспекты. Также стоит отметить функцию передачи накопленного предыдущими поколениями опыта в разных областях. Здесь возможна двоякая трактовка: с одной стороны семья –

это само воплощение института накопления опыта, который необходим следующим поколениям, но с другой стороны, не весь опыт, накопленный семьей, может быть приемлем для сегодняшней действительности. Также семья выступает в роли социального «арбитра»: посредством неё происходит адаптация любых новообразовавшихся социальных устоев. По сути, социальный институт семьи служит уменьшенной версией социума для молодого поколения: она (семья) в разных возможных вариантах, будь то полигамная или моногамная семья, полная и не полная, многодетная или бездетная, формирует каждого из нас как уникального индивида со своими привычками, нравами и принципами. И перешагнуть данный этап без конкретных потерь или негативного опыта крайне трудно, что, конечно, не отменяет наличие все того же негатива во вполне традиционных семьях .

Лишь с начала прошлого века семья постепенно превращалась в тот вид социального взаимодействия, который стал привычен для нас, а именно: во взаимоотношениях ключевым фактором становится эмоциональная привязанность партнеров, а не холодный расчет, рациональность и выгода будущего союза. Возможность выбора партнера, основанного на личных предпочтениях, преумножила количество регистрируемых браков. Семья стала социальной ячейкой, члены которой могут найти искреннюю поддержку друг у друга, урегулировать доходы и обзавестись желанным потомством, что, естественно, влечет за собой появление новых прав и обязанностей. Для многих людей их семьи являются смыслом существования, поэтому все силы и время отдаются на формирование здоровой «ячейки общества». Описанное, в свою очередь, уже не первое десятилетие является движущей силой и важным ресурсом для поддержки государства: в его интересах повышать демографический прирост, давать материнский капитал, поддерживать молодые семьи. Однако, даже такая, казалось бы, приемлемая концепция уже в наше время теряет свои привычные позиции.

Несмотря на прогнозы советских ученых о возможном усовершенствовании института семьи в будущем, наше время отличается острым упадком количества формирующихся семей и таким же острым ростом разрушающихся семей. Нынешняя молодежь в ряде случаев пренебрегает семейными ценностями, пережившими не одно поколение и, в случае образования семьи, отказываются от продолжения рода. Связано это с расширением информационного поля и широкими возможностями для женщин на рынке труда. В наше время женщины все чаще стремятся к формированию собственной карьеры, выбирая амбиции и профессиональный рост, нежели ведение семейного хозяйства и воспитание детей. Участились ситуации, когда в семье ответственность за младших полностью кладется на одну сторону (мать или отец) и в дальнейшем на ближайших родственников с одной из сторон. В отличие от устоев прошлых лет, ныне как создание, так и устранение брака доведено чуть ли не до автоматизма: супругам совершенно ничего не стоит разорвать любую связь по первому желанию и незамедлительно получить

результат. Возможно, причиной тому служат упавшая социальная ответственность и открытое пренебрежение социальным институтом семьи. Нынче никого из нас не сковывают в своих и решениях, результат виден на лицо: необдуманные решения приводят к печальной статистике разводов. Однако причиной может служить и банальная неспособность содержать многодетные семьи.

Помимо безрассудства людей, спешащих узаконить свои отношения, немаловажным фактором так же является поддержка государства. В момент, когда эмоциональная привязка слабеет и уже не дает былой мотивации, в странах постсоветского пространства происходит семейный кризис: супруги начинают осознавать всю тяжесть и, порой безысходность ситуации, в которой нет элементарной возможности прокормить всех членов семьи. Дети носят поношенную одежду, мать пытается справиться с домашним очагом, а отец либо имеет от двух мест работы, либо злоупотребляет алкоголем. Иногда данные компоненты перемешиваются. Юное поколение быстро перенимает все, что видит и слышит от старших, в том числе пагубные привычки и агрессивную манеру поведения. Родители ко всему еще не уделяют должного внимания своему ребенку, который часто в таких случаях предоставлен самому себе. Отсюда рождается понятие неблагополучия в данном социальном институте, на котором образуются непоправимые бреши, ведущие к разрушению семьи. Её члены полностью пренебрегают ключевыми функциями и попросту не справляются с возложенной ответственностью. Или же не редки случаи, когда данная ответственность даже не подразумевается, а семья создается скорее для её простого наличия, нежели для развития и реформирования в нечто более устойчивое, то, что может держаться на знании, воспитании и опыте. Государство же, в свою очередь, одному из своих самых важных элементов упрочении всего общества, помочь не всегда в состоянии, невольно подводя граждан к семейному кризису.

Но почему молодое поколение не хочет заводить семью? Основной причиной может служить банальное отсутствие интереса. Молодые люди просто не видят смысла в формировании «социальной ячейки». В эпоху, когда мир открыт перед каждым из нас, многие не хотят упускать возможность для самореализации, как мужчины, так и женщины, для которых этот вопрос стоит ребром. Современные девушки в большинстве своем нацелены на развитие карьеры, самореализацию, предпочитая их воспитанию потомства. И в чем-то их можно понять. Как уже было сказано выше, семья как социальный институт, перестала цениться на уровне социума: молодое поколение цинично понимает насколько сейчас трудно содержать семью и поддерживать её на плаву. Ведь без этого, их семьи станут одними из десятков примеров тех самых неблагополучных «социальных ячеек». По сути, они уберегают себя от подобных последствий. Ведь, если не учитывать работу такой отлаженной и мощной машины как социум, то велик шанс быть раздавленным: потерять себя и просто-напросто вклиниться в шестеренки «социетального», застряв в них

навсегда, взяв на себя обязательства, к которым мы можем быть не готовы. Для современных юношей и девушек семья – это непосильный и ненужный груз, цепь, которая будет тянуть их на дно. Они проще смотрят на многие, уже проверенные временем постулаты, потому что открылись новые горизонты, возможности и появились перспективы отложить создание семьи.

Государство увещевает молодежь, что семья это важно. Но не уточняется: для кого. Льготы для многодетных семей и материнские капиталы – это прекрасно, но отнюдь не основной выход из положения. На нас пытаются давить нашими же чувствами и ощущениями, нам пытаются доказать, что когда мы хотим жить своей жизнью и реализовываться – мы не правы. Нам не верят, что мы можем нести другую пользу и многие, особенно, молодые люди начинают не верить в себя и сдаются под общественным гнетом. Тем не менее, в последние годы чаша весов все сильнее и зримее склоняется к прогрессивному пониманию понятия семьи. Люди стали более свободно выражать свое нежелание формировать семьи несмотря ни на что, и многие стали подобное поддерживать. Перечисленное говорит о смене поколений, смене нравов. Вероятнее всего, обществу придется заплатить демографическим кризисом за свое свободолюбие и амбиции по отношению к собственному «я», но это точно не та проблема, которая уничтожит человечество. Как минимум потому, что окончательно от создания семей мы отказаться не сможем.

Сейчас тенденции таковы: люди женятся и заводят детей в гораздо более зрелом возрасте и это вполне разумно, ибо к созданию семьи нужно быть готовым. Многие молодые не осознают серьезность такого шага, не могут оценить масштабы и количество дилемм, с которыми им придется столкнуться. Однако, если мы хотим взрастить любовь к институту семьи у молодого поколения, для этого необходимы условия, при которых семья перестанет быть убыточным и гнетущим «предприятием». Молодые семьи должны заручиться поддержкой на всех уровнях: финансовой, социальной и интеллектуальной. Должны быть созданы условия, при которых потомство перестанет отягощать молодых родителей, а станет важным, но не мешающим всем остальным процессам жизнедеятельности элементом семейной жизни.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что институт семьи не так востребован, как раньше, в связи с возможностью её не заводить, существовать самостоятельно, устраняя тем самым последствия неблагоприятных экономических факторов, социального фона, в которых заводить семью, а уж тем более многодетную, попросту опасно. Выход из данной ситуации один: комфортные условия во всех сферах, связанных с данным институтом. Молодое поколение, нацеленное на самореализацию, должно увидеть перспективу в том, чтобы жениться, выходить замуж и продолжать свой род. Для современного человека есть сотни поводов этого не делать и это отнюдь не его вина. Но ему нужно дать один весомый аргумент, и он это сделает. Скорее всего, изменение морального статуса семьи как «ячейки общества» связано с естественным постантропологическим кризисом, сменой

ценностных ориентиров, где на первое место становятся индивид, потребление, комфорт. В заключение: семья является сложным социальным актором, встроенным во множество взаимодействий с обществом. Семьи влияют на нас так глубоко, что трудно переоценить их значение. Однако их способность формировать нашу жизнь зависит от связей семьи с другими социальными институтами. Семьи формируются теми обществами, в которых они живут, но они также обладают властью трансформировать эти общества.

Список источников:

1. Андреева, И.Н. Семейные ценности как фактор развития Белорусского общества / И.Н. Андреева, Е.М. Прилепко // Постсоветское пространство в миропорядке XXI века: приоритеты, особенности, будущее / А.Н. Данилов (гл. ред.) [и др.]. – Минск: Медиафакт, 2011. – С. 98–100.
2. Бурова, С.Н. Социология брака и семьи: история, теоретические основы, персоналии / С.Н. Бурова. – Минск: Право и экономика, 2010. – 444 с.
3. Ловцова, Н. И. Здоровая, благополучная семья – опора государства? Гендерный анализ семейной социальной политики / Н. И. Ловцова // Журн. исследований соц. политики. – 2003. – Т. 1, № 3/4. – С. 323–340.
4. Хрестоматия феминистских текстов. Переводы / под ред. Е. Здравомысловой, А. Темкиной. – СПб.: Дмитрий Буланин, 2000. – 304 с.

LIV
СТУДЭНЦКАЯ
НАВУКОВА-ТВОРЧАЯ
КАНФЕРЭНЦЫЯ

28 мая 2020 г.

Адказы за выпуск — В. В. Сытая
Укладанне — Э. У. Калкоўская

Падпісана да друку 27.05.2020. Фармат 60x84 ¹/₁₆.
Гарнітура Times New Roman.
Заказ № 285.

Установа адукацыі «Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў»,
проспект Незалежнасці 81, 220012, Мінск, Рэспубліка Беларусь
Пасведчанне аб Дзяржаўнай рэгістрацыі выдаўца, вытворцы,
распаўсюджвальніка друкаваных выданняў № 1/430 ад 03.10.2014 г.

Надрукавана ва ўстанове адукацыі
«Беларуская дзяржаўная акадэмія мастацтваў»,
проспект Незалежнасці 81, 220012, Мінск, Рэспубліка Беларусь