

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ ИСКУССТВ**

**МАТЕРИАЛЫ
LIX
СТУДЕНЧЕСКОЙ
НАУЧНО-ТВОРЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ**

23 мая 2025 года



Минск 2025

**ББК 85.0(4Бел)
УДК 73/76(476)
М34**

Оргкомитет конференции:

Ротмирова Е.А.	первый проректор, председатель оргкомитета конференции
Винокурова С.П.	начальник научно-исследовательского отдела, заместитель председателя оргкомитета конференции
Гаврилова А.Н.	старший научный сотрудник научно-исследовательского отдела
Богданова Е.Н.	старший преподаватель кафедры истории и теории искусств, председатель Совета молодых ученых
Башева-Иванова Н.О.	декан театрального факультета
Капустина К.А.	декан факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства
Лаврецкий Г.А.	декан художественного факультета
Чупринский А.И.	декан факультета экранных искусств
Харитоненко В.Е.	заведующий сектором редакционно-издательской работы научно- исследовательского отдела

*Сборник материалов
приурочен к 80-летию Победы в Великой Отечественной войне
и 80-летию Белорусской государственной академии искусств*

**М34 Материалы LIX студенческой научно-творческой конференции,
23 мая 2025 г. / Ред.-сост. А.Н.Гаврилова. – Минск : БГАИ, 2025. – 107 с. , ил.**

**ББК 85.0(4Бел)
УДК 73/76(476)**

Материалы сборника посвящены актуальным проблемам белорусского и зарубежного искусства и дизайна. В нем представлены научные исследования студентов-участников LIX Студенческой научно-творческой конференции БГАИ.

Сборник адресован научным работникам, студенческой молодежи и специалистам, интересующимся проблемами белорусского и зарубежного искусства.

© БГАИ, 2025.
© Авторы текстов, 2025.

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Анищик Марина</i> Сравнительный анализ символики растений в голландских натюрмортах и произведениях Ивана Хруцкого	5
<i>Богданович Даниил</i> Способы улучшения образовательного процесса для студентов театрального факультета БГАИ	10
<i>Варкулевич Арина</i> Дизайн персонажа: как визуальные элементы формируют восприятие	15
<i>Власовец Татьяна</i> Новые поиски и образные переосмысления реальности в современной белорусской живописи	19
<i>Воропаев Алексей</i> Генеративный дизайн как новый подход в визуальной культуре рекламы	23
<i>Дубинина Александра</i> Диалог противоположностей в современном дизайне. Минимализм и максимализм .	27
<i>Жарова Татьяна</i> Специфика визуального решения веб-сайтов	32
<i>Жедь Мария</i> Особенности использования минимализма и максимализма в современном дизайне .	37
<i>Капитонова Полина</i> «Песни безвременья» Георгия Свиридова: христианские мотивы и концепты	44
<i>Клевко Илья</i> Саунд-дизайн в аудиовизуальных произведениях: значение, интеграция и перспективы развития в эпоху цифровых технологий	45
<i>Конюхова Любовь</i> Вербатим как вид театрального представления	48
<i>Красуцкий Тихон</i> Линия роли. Сквозное действие	53
<i>Лецинская Ксения</i> Жаночыя вобразы ў беларускім кінематографе: ад стэрэатыпаў да эмансіпацыі	57
<i>Лукиша Виктория</i> Взаимодействие шумов и музыки в кино	61
<i>Митичкина Марья</i> Пастернак и Шопен: слова и ноты	68

<i>Полежаи Владимир</i>	
Влияние общественно-политической жизни на культуру	72
<i>Пузарева Полина</i>	
Влияние супрематизма на современный графический дизайн	76
<i>Терехина Татьяна</i>	
Динамика съемки	79
<i>Урбан Анастасия</i>	
Music of silent films	83
<i>Фролова Ольга</i>	
Фотография как инструмент манипуляции: ретушь, фейки и их последствия для современного общества	86
<i>Чирская Елизавета</i>	
Международные горизонты ар-деко: вклад США, Франции и России в формирование стиля	91
<i>Чубукова Полина</i>	
Свет как эффективный инструмент для создания художественных образов в кино ...	95
<i>Эм Мила</i>	
Этнодизайн как тренд современной моды на примерах российских и белорусских брендов в 2024–2025 годах	99
<i>Янищиц Яна</i>	
Референсы западноевропейского искусства в творчестве Михаила Савицкого	103

Анищик Марина

*студентка 3 курса художественного факультета БГАИ, специальности «Графика»
Руководитель – старший преподаватель кафедры истории и теории искусств Богданова Е.Н.*

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ СИМВОЛИКИ РАСТЕНИЙ В ГОЛЛАНДСКИХ НАТЮРМОРТАХ И ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ИВАНА ХРУЦКОГО

Аннотация. В статье автор исследует проблему смысла и роли флористики в живописи и проводит сравнительный анализ символики растений в голландских натюрмортах XVII века и произведениях Ивана Хруцкого.

Введение. Данная тема актуальна, потому что она позволяет рассмотреть искусство Беларуси в мировом контексте, а также выявить преемственность художественных традиций в жанре натюрморт. В данной статье впервые сделана попытка сравнить символику растений в голландском натюрморте и произведениях Ивана Хруцкого. Автор выявляет предпосылки формирования «цветочного» натюрморта и проводит анализ языка цветов в европейской культуре.

Цель – выявить сходства и различия в трактовке формальных и семантических характеристик флористики в натюрмортах голландских авторов и в творчестве Ивана Хруцкого.

Цветы являются постоянными мотивами в искусстве различных культур и исторических периодов, выступая в качестве многогранных символов, наделённых богатыми значениями и интерпретациями. История символики цветов берёт своё начало в глубокой древности, однако свои устойчивые значения (применительно к западному искусству) растения начинают приобретать в средневековье во время развития религиозного искусства. Силу воздействия живописных образов на религиозные чувства верующих прекрасно понимали отцы церкви. С цветами сравнивались цитаты из библии и других религиозных текстов. Франциск Ассизский даже назвал свою книгу притчей и духовных поучений «Цветочками». Например, изображение белой лилии стало традиционным символом Благовещения и Богородицы. В североевропейской традиции вместо лилии часто изображали белый ирис. Цветы водосбора считались символом Святого духа, золотая мимоза представляла уверенность в воскресении, а незабудка служила напоминанием о Боге.

Основная часть. С изображением цветов, кроме таких понятий как праздник, любовь и гармония, ассоциировались также понятия краткосрочности жизни и эфемерность красоты, обречённой на гибель. Эта тема главным образом представлена в жанре цветочного натюрморта, получившего развитие на протяжении XVII века.

«Как самостоятельный жанр изобразительного искусства натюрморт впервые оформился в Голландии и Фландрии XVII века, перестав быть лишь частью сюжета картин. Здесь натюрморт был особенно любим и почитаем. Голландцы называли его не *nature morte* («мёртвая природа»), а *stilleven*, что означает «тихая жизнь». В таком названии отразилось любовное и трепетное отношение голландских художников к чудесному миру вещей» [1, с. 6-7].

Одной из основных причин такой любви к реальному миру послужил кальвинизм, с приходом которого изображение ликов святых стало не актуальным, и установкой которого было завоевание земных благ. Вместо этого широкую популярность стали набирать изображения цветов, фруктов и дичи, которые не только отличались высоким уровнем детализации, но и несли в себе глубокий религиозный подтекст или нравоучительный смысл.

«Вперёд двинулась наука. Увлечение ввозимыми из других стран диковинами, экзотическими растениями, птицами, животными дало толчок к развитию естествознания. В Голландии, так же как и во многих европейских государствах, появились ботанические

сады, зоопарки. Начали издаваться труды учёных, иллюстрированные атласы, посвящённые миру растений, животных, птиц и насекомых» [1, с. 10].

«Отражая реальные черты жизни и быта голландского народа, натюрморт с цветами и фруктами воспевал щедрость голландской земли и труд цветоводов, прославившихся выведением множества сортов тюльпанов и других разнообразных видов цветов: ландышей, незабудок, фиалок, гвоздик, гладиолусов, роз и гиацинтов» [2, с. 11]. В садоводстве, в создании пышных цветочных композиций объединяется страсть голландцев к слиянию искусства и науки, гербария и прикладного характера живописи.

Голландские натюрморты XVII века характеризуются использованием определённых видов растений, каждое из которых имеет символическое значение. Этот язык цветов сложился еще во времена готики и Возрождения. Значение того или иного растения было понятно каждому образованному дворянину. Сложность состояла в том, что многие цветы обладали несколькими значениями, иногда почти противоположными. Например, нарцисс был одним из символов Богоматери, но также мог означать самовлюбленность, как в древнегреческом мифе. Тюльпаны символизировали богатство и статус (особенно в период «тюльпаномании»), но также и расточительность и быстротечность этого богатства. Розы ассоциировались с любовью, красотой и ее недолговечностью. Пионы символизировали достаток и процветание. Цикламены обозначают скорбь Девы Марии. Экзотические фрукты (цитрусовые, гранаты) указывали на глобальную торговлю и статус владельца. Нераспустившийся, завядший, поникший мак – символ духовной лености и порочной жизни. Незабудки, фиалки, полевые цветы – символ скромной, благочестивой жизни. Ирис – обращение к добродетели, покаянию, символ того, что человек встал на путь истинный. Лилия – чистота, символ Богородицы. Яркий, пышный, распустившийся мак, занимающий центральное положение в композиции – символ жертвы Спасителя (по легенде маки выросли из капель крови Иисуса, которого распяли). Колосья могут отсылать к хлебу, то есть к плоти Христа. Букашки, гусеницы, улитки, всё то, что ползает – символ грешной души, пороков, страстей. Чертополох – символ зла. Бабочки – наоборот, символ бессмертной души и перерождения. Подсолнух – символ преданности и верности. Плющ – символизирует вечную жизнь, привязанность и верность, так как растёт «обнимая» стволы деревьев и является вечнозеленым.

Цветы часто соседствовали с увядающими лепестками и разлагающимися листьями или располагались рядом с черепом, что подчёркивало тему *vanitas* – размышлений о быстротечности жизни и тщетности мирских удовольствий. «Тема смерти, чрезвычайно важная для христианской культуры, приобрела в годы религиозной войны особую остроту для голландцев, искавших в Библии ответы на вопросы о сущности жизни и смерти и о месте человека в окружающем мире» [2, с. 66]. Человек, рождённый женою, кратковремен и пресыщен печалью. Как цветок, он выходит, и опадает; убегает как тень, и не останавливается... (Книга Иова, 14: 1,2).

Одним из первых художников, кто стал специализироваться исключительно на цветочных натюрмортах, был фламандец Амброзиус Босхарт Старший. Интересно, что цветы, которые художник изображает в одном натюрморте, в природе не распускаются одновременно, он составляет букет искусственно, подчиняя его законам композиционного икологического единства. На картине «Цветы в вазе» (XVI) у основания вазы художник изобразил символы бренности: увядшие и сломанные цветы, осыпавшиеся лепестки и засохшие стручки гороха. Ползущая улитка ассоциируется с душой грешника. В центре букета мы видим символы скромности и чистоты: полевые цветы, фиалки и незабудки. Их окружают тюльпаны, символизирующие увядающую красоту и бессмысленное расточительство (разведение тюльпанов считалось в Голландии одним из самых суетных занятий и к тому же недешевым). Роскошные маки и розы, напоминают о недолговечности жизни. Венчают композицию два крупных цветка, имеющие положительное значение. Синий ирис олицетворяет отпущение грехов и указывает на возможность спасения через добродетель. Красный мак, который традиционно ассоциировался со сном и смертью,

из-засвоего местоположения в букете сменил трактовку: здесь он обозначает искупительную жертву Христа. Другие символы спасения – это хлебные колоски, а бабочка, сидящая на стебле, олицетворяет бессмертную душу.

Работа «Натюрморт с цветами и насекомыми» кисти Якоба ван Вальскапелле также полна скрытых смыслов. В этой картине розам и гвоздикам, которые поют гимн жизни, противопоставляются маки – цветы сна и смерти. Гиацинт вместе с маком – это знак траура, угрожающий другим цветам в левой части композиции: явный намёк на жизнь и её бренность. Кроме того на вазе, в которой стоят цветы, можно видеть изображение двух водных божеств: тритона справа и речного божества слева. Они напоминают о значении воды как источника жизни. Муха, ползающая по одному из цветков, символ зла, противопоставляется бабочке – символу добра, спасения и воскресения, благодаря своей возможности освобождаться из кокона. В нижней правой части натюрморта на зелёном листе можно увидеть ползущую улитку. «Улитка, которая умеет скрываться в своей раковине в холодное или сухое время года, чтобы затем вылезти из неё на свет, интерпретируется как указание на Воскресение» [3, с. 112].

Частым мотивом являются изображения корзины с фруктами (Балтасар ван дер Аст «Корзина с фруктами»). «Изображение корзины с фруктами отражает изречение: «Сначала зреет, а потом гниёт», которое происходит из библейского эпизода (Амос 8:1), где Бог призывает пророка посмотреть на корзину зрелых фруктов как на предзнаменование конца» [3, с. 277].

Ранние работы отличались статичными, упорядоченными букетами, позже композиции стали более динамичными. Поздние натюрморты демонстрировали асимметрию, нарочитый беспорядок и динамику, подчёркивая течение времени. Такие мастера, как Ян Давидс де Хем и Ян ван Хёйсум, создавали пышные, переполненные деталями композиции. Голландские художники использовали сложные световые эффекты: контрастное освещение, светотень, блики на стеклянных поверхностях и капли росы на лепестках, чтобы создать иллюзию объёма и текстуры.

Голландские мастера внесли огромный вклад в развитие натюрморта как самостоятельного жанра, достигли небывалого технического совершенства в живописи, сформировали глубокую философскую содержательность предметного мира и повлияли на многих художников следующих поколений. Одним из них был Иван Хруцкий (1810-1885), выдающийся белорусско-русский художник XIX века. Он часто сравнивается с голландскими мастерами благодаря своим детализированным цветочным и фруктовым композициям. Дар художника органично соединять впечатления от классических натюрмортов с новыми смысловыми акцентами наиболее ярко проявился в натюрмортах 1830-х годов «Плоды и дыня», «Цветы и фрукты» (1839), «Розы и плоды» (1839). А за картину «Цветы и плоды» в 1836 году Иван Хруцкий был удостоен большой серебряной медали.

В натюрмортах Ивана Хруцкого присутствуют многие из растений, характерных для картин голландцев (розы, лилии, пионы, гвоздики, анемоны), но с важными отличиями. В его картинах отсутствует акцент на экзотические и редкие растения. Предпочтение отдаётся местной восточноевропейской флоре (садовые пионы, васильки, незабудки, астры, сирень), корнеплодам и ягодам. В работах Ивана Хруцкого растения и плоды запечатлены в состоянии зрелости и изобилия. Цветы на его полотнах дышат свежестью, они ещё не начали вянуть, как будто течение времени над ними не властно. Спелые груши, бархатистые персики с розовеющим бочком, светящиеся изнутри ягодки винограда – часто настолько идеальны, что на них не найти следов изъядна, а уж тем более разложения и порчи. Безусловно, западноевропейские мотивы накладываются на русское православное мировосприятие – более созерцательное, миролюбивое и менее фатальное перед лицом смерти. «В натюрмортах Ивана Хруцкого сохраняются воспринятые из европейских образцов традиции жанра, преломленные в соответствии с современными живописцу представлениями о содержании художественного образа» [4].

«Из картины в картину мастер использует почти один и тот же набор предметов. Их перечисление превращается в своеобразное повествование о жизни небогатого горожанина или жителя небольшого сельского поместья второй трети XIX столетия. О летнем загородном приволье напоминают лубяные короба и плетеные корзины, наполненные лесными и садовыми ягодами, фруктами и овощами. Они соседствуют с вещами, олицетворяющими домашний уют: фаянсовым кувшином, медным шандалом с оплывшей свечой, шкатулкой, графином, мундштуком со вставленной в него сигарой» [4].

В картине «Цветы и плоды» (1839) цветы в кувшине не только геометрический, но и колористический центр: именно цветы привлекают внимание красочным многообразием – различными оттенками, переливами розовых, жёлтых, белых, красных тонов. В данном натюрморте преобладают осенние мотивы. Красивые и спелые плоды, такие как виноград, персики, груши, тыква и лимоны, указывают на то, что наступает время сбора урожая. Цветы в вазе также указывают на осенний период. Ярко-красные пионы опустились вниз, что символизирует увядание природы. Исходя из исторического и культурного контекста, семантические образы растительного богатства можно интерпретировать следующим образом. Пышные пионы олицетворяют богатство, процветание, здоровье и семейное благополучие. Колосья злаков, венчающие букет – плодородие, достаток, связь с крестьянской культурой. Это атрибут лета, а также напоминание о хлебе причастия. Лимон – достаток, но с большим акцентом на доступность, чем на экзотичность. Персики – изобилие, домашнее хозяйство, щедрость природы. Кроме того, «в христианской традиции персики ассоциируются с Троицей, так как плод состоит из трёх частей: плод как таковой, косточка и ядро косточки» [3, с. 170]. Васильки дарят букету скромную простоту, теряющуюся в пышности садовых цветов. Они символизируют скромность, чистоту и искренность. Из-за своего небесного цвета василёк также ассоциируется с раем и духовностью. На заднем плане в ящике лежит спелый, сочный виноград, а на заднем плане располагается тыква, указывающая на близость осени и сбор урожая.

Будучи прекрасным портретистом, Иван Хруцкий и в этом жанре почти всегда включал в картину элементы жанра натюрморт. Так, например в работе «Портрет Неизвестной с цветами и фруктами» (1838) художник совместил в картине портрет и натюрморт, не отдав предпочтение ни одному из жанров. Молодая женщина (ее образ может быть интерпретирован как символ богини плодородия Флоры) изображена сидящей у стола, уставленного плодами, слегка приподнимая виноградную гроздь. Этот жест можно трактовать как мотив угощения. Виноград одновременно символизирует плодородие и жертву (вино причастия). Грозди – символ изобилия и богатства. В живописи их цвет имеет большое значение: черные – символ мудрости, хмеля и бога Вакха, а также осени и богатого урожая; красные – зрелости, благополучия, зенита жизни. Зеленые грозди означают первую любовь. Именно зеленая гроздь находится в руках у женщины. Голландцы же видели в винограде символ супружеской верности. Не случайно мы видим обручальное кольцо на ее руке. Центральным акцентом в композиции является пышный букет. Над всеми цветами возвышается изящная белоснежная лилия – традиционный символ Мадонны, явным образом рассказывая о чистоте и непорочности портретируемой. Светло розовые и красные пионы говорят о любви и нежных чувствах. Лёгкую ноту грусти вносит склонившийся в центре букета тюльпан, намекающий как на богатство, так и на скоротечность красоты. Дары природы в данной композиции занимают большую часть пространства, что указывает на восхищение художника природой и благодарность земле за плодородие.

Заключение. Формальная и смысловая роль флористики в композициях Ивана Хруцкого отличается от голландских натюрмортов по ряду параметров: классицистическая ясность, влияние местных традиций, подчёркивающих темы изобилия, веры и домашнего уюта, которые были центральными для русской и белорусской культуры. Христианское мировоззрение влияло на трактовку символики растений и композиционные решения. Иван Хруцкий изображал предметы и растения, доступные среднему классу, что делало его картины доступными для широкой аудитории. Его картины отражали жизнь жителя

города или поместья. Иван Хруцкий реже использует символику *vanitas*, его цветы и фрукты символизируют преимущественно процветание, домашний уют и изобилие, отражая ценности его времени и культурной среды. Цветы и растения в его работах более оптимистичны, в них ощущается наслаждение жизненным моментом. Щедрые дары природы, изображаемые художником – символ изобильной жизни для людей того времени. Иван Хруцкий предпочитал сочетать цветы и фрукты с элементами интерьера (драпировками, посудой), создавая ощущение обжитого пространства и домашнего уюта, а не отстраненного метафизического размышления, характерного для голландской традиции. При созерцании натюрмортов Хруцкого в голову приходят образы сада, дачи, а не пышных богатых оранжерей.

Расцвет жанра натюрморт в Нидерландах совпал с экономическим процветанием страны и расширением международной торговли: Изображение экзотических растений и фруктов отражало успех голландской международной торговли и интерес к миру природы. Натюрморты служили моральными напоминаниями: мотивы *vanitas* предупреждали о недолговечности материального богатства и красоты. Если символика голландского натюрморта обусловлена кальвинистской моралью, стремлением продемонстрировать статус и обеспеченность, то в символике предметов и растений на картинах Ивана Хруцкого, прослеживается тяга к созданию гармоничного, устойчивого, понятного и близкого к простым людям мира. Если в Голландии красота пышных букетов подчёркивалась блеском золочёных сосудов и белизной фарфоровых блюд, то цветы Ивана Хруцкого соседствуют с довольно-таки грубыми корнеплодами, незатейливой кухонной утварью и грибами. «Своеобразным «паспортом» работ мастера стал керамический кувшин с рельефными собаками на тулове и ручкой в виде вытянутого тела лисицы. Подобные кувшины изготавливались в первой половине XIX века на петербургской фабрике С.Я.Поскочина и были распространены в повседневном обиходе небогатых горожан» [5, с. 131].

В отличие от динамичности, пышности и иногда хаотичности голландских натюрмортов, работы Хруцкого более сбалансированные, сдержанные, гармоничные. Вот что отмечает французский писатель Поль Клодель: «...Голландский натюрморт – это некий порядок, начавший разваливаться, это нечто переживающее испытание временем».

Объединяющим мотивом в натюрмортах Ивана Хруцкого и «малых голландцев» служит особое мироощущение, понимание ценности жизни, любовное и бережное отношение к миру вещей и природы, внимание не только к внешней привлекательности растений, но и передача через них определённых посланий. Реалистическая, мастерская сверхточность в изображении мельчайших деталей растительного мира: структуры и фактуры овощей и фруктов, тончайших прожилок на лепестках цветов, ботаническая точность и достоверность, внимательная передача стекла и керамики, ткани и металла.

Иван Хруцкий перенял лучшие формальные и семантические традиции в изображении флоры, переложив их и на белорусскую почву, поднял натюрморт из «малых» жанров и достигнул в своём мастерстве мирового уровня.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Дятлева, Г. Мастера натюрморта / Г.В.Дятлева. – Москва: Вече, 2002. – 272с.
2. Тарасов, Ю. Голландский натюрморт XVII века. – СПб.: Изд. С.-Петербургского университета, 2004. – 166с.
3. Импеллузо, Л. Природа и её символы/энциклопедия искусства / пер. с итальян. В.Ю.Траскин. –Тверь: Омега, 2009. – 368 с.
4. Усачева, С. «Малые жанры» Ивана Хруцкого/ Журнал «Третьяковская галерея», 2010. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.tg-m.ru/articles/4-2010-29/malye-zhanry-ivana-khrutskogo>. – Дата доступа: 18.05.2025.
5. Натюрморт. Метаморфозы: Диалог классики и современности. – Москва: Сканрус, 2012. – 288с.

Богданович Даниил
 студент 2 курса театрального факультета БГАИ
 специальности «Актерское искусство»
 направления специальности «Актерское искусство музыкального театра»
 Руководитель – старший преподаватель
 кафедры мастерства актера и режиссуры Ковальчик Э.М.

СПОСОБЫ УЛУЧШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ СТУДЕНТОВ ТЕАТРАЛЬНОГО ФАКУЛЬТЕТА БГАИ

***Аннотация.** В данной работе рассматриваются основные проблемы, препятствующие эффективной подготовке актёров в театральном вузе. Особое внимание уделяется недостаточной телесной и голосовой свободе студентов, а также их ограниченному взаимодействию с профессиональной сценой. Анализируются причины психофизических зажимов у актёров и предлагаются методы их преодоления на основе подходов Александера, Фельденкрайза и Грозовского. Также исследуется феномен оторванности учебного процесса от реального театрального пространства и предлагаются пути интеграции студентов в профессиональную среду. Сделан вывод о необходимости реформирования образовательной модели в сторону практикоориентированного и телесно-осознанного подхода.*

***Введение.** Современное театральное образование сталкивается с рядом вызовов, обусловленных как внутренними ограничениями академической системы, так и стремительными изменениями в культурной и профессиональной среде. Подготовка актёра требует не только усвоения ремесленных и сценических навыков, но и развития психофизической свободы, способности к органичному существованию на сцене, понимания актуального театрального языка и умения адаптироваться к разным формам художественного взаимодействия.*

Однако практика показывает, что образовательные программы театральных вузов часто не успевают за темпом изменений: в них сохраняются элементы традиционной, закрытой и отчасти формализованной модели обучения. Одними из наиболее острых проблем в этом контексте являются недостаточная телесная и голосовая свобода студентов, а также низкий уровень их взаимодействия с профессиональной театральной сценой.

Настоящая работа направлена на анализ указанных проблем с позиции их влияния на формирование актёрской личности. Также рассматриваются современные подходы к их преодолению, основанные на телесных и психофизических практиках, а также практикоориентированных формах организации учебного процесса. Целью исследования является выявление способов повышения эффективности актёрского образования в условиях театрального вуза.

Недостаточная телесная и голосовая свобода: природа актёрских зажимов и пути преодоления в образовательной среде.

Одной из ключевых проблем в обучении актёров в театральных вузах является недостаточный уровень телесной и голосовой свободы, что напрямую связано с наличием психофизических зажимов. Эти зажимы – как телесные, так и эмоциональные – являются следствием внутренней неуверенности, страха оценки, подавленных эмоций, а также следствием неадаптированной педагогической среды, в которой студент оказывается под постоянным давлением авторитета преподавателя и системы. В результате тело актёра перестаёт быть гибким и выразительным инструментом, а голос – органом свободного эмоционального самовыражения.

Согласно исследованиям К.С.Станиславского, В.Э.Мейерхольда, Е.Грозовского и других крупных театральных педагогов, физическая зажатость нарушает органику сценического действия, снижает уровень доверия к партнёру и блокирует спонтанность,

столь необходимую для живого сценического существования. Наиболее распространёнными формами зажимов являются: напряжённые плечи и шея, сжатая диафрагма, затруднённое дыхание, негибкие колени, а также ограниченная артикуляция и монотонная, зажатая речь.

Современное театральное обучение должно включать регулярные занятия по телесной свободе и раскрепощению. Среди таких практик особенно эффективны:

Александр-техника разработана австралийским актёром Фредериком Маттиасом Александром (1869–1955), который страдал от хронических голосовых проблем. Метод основан на идее осознанного контроля за двигательными привычками, нарушающими телесную координацию, дыхание и голос. Александр считал, что большинство физических и вокальных проблем актёров связано с бессознательными паттернами напряжения, особенно в области шеи, головы и спины.

Ключевые принципы Александр-техники:

Осознанность телесных привычек — актёр учится замечать, какие из его движений, положений тела и реакций вызывают напряжение.

- ✓ Ингибирование – временное «приостановление» автоматических двигательных реакций перед началом действия;

- ✓ Направление – мягкое ментальное руководство движением тела без силового вмешательства (например, «шея свободна, голова направляется вперёд и вверх»);

- ✓ Первичное управление – координация головы, шеи и спины как основа свободы всего тела.

Александр-техника помогает актёрам:

- ✓ Снижать избыточное напряжение в голосовом и дыхательном аппарате;
- ✓ Улучшать осанку и сценическую подвижность;
- ✓ Работать с внутренней концентрацией без зажимов;
- ✓ Развивать телесную чувствительность и органичность поведения на сцене.

Многие ведущие театральные школы мира (включая RADA, Juilliard, Royal Conservatoire of Scotland) включают Александр-технику в основную программу подготовки актёров.

Метод Фельденкрайза – это система соматического обучения, разработанная Моше Фельденкрайзом, сочетающая элементы нейрофизиологии, биомеханики и телесной осознанности. В её основе лежит идея, что через мягкое, ненасильственное исследование движений человек может восстановить естественные двигательные паттерны, устранить хронические зажимы и улучшить качество жизни.

Метод исходит из предположения, что большинство ограничений в движении и телесной выразительности не являются анатомическими, а функциональными и приобретаются в результате стрессов, травм и неосознанных привычек. Актёры, подверженные физическому напряжению и шаблонному сценическому поведению, особенно нуждаются в возвращении телесной пластичности и свободы через мягкие, осмысленные движения.

Метод реализуется в двух основных формах:

- ✓ «Осознавание через движение» (англ. *Awareness Through Movement*) – групповые упражнения, выполняемые в медленном темпе, с вниманием к ощущениям и микродвижениям;

- ✓ «Функциональная интеграция» – индивидуальная работа, где преподаватель вручную направляет тело ученика к более экономичным и эффективным способам движения.

- ✓ Применение метода в актёрском образовании способствует:

- ✓ Устранению зажимов без прямого воздействия или давления;

- ✓ Развитию телесной внимательности и способности к импровизации;

- ✓ Улучшению координации, дыхания и голоса через восстановление связи между движением и ощущением.

В педагогике театра метод Фельденкрайза используется как основа для мягкой, нетравматичной телесной подготовки, особенно на ранних этапах обучения, когда студент

нуждается в восстановлении связи со своим телом и в формировании устойчивого психофизического состояния.

Психофизическая подготовка по методу Ежи Гротовского – как основа интеграции телесного и внутреннего импульса. Метод Ежи Гротовского ориентирован на создание органического актёрского действия, в котором телесное и психическое сливаются в едином импульсе. Психофизическая подготовка в его системе – это не просто физическая тренировка, а глубокая работа над внутренней подвижностью, освобождением от зажимов и пробуждением энергии через тело.

В основе подхода – практика «тотального действия», при котором любое движение или звук актёра рождаются не внешне, по заданию, а из глубинного психофизического импульса. Главной целью является устранение внутренних барьеров, мешающих выразительности и подлинности на сцене.

В процессе подготовки используются упражнения, направленные на пробуждение телесной осознанности и связи с внутренним переживанием:

✓ «Кошачьи движения» – актёр двигается по полу в положении на четвереньках, медленно и плавно, подражая движению кошки. Это упражнение развивает текучесть, пластичность, координацию и помогает телу «говорить» без усилия, свободно, в ответ на внутренний импульс.

✓ «Вокально-пластическая партитура» – импровизационная последовательность движений, сопровождаемая звуками (вздохами, выкриками, голосовыми реакциями). Она направлена на соединение голосового и телесного начала, раскрытие эмоционального диапазона через движение и разрушение голосовых и психофизических блоков.

Таким образом, психофизическая подготовка по методу Гротовского не просто развивает физические качества актёра, но делает тело прозрачным для импульса, позволяя сценическому существованию стать подлинным и энергически насыщенным.

Низкий уровень взаимодействия студентов-актёров с профессиональной театральной сценой: причины и последствия.

Проблематика отделённости образовательной среды от профессиональной сцены.

Современное театральное образование нередко страдает от замкнутости внутри собственной академической системы. Несмотря на формальное наличие практик и стажировок, большинство студентов-актёров получают крайне ограниченный опыт взаимодействия с реальной театральной средой. Это приводит к деформации профессионального восприятия будущей профессии, снижению мотивации и несоответствию между усвоенными в вузе моделями и реальной сценической практикой.

Отсутствие регулярных контактов с профессиональной театральной средой означает, что актёрская подготовка ограничивается учебными аудиториями, репетиционными залами и внутренними показами. В результате студент сталкивается с ситуацией «симуляции профессии» — он осваивает сценические навыки в искусственно организованной среде, не испытывая давления реального зрителя, профессионального ритма театра или производственной дисциплины. Это порождает феномен профессиональной изоляции: выпускник может обладать техническими навыками, но не понимать специфики функционирования современной сцены как живого, социально и художественно насыщенного пространства.

Театр как культурная и коммуникационная среда: недоступность для студента. Профессиональная сцена представляет собой не просто место реализации актёрского ремесла, но сложную систему коммуникаций, репертуарных решений, этики взаимодействия и культурных кодов. Для молодого актёра крайне важно как можно раньше включиться в эту среду — не столько для закрепления сценических навыков, сколько для освоения «сценической культуры» в широком смысле: ритма репетиций, иерархии творческого процесса, работы с режиссёром, партнёрства с другими актёрами, умения адаптироваться к различным художественным моделям.

В современных условиях этот контакт крайне затруднён. Во многих театральных вузах взаимодействие с реальными театрами сводится к разовым просмотрам, экскурсиям или участию в массовке. Студенты редко вовлекаются в длительные процессы создания спектакля, не имеют возможности работать с живыми драматургами, сценографами, хореографами. Как следствие – у выпускников часто отсутствует базовое представление о механике театрального производства: от кастинга и читки до премьерного показа и репертуарной дисциплины.

Последствия изоляции от профессиональной сцены. Ограниченность актёрского опыта в рамках вуза порождает ряд негативных последствий. Во-первых, возникает разрыв между формой актёрского существования, к которому привык студент в учебном процессе, и требованиями современной сцены, где доминируют мобильность, мультижанровость, способность к импровизации и быстрая адаптация. Во-вторых, студент не формирует навыка сценического самоопределения: он не умеет соотносить себя с разными художественными системами, не осваивает искусство «настройки» себя под режиссёрскую задачу, не знает, как встроиться в коллектив, где уже существует устоявшийся профессиональный ритм.

Кроме того, отсутствие практики публичной ответственности – работы перед живой публикой в незнакомом пространстве – снижает уровень психологической готовности к сцене. Это может проявляться в зажатости, потере энергетического посыла, неспособности выдерживать зрительское внимание и работать с актёрским напряжением.

В профессиональной среде актёра отличает не только владение техникой, но и сценическая органика, способность удерживать внимание, работать в темпе спектакля, чувствовать композицию. Эти качества невозможно развить в учебной аудитории без постоянной включённости в реальные театральные процессы.

Возможности включения студентов в сценическую практику. Создание устойчивого моста между образовательной средой и профессиональной сценой – одна из актуальнейших задач театрального образования. Это может реализовываться как через институциональные соглашения вузов с театрами, так и через развитие лабораторных форм, театральных фестивалей, учебно-репертуарных площадок при театрах.

Среди наиболее эффективных форм взаимодействия с профессиональной сценой можно выделить:

- ✓ участие студентов в репетициях и стажировках на базе действующих театров;
- ✓ включение в читки современных пьес с приглашёнными режиссёрами и драматургами;
- ✓ ассистентскую и наблюдательную практику в репертуарных спектаклях;
- ✓ участие в театральных лабораториях и межвузовских постановках;
- ✓ интеграцию в независимые проекты и экспериментальные площадки.

Чем раньше студент окажется в контексте живой театральной среды, тем выше шансы на его органичную интеграцию в профессию.

Особое значение имеет развитие форматов, в которых студент может быть не только наблюдателем, но активным участником – пусть даже в роли ассистента, дублёра, исследователя, помощника режиссёра или участника читки. Чем раньше студент окажется в контексте живой театральной среды, тем выше шансы на его органичную интеграцию в профессию после окончания вуза.

Важным ресурсом является и участие студентов в независимых театральных проектах, инклюзивных постановках, коллаборациях с хореографами, медиа-художниками, композиторами. Эти формы, зачастую отсутствующие в официальной программе, позволяют актёру пережить опыт междисциплинарного взаимодействия и научиться ориентироваться в гибкой, многоформатной культурной среде, где классическая модель «стационарного актёра» всё чаще сменяется моделью «творческого агента».

Необходимость институциональных изменений. Для эффективного преодоления оторванности от сцены необходимо не только формальное расширение учебных практик, но и институциональные преобразования. Вузы должны стремиться к формированию единой

художественной экосистемы, в которой образовательный и профессиональный театры выступают не как параллельные, а как взаимопроникающие структуры.

Создание учебных театров с полноценной репертуарной политикой, включение студентов в постановочные циклы под руководством действующих режиссёров, открытие академий при ведущих театрах – всё это может стать ответом на вызов изоляции и обеспечить будущим актёрам устойчивую профессиональную позицию уже на этапе обучения.

Заключение. В результате проведённого анализа можно сделать вывод о том, что ключевые проблемы в подготовке студентов-актёров связаны с ограниченностью традиционной педагогической модели, недостатком телесной свободы и оторванностью от реальной театральной практики. Эти факторы препятствуют формированию целостной, сценически раскрепощённой, адаптивной актёрской личности, способной работать в условиях современного театра.

Рассмотренные методы телесной подготовки – Александер-техника, метод Фельденкрайза, психофизическая система Ежи Гроувского – демонстрируют высокую эффективность в устранении актёрских зажимов и развитии телесной осознанности. Одновременно с этим, интеграция студентов в профессиональную театральную среду через лаборатории, практики, сотрудничество с действующими театрами и режиссёрами способствует формированию устойчивой профессиональной позиции и сценической культуры. Путь к улучшению образовательного процесса лежит через соединение телесно-ориентированных методик, открытой педагогики и активного взаимодействия с театральной реальностью. Только в условиях живой, гибкой и практикоориентированной образовательной среды возможно воспитание актёров, способных творчески мыслить и уверенно существовать на сцене XXI века.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Барлоу, У. Принцип Александера / У.Барлоу. – Лондон: Gollancz, 1973. – 215 с.
2. Фельденкрайс, М. Осознание через движение / М.Фенденкрайс. – Нью-Йорк: Harper & Row, 1972. – 240 с.
3. Зарилли, П. Психофизическое актёрство: Межкультурный подход после Станиславского / П.Зарилли. – Лондон: Routledge, 2009. – 320 с.
4. Лапина, С.В. Переход из учебного театра в профессиональный: проблемы адаптации молодых актёров // Вестник ГИТИСа. – 2021. – № 4 (44). – С. 83–95.
5. Гершензон, И.М. Подготовка актёра в театральной школе: традиции и инновации. – Москва: ГИТИС, 2019. – 256 с.

Варкулевич Арина

*студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ
специальности «Дизайн», направления специальности «Дизайн мебели»*

*Руководитель – старший преподаватель
кафедры общеобразовательных дисциплин Нечаева С.М.*

ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА: КАК ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ФОРМИРУЮТ ВОСПРИЯТИЕ

Аннотация. *Дизайн персонажа на сегодняшний день охватывает широкий спектр областей, включая анимацию, видеоигры, комиксы, кино и рекламу. С древних времён он служит инструментом передачи образов и эмоций, формируя основу для дальнейшего развития художественных выражений. Особенности дизайна персонажа включают в себя ключевые аспекты, такие как цветовая палитра, форма, текстура и пропорции, которые формируют уникальный облик персонажа и его связь с определёнными чертами характера. Через примеры из различных медиаформатов можно узнать, как визуальные характеристики могут усиливать или изменять восприятие персонажа, а также влиять на взаимодействие зрителя с повествованием.*

Введение. Дизайн персонажа – это ключевой аспект визуального искусства, который охватывает широкий спектр медиа, включая живопись, анимацию, комиксы, видеоигры и кино. Эволюция дизайна персонажа на протяжении веков отражает изменения в культуре, технологиях и эстетических предпочтениях общества. Объектом данной работы является эволюция дизайна персонажа, начиная с ранних веков, когда образы людей и мифических существ создавались в искусстве, и заканчивая современными видеоиграми и фильмами, где персонажи становятся основными носителями сюжета и эмоций.

На основе личного опыта в дизайне и концепт-арте персонажей на протяжении шести лет, можно отметить, что многие начинающие полагаются исключительно на собственное внутреннее чувство прекрасного. Это часто приводит к игнорированию необходимости изучения истории дизайна, современных тенденций и использованию устаревших или клишированных элементов. В результате их работы могут подвергаться значительной критике, что негативно сказывается на мотивации и стремлении развиваться в этой сфере.

Среди основных вопросов, которые возникают у начинающих дизайнеров, можно выделить следующие:

1. Как исторические изменения в дизайне персонажа влияли на его восприятие зрителями?
2. Какие современные тенденции, принципы в дизайне персонажа следует учитывать для успешной работы?
3. Какие визуальные аспекты (форма, цвет, детали) наиболее сильно влияют на эмоциональное восприятие персонажей?
4. Как начинающие дизайнеры могут избежать распространенных ошибок в своем подходе к созданию персонажей?

Цель данного исследования заключается в выявлении роли персонажа в искусстве, а также в анализе того, как различные визуальные аспекты формируют психологическое восприятие персонажей. Очень важно понять, для чего люди создают персонажей и что хотят донести через их образы. Данная работа поможет начинающим дизайнерам лучше ориентироваться в сложном и многогранном мире концепт-арта.

Основная часть. Дизайн персонажа – это искусство, которое сочетает в себе креативность и психологию, визуальное восприятие и нарратив. В свою очередь персонаж – это вымышленное или же реальное существо, обладающее определёнными характеристиками, зачастую собственной моралью и мотивацией, которое участвует в сюжете различных форм повествования. Определение художественного образа может

отличаться от персонажа тем, что создаёт комплексное представление о самом персонаже или даже о событии, явлении и идее. От начальных зарисовок до окончательного образа, каждый персонаж проходит через множество этапов, чтобы стать неотъемлемой частью повествования. Огромное значение имеет то, как возникло это направление. История дизайна персонажей уходит корнями в древние времена, когда люди использовали символы и изображения для передачи своих идей и эмоций. С тех пор этот процесс эволюционировал, адаптируясь к новым технологиям и культурным контекстам. Для большего понимания необходимо погрузиться в эту увлекательную историю, чтобы понять, как на протяжении веков менялись подходы к созданию персонажей и каким образом они стали теми яркими фигурами, которые мы знаем сегодня.

Первыми персонажами в истории можно считать, как и древние наскальные рисунки, в которых люди изображали себя и свой быт, так и древнюю мифологию и фольклор. Так, самые ранние визуализации несуществующих образов в большей части представляли собой божеств, героев и мифических существ, что можно увидеть в искусстве и скульптуре тех времён. Следующими же стали художественные персонажи в произведениях, например, Шекспира, Данте и других писателей.

Самым настоящим периодом прорыва и технологических новшеств стала эпоха анимации в 1920-х – 1950-х годах. Одним из главных лиц этого времени стал Уолт Элайфс Дисней, американский художник-мультипликатор и кинематографист. Вклад этого человека в историю мультипликации огромен, и его творчество продолжает находить отклик у людей и по сей день. Первым самостоятельным героем Диснея стал Освальд Удачливый Кролик, дизайн которого был создан в 1927 году. Следующим, и наиболее значимым как для указанного периода, так и для современности, стал персонаж Микки Маус. Его дизайн изначально напоминал Освальда, а рисовался преимущественно из кругов, что упрощало работу над его анимацией, а также делало Микки более привлекательным и динамичным для зрителя. Одним из самых значимых вкладов Диснея стало развитие индивидуальности и особенного характера персонажей. Его цель заключалась в том, чтобы зрители испытали целый спектр эмоций и были уверены в подлинности и реальности чувств персонажа. «В конце концов, нельзя же ожидать, что ты очаруешь кого-то движущейся палкой», – говорил Уолт Дисней.

В 1934 вышел первый полнометражный фильм студии Дисней «Белоснежка и семь гномов». Для создания этой картины со всей страны приехало сотни претендентов на участие в проекте, и среди них были люди, так называемые «девять стариков» – Лес Кларк, Фрэнк Томас, Олли Джонстон, Милт Каль, Марк Дэвис, Вольфганг Райтерман, Эрик Ларсон, Джон Лаунсбери и Уорд Кимбалл, команда которых создала новый стиль Диснея, более приближённый к реализму, с особой детализацией и насыщенной цветовой палитрой. И таким образом, Уолт Дисней заложил фундамент уже современной компании Дисней своими инновациями и смелыми экспериментами. [1]

Следующим этапом в дизайне персонажей стал золотой век комиксов в 1930-х – 1960-х годах. Этот период характеризуется появлением различных жанров комиксов, что способствовало созданию персонажей с уникальными способностями и характерами. Именно тогда художники стали использовать динамичные позы, экспрессивные линии и яркие цветовые решения, что способствовало «оживлению» рисунка и передаче более сложных эмоций. К примеру, самыми известными стали такие герои, как Супермен и Бэтмен (с 1963 года таким же популярным стал Человек-паук). Их дизайн отличался яркими цветами и чёткими линиями, что выделяло их среди других образов. Важно также отметить, что супергерои Marvel и DC стали в каком-то смысле ролевыми моделями для подрастающего поколения тех лет. Дети стремились стать похожими на любимых персонажей, такими же отважными и сильными, покупали комиксы, костюмы героев, игрушки. Яркий стиль и абсолютность супергероев завораживала зрителей, особенно детей, что показывает нам, как через дизайн персонажа можно воздействовать на подрастающее

поколение, подавая им хороший пример и обучая разнице между добром и злом простым языком.

С 1970-х годов по настоящее время особую популярность получили видеоигры. Самые ранние из них использовали пиксельную графику для создания персонажей, а такие герои, как Марио и Пакман, стали культовыми. Позже, с развитием технологии 3-D графики, персонажи стали более реалистичными и многослойными. Игры, такие как Final Fantasy и The Legend of Zelda, продемонстрировали аудитории сложные сюжетные линии и глубокие характеры. Индустрия видеоигр и на сегодняшний день является одной из наиболее значимых тенденций в дизайне персонажа. Каждый год создаётся множество игр, некоторые из которых также становятся культовыми, а дизайны их персонажей актуальными до сих пор.

Современный дизайн персонажа, начиная с 2000-х годов и по сегодняшний день, можно рассматривать как этап, в котором активно используются новые технологии и подходы. Характеризуется он множеством мультимедийных проектов, в которых персонажи часто пересекаются между различными медиа форматами – фильмами, сериалами, играми и комиксами. Например, ранее упомянутые Marvel и DC имеют множество адаптаций. Также большое значение сейчас имеет инклюзивность и разнообразие, так как современный дизайн стремится отображать разнообразие культур, гендеров и этнических групп, что позволяет создать более глубокие и реалистичные образы.

Рассмотрев историю дизайна персонажей, можно выделить ключевые моменты: персонажи создавались яркими и запоминающимися, их образ с древних веков нёс какую-либо мораль, что позволяло доносить свои идеи публике и воздействовать на подрастающее, а порой и на взрослое поколение. Но стоит задаться вопросом: что именно создает в дизайне характер и образ? Для этого рассмотрим психологию создания персонажа и то, как визуальные элементы формируют наше восприятие.

Одним из первоначальных принципов дизайна персонажей, на мой взгляд, является силуэт, форма и пропорции. Говоря простым языком, силуэт – это то, что остаётся при удалении всех цветов и деталей и заполнении контура фигуры персонажа исключительно чёрным цветом [2, с.]. Признаком качественного дизайна можно считать возможность узнавания персонажа исключительно по его силуэту. Это свидетельствует о том, что дизайн обладает ясностью и выразительностью, позволяя аудитории легко идентифицировать персонажа даже без дополнительных деталей. Для этого важно понимать язык форм и размеров. К примеру, острые тонкие формы могут вызвать у зрителя чувство опасности, плохого намерения, либо же скверного характера и язвительности (пример: Круэлла Дэ Виль из мультфильма «Сто один далматинец»). Округлые и обтекаемые формы создают обратный эффект – такой персонаж кажется нам мягким, добродушным и дружелюбным (пример: робот Бэймакс из мультфильма «Город Героев»). Особую роль играют пропорции тела: персонажи с большими головами и маленькими телами часто воспринимаются как милые и беззащитные, чаще всего как дети и подростки, в то время как высокие мускулистые фигуры могут ассоциироваться с силой и даже агрессией. К формам, размерам и пропорциям также можно отнести использование преувеличения – использование определённых характеристик, чтобы намеренно вызвать эмоциональные и психологические реакции аудитории на персонаж.

Не менее важен такой визуальный элемент в дизайне, как цвет. Цвета способны вызывать определённые эмоции и ассоциации. Например, теплые цвета (красный, жёлтый) часто ассоциируются с энергией и страстью, тогда как холодные цвета (синий, фиолетовый) могут вызывать чувство спокойствия или печали. Из этого следует, что избирательность является ключевым фактором в составлении палитры персонажа. Образ, состоящий из бесчисленных цветов без иерархии или преднамеренного использования палитры будет отвлекать аудиторию, а не вовлекать; вовлечь, вот чего должен добиваться дизайнер в своей работе, создавая визуальный образ [2]. Важно попытаться использовать один цвет в качестве доминирующего и попытаться минимизировать количество других цветов для поддержки основного.

Во внешнем виде персонажа важно уметь пользоваться выражением лица, его одеждой и стилем. Эмоции, передаваемые через мимику, помогают зрителям понять внутреннее состояние персонажа, например, улыбка вызывает у зрителей симпатию, в то время как нахмуренные брови могут вызвать тревогу и недовольство. В свою очередь одежда персонажа рассказывает аудитории о его социальном статусе, этнической принадлежности, культуре и личных предпочтениях. В качестве примера, деловой костюм указывает на профессионализм, тогда как яркая и эксцентричная одежда свидетельствует о креативности или бунтарском духе.

Неоспоримо важным является знание психологических аспектов восприятия зрителем образа персонажа. Владение ими даёт множество возможностей для успешного дизайна. Рассмотрим то, что визуальные элементы часто опираются на существующие стереотипы и архетипы. К примеру, архетип злодея часто опирается на изображение с тёмными цветами и острыми углами - это создаёт негативные ассоциации. И для правильной подачи архетипов необходимо знание использования уже описанных визуальных элементов, таких как формы, силуэты и цвета. Этот приём позволяет зрителям быстро идентифицировать роли персонажей в сюжете [3]. Также важно применять эмпатию и идентификацию в дизайне. Персонажи с выраженной уязвимостью и страданиями вызывают сочувствие аудитории. Идентификация с персонажем проходит через визуальные элементы, которые отражают качества зрителя, то есть, это позволяет аудитории ставить себя на место персонажа и проживать его эмоции и историю с особым трепетом. Это создаёт глубину понимания не только самого персонажа, но и всего повествования.

Заключение. Данная работа показала, что дизайн персонажа играет ключевую роль в формировании моральных принципов и идей, отражающих культурные и исторические контексты. Анализ визуальных элементов, таких как форма, цвет и стиль, показал их значительное влияние на психологическое восприятие персонажей. Это исследование подчеркивает важность квалифицированных дизайнеров, способных учитывать современные тенденции и культовые образы при создании персонажей. Полученные выводы могут стать основой для разработки обучающей программы для начинающих дизайнеров, которая позволит им осваивать принципы визуального представления идей и эмоций, ведь создание персонажа – это непосредственный акт коммуникации между автором и аудиторией, которому необходимо учиться. Результаты работы подтверждают актуальность дизайна персонажа в современном искусстве и открывают возможности для практического применения полученных знаний в различных медиаформатах, что открывает новые горизонты для творчества и самовыражения, создавая возможность для формирования уникальных культовых дизайнов в будущем.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Zhukova S., Shramko D. The History of Classic Disney Design [Electronic resource]: – Mode of access: <https://animationclub.school/blog/the-history-of-classic-disney-character-design/>. – Date of access: 02.04.2025
2. Kyle DeGuzman What is Character Design [Electronic resource]: – Mode of access: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> . – Date of access: 23.04.2025
3. VANAS Character Design Principles [Electronic resource]: – Mode of access: https://www.vanas.ca/en/blog/character-design-principles_ – Date of access: 10.05.2025

Власовец Татьяна

*студентка 3 курса художественного факультета БГАИ
специальности «Живопись», направления специальности «Живопись (станковая)»*

*Руководитель – заведующий кафедрой истории и теории искусств,
кандидат искусствоведения, доцент Шунейко Е.Ф.*

НОВЫЕ ПОИСКИ И ОБРАЗНЫЕ ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЯ РЕАЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ БЕЛОРУССКОЙ ЖИВОПИСИ

***Аннотация.** В статье рассматривается постмодернизм в изобразительном искусстве с акцентом на примеры его проявления в белорусской живописи. Постмодернизм, возникший как реакция на модернизм, характеризуется разнообразием стилей и отказом от единой эстетической нормы. В центре внимания находятся работы белорусских художников Жанны Капустниковой и Руслана Ващенко, которые стали яркими представителями творческих поисков и находок. В статье анализируется их творчество, исследуются вопросы идентичности и роли искусства в современном обществе, а также подчеркиваются характерные черты белорусского экспериментального искусства.*

Постмодернизм, как культурное и художественное явление, возник в середине XX века и стал ответом на традиционные каноны и идеалы модернизма. В изобразительном искусстве он проявляется через разнообразие стилей, смешение жанров и отказ от единой эстетической нормы. Постмодернистские художники стремятся к деконструкции привычных форм и смыслов, создавая произведения, которые провоцируют зрителя на переосмысление реальности. Этой проблеме посвятили внимание известные современные исследователи, что позволяет глубже осознать смысл творческих поисков и находок [1, 2, 3].

В контексте белорусского искусства постмодернизм обрел свои уникальные черты, отражая новые культурные тенденции в творческой среде. Художники, такие как Жанна Капустникова и Руслан Ващенко, пытаются найти выход из системы устоявшихся художественных практик. Их работы не только исследуют личные и коллективные идентичности, но и поднимают важные вопросы о месте искусства в современном обществе.

В данной статье мы рассмотрим основные характеристики постмодернизма в изобразительном искусстве, а также проанализируем творчество Ж. Капустниковой и Р. Ващенко, выявляя их влияние на белорусскую художественную традицию и современное искусство в целом.

Постмодернизм – понятие, отражающее структурно сходные явления в мировой общественной жизни и культуре второй половины XX века и начала XXI века; часто интерпретируется как «то, что пришло на смену модернизму» [1]. Постмодернизм возник в середине XX века как реакция на модернизм и в отличие от модернизма, который стремится к универсальности и абсолютам, постмодернизм акцентирует внимание на относительности знания и множественности истолкований. Он тесно связан со Второй мировой войной, которая оказала значительное влияние на формирование постмодернистских концепций, так как ужасные события и их последствия привели к сомнению в возможности абсолютных истин и универсальных идеологий.

Как сказал Умберто Эко, итальянский философ, писатель: «Раз уж прошлое невозможно уничтожить, его следует переосмыслить, но переосмыслить иронично, без наивности» [2, с. 92].

Искусство меняет свои принципы и формы, становится частью хаотичного и разнонаправленного информационного потока массовой и медийной культуры. Он поглощает будущее и прошедшее, создавая новое из кусочков прошлого, делая своей темой повторения, потребления.

Для постмодернизма характерен плюрализм (многообразие, всесторонность, разнородность), интертекстуальность (цитирование, отсылки к предшественникам), скептицизм и отрицание метанарративов (ставит всё под сомнение), ирония и игра (включаются элементы иронии, пародий и игры с формами), эклектика (смешение нескольких жанров и стилей, смешение традиционных и современных техник), культурная идентичность (исследование своей культуры и истории). Многие из этих элементов, а зачастую и все, присутствуют в работах таких зарубежных авторов как Энди Уорхолл, Роберт Раушенберг, Ремедиос Варо, Любо Кристек и многие другие.

Постмодернизм в белорусской живописи, как и в других областях искусства, стал развиваться в конце XX – начале XXI века. Этот период характеризуется разнообразием стилей, подходов и тем, что отражает сложные социальные и культурные изменения в стране.

Постмодернизм в Беларуси обладает своей спецификой, поскольку начало его формирования совпало обретением суверенитета, выбором самостоятельного социально-культурного пути развития. И по итогу для белорусского постмодернизма особенно важным оказывается национальный контекст и поиски своей идентичности.

Постмодернизм в Беларуси представлен такими авторами как Жанна Капустникова, Руслан Ващенко, Артур Клинов, Александр Исачёв и многими другими авторами.

Жанна Капустникова – современный белорусский художник, чьи насыщенные цветом и колоритными персонажами полотна продолжают покорять мир. Её художественный язык весьма выразителен и узнаваем.

Одна из наиболее ярких серий её работ – «Дажынкі», посвящена традиционному белорусскому празднику, который отмечает окончание сбора урожая. Этот праздник имеет глубокие корни в белорусской культуре и символизирует благодарность за плоды труда, а также единство людей и природы. Художница использует насыщенные цвета и выразительные формы, чтобы передать эмоциональную насыщенность момента. Это создает ощущение праздника и торжества, некоего утопичного мира, где всё яркое, светлое, насыщенное, где все люди радостны и веселы, в ярких и цветных нарядах. В самом языке исполнения отчетливо считывается отсылка к традиционным белорусским «маляванкам».

Оставляя традиционную основу, добавляя яркие цвета и современных героев, Ж. Капустникова создаёт целый ряд уникальных произведений, узнаваемых среди всего современного мейнстрима. Серия «Дажынкі» является ярким примером того, как современное искусство может обращаться к традициям и культуре своей страны, создавая новые интерпретации знакомых тем. Она смело играет со смыслами, не боится добавлять в свои работы иронию и юмор.

Руслан Ващенко – белорусский художник, известный своими работами в области живописи и графики. Его картины могут варьироваться от реалистичных до более абстрактных по своему стилю, как например серия картин «Шкала Рихтера», где изображение на последнем холсте размывается до неузнаваемости. Или произведение «Аукцион», глядя на которое создается ощущение фотографии и только потом при рассмотрении становится ясно, что перед нами живописное полотно, а не распечатка. Ващенко часто играет со зрителями – это соответствует современным тенденциям в искусстве, акцентирующим внимание на индивидуальном восприятии. Когда художник специально создаёт произведение, направленное на эмоциональный отклик зрителя. Он играет с узнаваемыми образами и нагружает их более сложными сюжетами, смыслами, которые расшифровываются в процессе анализа произведения.



Рисунок 1.



Рисунок 2.

Так в триптихе «Охота на Минотавра», перед зрителем предстают три картины античного храма. В них нет центрального персонажа, они пусты. Зрители видят лишь пустые полуразваленные залы храмов и руки, как в компьютерных играх. Художник сталкивает материальный и виртуальный мир: реалистичные колонны и атрибуты компьютерного мира. Зритель сам бродит, охотится, как игрок, по этим развалинам в поисках минотавра.

Сам Р. Ващенко говорит: «Художники давно борются за то, чтобы открывать новые смыслы, но никак не могут их создать. Мне кажется, все клады и все сокровища на этих территориях уже найдены и открыты, но мы ничего другого не умеем и, поддаваясь инстинкту охотника, всё ещё бродим этими дорогами и ищем свои цели. Ожидание чуда, которое, кажется, вот-вот появится из-за этих колонн и камней, и есть магнит творчества»[5].

Люди всегда ищут смыслы. Но в современном мире все дороги уже истоптаны, почти все тайны раскрыты, мы ходим кругами цепляясь за малейшие пустые незаполненные куски, за найденный пучок шерсти Минотавра. Но это не всегда выводит нас на зверя.

Ващенко констатирует факт и предлагает задуматься об этом. Работы играют созрителем. Происходит это ещё и за счёт того, что картины состоят из маленьких холстов соединённых во едино. Соединённые холсты образуют «стену», в свою очередь на полотне также изображены стены и сами картины создавались для экспонирования в зале сколоннами из кирпича и огромными сводами. Это отличный пример постмодернистского или концептуального искусства, так как в работе присутствуют элементы игры и иронии, происходит разрушение метанарративов, смешение стилей, присутствует плюрализм.

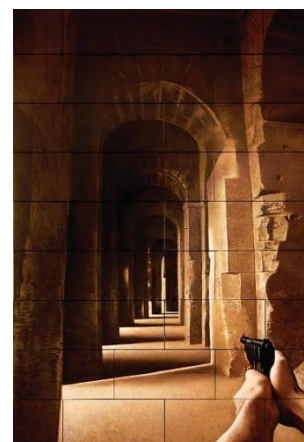
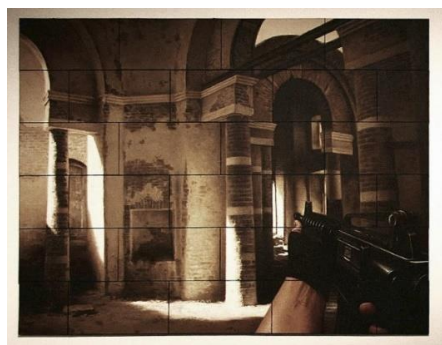


Рисунок 3. (1, 2, 3)

Заключение. Постмодернизм в изобразительном искусстве представляет собой многогранное и динамичное явление, которое активно переосмысляет традиционные художественные каноны и открывает новые горизонты для самовыражения. В белорусском контексте постмодернистские тенденции находят свое отражение в работах таких художников, как Жанна Капустникова и Руслан Ващенко, которые не только исследуют личные и культурные идентичности, но и поднимают важные социальные вопросы. Их творчество демонстрирует, как постмодернизм может служить инструментом для образного осмысления реальности и формирования нового художественного языка.

Примеры постмодернизма в белорусской живописи не только обогащают национальную художественную традицию, но и вносят значимый вклад в международный процесс современного искусства. Исследование работ Ж. Капустниковой и Р. Ващенко позволяет глубже понять, как местные культурные особенности взаимодействуют с международными тенденциями, создавая выразительные художественные решения. Эти творческие инновации в молодежном белорусском искусстве представляются нам заслуживающими внимания и требуют дальнейших исследований.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Лебедев В. Ю., Прилуцкий А. М. Эстетика: учебник для бакалавров. – Москва: Издательство Юрайт, 2016. – 424 с. – Серия : Бакалавр. Базовый курс.
2. Эко, У. Заметки на полях «Имени розы» / У. Эко. – СПб. : Symposium, 2002. – 92 с.
3. Андреева Е. Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX – начала XXI века. – СПб.: Азбука-классика, 2007. – 488 с.
4. Человек в социокультурном измерении. 2021;2:68–74
<https://www.palacegomel.by/engine/print.php?newsid=1279>. – Дата доступа: 18.05.2025.

Воропаев Алексей

*студент 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ
специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн»
направления специальности «Мультимедиа дизайн»
Руководитель – старший преподаватель кафедры теории и практики
коммуникативного дизайна Быстрова О.И.*

ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН КАК НОВЫЙ ПОДХОД В ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ РЕКЛАМЫ

Аннотация. Текст представляет исследование трансформации рекламной индустрии под влиянием генеративного дизайна как культурной парадигмы, а не технологического инструмента. Автор анализирует, как нейросети и алгоритмы меняют визуальную эстетику, роли креативных специалистов и само понятие авторства, подчеркивая важность нестабильности, ошибки и настройки как новых критериев выразительности. На примере кейсов Heinz, Coca-Cola и Nike, а также белорусского опыта, показывается, как генеративные практики становятся способом мышления, навигации в визуальной среде и переосмысления профессиональной этики.

В эпоху стремительного внедрения алгоритмических инструментов генеративный дизайн становится не просто технологическим новшеством, а маркером культурного сдвига. Он влияет не только на формы визуального выражения, но и на представления о креативности, авторстве и профессионализме в рекламе. Сегодня, когда рекламная индустрия переживает давление стандартизации, а визуальное поле насыщено до предела, генеративные методы открывают возможность не столько для автоматизации, сколько для пересмотра самой логики производства образов. Возникает необходимость заново осмыслить функции дизайнера, соотношение контроля и случайности, материального и символического в визуальной коммуникации [6].

Цель данного исследования выявить каким образом генеративный подход меняет рекламную эстетику, профессиональные роли и способы восприятия визуального контекста. Задачей является рассмотреть генеративный дизайн как метод настройки, фильтрации, чувствительности, особенно актуальный в рекламной среде. Это попытка проследить, как сбой, аномалия, неидеальность превращаются в выразительные инструменты брендов; как промт-дизайнер становится не автором, а медиатором; как реклама перестаёт быть сообщением и становится пространством опыта.

Сбой стал не исключением, а нормой. Артефакты, визуальные ошибки, алгоритмические искажения больше не подлежат исправлению – напротив, они становятся выразительными элементами новой эстетики. Эстетика сбоя предлагает другой тип восприятия, в котором ценится не завершенность, а открытость, не контроль, а возможность. В этой логике несовершенство не только допустимо – оно необходимо. Оно становится пространством визуального смысла и экспериментальной выразительности. Эстетика сбоя уже легитимирована в популярных платформах – от TikTok до Behance, где нарочитая «неидеальность» становится знаком профессионального подхода [5].

Хрестоматийным примером становится кейс Heinz x DALL-E. Рекламная компания, запущенная в 2022 году, построена на генеративных изображениях кетчупа, созданных по командам типа «ketchup in space» или «ketchup painted by Picasso». В результате зритель получает образы, не имитирующие, а переосмысляющие: ИИ никогда не видел настоящего кетчупа Heinz, но всякий раз воспроизводил его образ, руководствуясь паттернами узнаваемости. Это не столько компания, сколько демонстрация того, как алгоритм «узнаёт» бренд не по логотипу, а по визуальной массе, по статистической достоверности. Здесь важен не результат, а ощущение узнавания среди множества вариаций. Этот подход стал своего

рода комментарием на тему коллективной визуальной памяти: бренд существует не как объект, а как сгусток повторяемых визуальных характеристик.

Проект Coca-Cola Masterpiece (2023) пошёл дальше: в нём генеративный ИИ стал аниматором смыслов. Классические живописные полотна в ролике оживают, передавая бутылку Coca-Cola от одного героя к другому – от Эдварда Мунка до ван Гога, от Вермеера до современного уличного художника. ИИ не создаёт новый сюжет – он предлагает путешествие сквозь контексты. Визуальный поток здесь важнее нарратива, а восприятие происходит не как чтение, а как погружение. Сама реклама превращается в музейный перформанс, где бренд не финал истории, а медиатор между эпохами. Это сдвиг от рекламного сообщения к эстетическому опыту, от продукта к культурному медиуму. Coca-Cola, в этой версии, не напиток, а связующее звено между различными эпохами и стилями – своего рода визуальный амулет [3].

Серия Nike A.I.R. (Artificial Intelligence Reinvention), представившая в 2024 году линию обуви, разработанной при помощи генеративных алгоритмов и напечатанной на 3D-принтере, поставила под сомнение само представление о дизайне как авторском процессе. Вместо традиционного подхода «от эскиза к продукту» Nike использовала параметры, предложенные спортсменами, и позволила алгоритму искать оптимальные формы. Полученные модели – это не дизайнерский выбор, а результат серии уточнений, в которых промт-дизайнер выступал как редактор флуктуаций, как тот, кто не сочиняет, а настраивает. Более того, итоговые кроссовки не имели одного единственного «финального» дизайнера – каждая модель воспринималась как актуализированная версия в процессе непрерывной донастройки [2].

Промт-дизайнер, таким образом, – это фигура перехода. Он не создаёт, а фильтрует, не утверждает, а допускает. Его задача не выбрать лучший результат, а удержать спектр возможностей. Он наполовину художник, наполовину инженер, наполовину редактор. Точнее он тот, кто существует в пространстве между этими ролями. Его работа – это не продукт, а ситуация настройки. Её нельзя закрепить в форме, её можно лишь почувствовать в процессе. Его авторство не результат, а отношение: к материалу, к алгоритму, к восприятию. Настройка становится синонимом выражения. Его жест не в том, чтобы «производить», а в том, чтобы распознавать момент, когда нужно остановиться, когда результат не очевиден, но достаточен.

Этот процесс связан не столько с изображениями, сколько с контекстами. Не с финальным видом объекта, а с тончайшими смещениями восприятия. Промт-дизайнер чувствует, какие слова активируют шаблоны, а какие открывают новые траектории. Он договаривается с непредсказуемым. Не потому, что управляет им, а потому, что умеет распознавать его отклонения. Его авторство незаметно, но его работа узнаваема по интонации: недосказанность, допущение, напряжённая неуверенность, как в незавершённой фразе. Такие качества особенно важны в работе с нейросетями, склонными к шаблонности. Здесь важны не амбиции, а чуткость.

В белорусском контексте генеративность приобретает особую значимость. Отсутствие централизованной визуальной политики и мощных брендовых традиций открывает пространство для индивидуального эксперимента. Здесь нет давления моды, нет жёстких стилевых рамок, а значит есть возможность тонкой настройки. Проекты возникают как точечные реакции на внутренние импульсы, а не как ответы на глобальные тренды. Белорусские дизайнеры, работающие с Midjourney, Runway, DALL-E или Stable Diffusion, часто используют генеративные инструменты не для создания финального продукта, а для тестирования визуальных гипотез, построения новых логик повествования, встраивания аномалии как базовой единицы выражения [4]. Такое использование технологий связано с тем, что культура строится не по принципу подражания, а по принципу настройки. Не «делать как у них», а «настраивать под себя». В эпоху визуального переизбытка создание нового больше не гарантирует оригинальности. Генерация заменила изобретение, а креатив стал не порождением, а навигацией. Не случайно всё чаще обсуждается вопрос: является

ли промт-дизайнер автором? Если он не рисует, не моделирует, не программирует, а лишь задаёт параметры и корректирует отклики, можно ли считать его творцом?

Законодательство пока не даёт на это ответа. Вопрос авторства в генеративной среде остаётся не только юридической, но и моральной проблемой. Если алгоритм создаёт изображение на основе миллиардов визуальных образов, взятых без согласия их авторов, кто обладает авторским правом над созданным продуктом? Если дизайнер лишь уточняет, но не производит, имеет ли он право на равное признание? Здесь возникает и ещё одна дилемма – экономическая. Современная генерация требует меньших затрат ресурсов, но приводит к размыванию традиционного распределения труда. Должен ли промт-дизайнер получать оплату наравне с иллюстратором или арт-директором? А если генерация способна заменить целую команду – что станет с профессиональной средой?

Нейросети развиваются стремительно. Их уже активно применяют в агентствах Ogilvy, Wieden+Kennedy, McCann, они интегрированы в production-процессы брендов, таких как Gucci, Balenciaga, Google и Ubisoft. Генеративный дизайн перестаёт быть экспериментом и становится нормой. Это не временное увлечение, а новая стадия визуальной культуры, где граница между профессиональным и автоматическим всё меньше ощущается. Однако именно здесь важно не потеря авторства, а переосмысление его роли. Автор теперь – не тот, кто создал, а тот, кто распознал в случайности потенциал. Кто умел нащупать сдвиг и позволил ему состояться. Настройка становится новым видом эстетического труда.

В этом смысле генеративный дизайн – это не отказ от креативности, а отказ от иллюзии, что она принадлежит одному человеку. Это не экономия времени, а перераспределение ответственности. Это не автоматизация, а новая форма участия, в которой ценится не финальный продукт, а качество внимания, точность интонации, готовность к несовершенству и способность к ответственности в условиях неопределённости [1].

Для понимания масштаба трансформации, стоит обратиться к примерам практики. В сфере кино и анимации генеративные модели уже сегодня помогают писать сценарии, формировать раскадровки, подбирать визуальные референсы. Так, инструмент Runway, запущенный в 2023 году, активно используется в разработке тизеров, трейлеров и даже полнометражных видеопроектов, где ИИ выполняет не вспомогательную, а креативную функцию. В одном из недавних кейсов нейросеть позволила режиссёру с ограниченным бюджетом смонтировать анимированную заставку на уровне крупных студий. Это наглядный пример того, как генеративные инструменты перераспределяют креативные ресурсы в современном мире.

В архитектуре и промышленном дизайне технологии генеративного моделирования, такие как Autodesk Dreamcatcher или Rhino-Grasshopper, используются для оптимизации конструкций. Здесь также промт-дизайнер выступает не как архитектор идеи, а как куратор параметров, с которыми система работает. Именно он определяет ограничения, вводит логики, формулирует «рамки свободы», в пределах которых ИИ находит наилучшие решения. Итоговый продукт – не результат вдохновения, а сложный компромисс между возможным и реализуемым, между математикой и ощущением. В образовательной среде также идёт активная интеграция генеративных инструментов. Платформы вроде Figma с интеграцией AI-помощников, сервисы визуальной генерации Canva AI и автоматизированные текстовые генераторы становятся частью дизайнерского обучения. Это требует от образовательных учреждений новых подходов: не столько обучать рисованию или компоновке, сколько культуре взаимодействия с ИИ. В этом смысле будущий дизайнер – не креатор в традиционном понимании, а оператор смыслов, генератор случайностей, специалист по работе с интуицией алгоритма.

Происходящее в настоящее время становится не абстрактной перспективой, а уже происходящей реальностью. Сегодня каждый студент-дизайнер может использовать Midjourney для визуальных экспериментов, Copilot для генерации текстов или Runway для обработки видео. Это приводит к переосмыслению самого процесса творческого труда.

Если результат можно получить за секунды – значит ли это, что креатив утрачивает ценность? Или, наоборот, ценность смещается в область настройки, этики, готовности работать с неопределённым, а не воспроизводить готовое? Генеративный дизайн всё активнее внедряется в рекламную индустрию, предлагая визуальные решения с минимальными затратами ресурсов и времени. При этом сохраняется рыночная ценность продукта, а порой и усиливается за счёт точной подстройки под запросы аудитории. Нейросети становятся полноценным участником креативного процесса, трансформируя роль дизайнера в сторону кураторства, промт-навигации и концептуального отбора. Авторство приобретает размытую форму: теперь за конечным результатом стоит не индивидуальный почерк, а точность формулировки задачи.

На фоне этой трансформации профессиональные стандарты дизайна пересматриваются. Хотя интеллектуальные и физические затраты на создание рекламного продукта снижаются, его рыночная стоимость остаётся стабильной, что обостряет вопросы справедливости распределения труда. Развитие генеративных технологий уже сегодня меняет структуру агентств, экономику производства и эстетические ориентиры. Рекламный дизайн перестаёт быть исключительно ручной работой. Он становится гибридной областью, где машина участвует в создании визуального языка нового типа.

Заключение. Генеративный дизайн в рекламе не просто оптимизирует визуальное производство, но и формирует новую этику профессии с другими ролями и усилиями, а также новой логикой ценности. Быстрое развитие нейросетей делает дизайнерскую практику сферой стратегического мышления, где ключевыми навыками становятся концептуализация, точность запроса и критическая оценка результата, а сама реклама превращается в поле для взаимодействия человека и алгоритма на равных.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Coca-Cola's 'Masterpiece': A Fusion of Art and AI in Advertising [Электронный ресурс] / сайт компании «School of marketing». — Режим доступа: <https://academy.schoolofmarketing.co.uk/coca-cola-masterpiece-ai-marketing-revolution/>. — Дата доступа: 11.05.2025.
2. Explore NIKE A.I.R and its 13 new 3D printed sneakers made using AI, math and algorithms [Электронный ресурс] / сайт компании «Designboom». — Режим доступа: <https://www.designboom.com/design/nike-air-3d-printed-sneakers-ai-math-algorithms-interview-john-hoke-04-13-2024/>. — Дата доступа: 10.05.2025.
4. Дейо Джессика Coke brings world-renowned art to life in 'Masterpiece' push [Электронный ресурс] / сайт компании «Marketingdive». — Режим доступа: <https://www.marketingdive.com/news/coke-masterpiece-global-campaign-marketing-art/644524/>. — Дата доступа: 11.05.2025.
5. Костюк Георгий Революция в творчестве: генеративные модели DALL-E, MidJourney, Stable Diffusion. [Электронный ресурс] / сайт компании «dapp». — Режим доступа: https://dapp.expert/ru/news/ru_revolution-in-creativity-generative-models-dall-e-midjourney-stable-diffusion. — Дата доступа: 11.05.2025.
6. Пивкин Ден 19 приемов создания рекламных креативов и чек-лист для их проверки. [Электронный ресурс] / сайт компании «Neiros». — Режим доступа: <https://neiros.ru/blog/marketing/19-priemov-sozdaniya-reklamnykh-kreativov-i-chek-list-dlya-ikh-proverki/>. — Дата доступа: 11.05.2025.
7. Фатхутдинова Джулия Визуальная коммуникация [Электронный ресурс] / сайт компании «Unisender». — Режим доступа: <https://www.unisender.com/ru/glossary/chto-takoe-visualnaya-kommunikaciya/>. — Дата доступа: 10.05.2025.

Дубинина Александра

*студентка I курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ
специальности «Дизайн», направления специальности «Дизайн промышленных изделий»
специализации «Дизайн изделий бытового потребления»
Руководитель – старший преподаватель
кафедры промышленного дизайна и интерьера Фоменко А.А.*

ДИАЛОГ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ. МИНИМАЛИЗМ И МАКСИМАЛИЗМ

Аннотация. В статье представлен обзор двух противоположных направлений в дизайне: минимализма и максимализма, их исторических корней. Рассмотрены принципы обоих стилей, их роль при создании современных дизайн-проектов различной направленности. Сравнительный анализ стилей позволил выявить функциональные и эстетические характеристики, особенности влияния на восприятие потребителя, примеры применения данных стилей в разработке дизайнерских проектов. Показана возможность внедрения одного из принципов на выбор в зависимости от контекста проекта для получения полезного и актуального продукта, а также синтеза противоположных направлений для создания гармоничных, уникальных и эффективных решений.

Введение. Минимализм и максимализм представляют собой два противоположных течения в искусстве и часто служат ориентирами при разработке проектов в сфере дизайна. Кажущиеся полярными, они создают эстетику промышленных изделий, интерьеров, предметов моды и других объектов искусства. На данный момент в дизайне как правило преобладает тенденция рассмотрения и обсуждения данных явлений в разрыве друг от друга. Вместе с тем появляется все больше исследований о сочетании минималистичных элементов с максималистичными, что может привести к созданию более глубоких и многогранных дизайнерских решений. Именно поэтому важным представляется не только изучение уникального влияния каждого из стилей на восприятие и функциональность, но и исследование их взаимодействия, создающее баланс между простотой и богатством деталей, актуальный для современного общества. Целью исследования является проведение сравнительного анализа двух стилей с упором на освещение их роли в создании современных дизайн-проектов различной направленности как отдельно, так и в комбинации в зависимости от контекста разработок.

Основная часть. Истоки возникновения термина «минимализм» в искусстве лежат в конструктивизме 1920-х годов. Впервые он упоминался в 1929 году Давидом Бурлюком, описывавшим это явление в живописи. Русско-американский художник обозначил его как «минимум использованных средств», описывая в первую очередь художественное движение. Такие направления в искусстве, как супрематизм, дадаизм и абстракционизм, также являлись предшественниками развитию минимализма. Позже с конца 1950-х по 1970-е гг., когда художники-новаторы стали отходить от принципов предыдущего поколения, произошел расцвет концептуального искусства. Менялся контекст и диапазон использования термина, благодаря чему в 1965 году британский философ и искусствовед Ричард Уолхейм начал применять свои интерпретации определения «минимализм» в профессиональной практике, обозначая его как минимизацию ручного труда художника и связанное с ней формирование новой эстетики со сведением к минимуму вмешательства в окружающую среду, присутствия авторского, индивидуалистического содержания.

Минимализм выражался в искусстве через создание художниками произведений с использованием простых геометрических форм (квадраты, круги, прямоугольники) с избеганием сложных декоративных элементов. В таких работах ясность и нейтральность достигалась благодаря ограничению цветовой палитры, четкости композиции, фокусу на

баланс и пропорции. Важной чертой минимализма в искусстве являлся отказ от символики и, как следствие, отсутствие выраженной экспрессии.

В свою очередь термин «максимализм» в искусстве не имеет конкретного автора, который бы формально его определил, но одним из первых, кто начал его использовать, был искусствовед и критик Дэвид Бёрли. В своих работах он описывал максимализм как стиль, который контрастирует с минимализмом, или художественное направление, характеризующееся разнообразием форм, яркостью цветов и сложностью композиций, стремящееся к выражению эмоциональной глубины и многогранности смыслов.

Максимализм – привычное явление для раннего искусства: проявления этого течения можно наблюдать в эпохи Средневековья и Ренессанса. Тенденции максимализма наиболее заметны в готическом искусстве с его богатым орнаментом, драматическими формами или в барочной живописи с ее обилием деталей и эмоциональной силой. Своим дальнейшим развитием максимализм обязан буржуазным революциям, урбанизации и технологическому прогрессу, которые способствовали появлению новых эстетических ценностей – стремления к мощной визуальной экспрессии, которая могла бы передать дух времени.

Для минимализма в дизайне характерна простота и лаконичность средств выразительности, точность и ясность композиции [3]. Важным аспектом формирования этого стиля стало влияние японского дизайна, который акцентирует внимание на гармонии с природой и функциональности. Кроме того, ставшие основополагающими для минималистического подхода работы немецкого архитектора Людвиг Мис ван дер Роз, чье кредо «меньше – лучше», сыграли значительную роль в его становлении [1]. Формирование минимализма было обусловлено специфическими климатическими, экономическими и культурными условиями мест, где он зародился.

Японский минимализм появился благодаря сейсмической неустойчивости: частые землетрясения вынуждали строить облегченные дома: из стен здесь только основные несущие, все остальное зонирование достигается за счет использования полупрозрачных складных ширм, перегородок и дверей. Такие конструкции, падая, не приносили вреда людям. Кроме того, традиционная японская архитектура, дизайн интерьеров и ландшафта использует простые формы и натуральные, необработанные материалы, что отражает философию «ваби-саби», основанную на принятии несовершенства и изменчивости.

Для стран Скандинавии характерна пасмурность и недостаток естественного света, поэтому одной из ключевых особенностей скандинавского минимализма является преобладание белого цвета, что способствует созданию эффекта визуального расширения пространства и увеличивает уровень освещенности [3].

Полной противоположностью минимализма является максимализм – направление в дизайне, для которого характерна эстетика избыточности, насыщенности и обильное использование элементов украшения. Основная идея стиля звучит как популярная пословица: «Чем больше, тем лучше». Максималистский стиль дизайна также уходит корнями в глубь нескольких столетий, причем особая его популярность пришлась на викторианскую эпоху. В те времена максималистский декор был направлен на демонстрацию богатства: сокровищ, роскошных текстур, коллекций, позолоты и текстильных драпировок [2]. Со временем этот стиль перешел в обычные квартиры, эклектично наполненные множеством предметов. Пика популярности максимализм достиг в 80-х и 90-х годах XX века, став символом личной свободы в оформлении пространства.

Современная версия максимализма представляет собой тонкое искусство сочетания элементов, что может быть охарактеризовано как упорядоченный хаос, в котором каждая деталь занимает своё определённое место.

Вышеперечисленные нюансы показывают два противоположных стиля с точки зрения факторов, влияющих на их формирование и развитие, и их функционального значения в прошлом, которое в большей степени сохраняет актуальность в современном дизайне. Анализируя два противоположных стиля, можно заключить, что, несмотря на различия, объединяющим является то, что в обоих принципах все элементы пространства

или композиции едины и подчиняются конкретной идее. В минимализме эту идею можно сформулировать как стремление к использованию наименьшего количества объектов для создания полезного лаконичного дизайнерского изделия, в то время как в максимализме концепция состоит в упорядочивании множества элементов с получением эклектичного индивидуального продукта. Для минимализма свойственны чистые линии, монохромная или сдержанная цветовая палитра и большое количество свободного пространства (negative space), а максимализм традиционно предполагает насыщенность объектов, разнообразие текстур, высокую контрастность, изобилие ярких узоров, декоративность.

Данные принципы можно назвать равнозначными по силе влияния на потребителя, но их воздействие отличается по характеру: минималистичные решения воспринимаются человеком как надежные и удобные для использования и зачастую являются предпочтительными в повседневном применении, тогда как максималистичные в первую очередь нацелены вызвать мгновенную эмоцию благодаря визуальной привлекательности.

Чтобы выбрать наиболее подходящий стиль для дизайн-проекта необходимо определить основные функции продукта или пространства в зависимости от задачи и особенности потребителя. Важным пунктом является изучение психологии восприятия: как разные стили влияют на потребителя. Разработчик должен убедиться, что все элементы дизайна служат конкретной цели и не мешают основной задаче.

Один из принципов может удачно подчеркивать особенности дизайнерского проекта и способствовать созданию гармонии в одном случае, но быть неуместным в другом. Существуют примеры из сферы дизайна, когда стиль максимализм, используемый в качестве основного направления в проекте или одним из его объектов, не оказывал положительного влияния на имидж компании: не отражал ее особенности, не раскрывал идею и цель с правильной стороны, и впоследствии был заменен на минимализм, проявивший себя эффективно.

Одним из самых известных примеров такого перехода является эволюция логотипа корпорации Apple. Примечательно, что первоначальный его вариант подходил именно под описание стиля максимализм, но со временем, претерпев ряд изменений, символ приобрел неповторимый минималистичный облик, что показано на рисунке 1. Преимущество уклона в сторону минимализма в данном случае состоит в повышении узнаваемости бренда, его востребованности.

Дизайн – это своеобразный язык общения с потребителем. Корпорация Apple благодаря своему минималистичному подходу успешно преподносит свою продукцию как строгую, надежную, точную и пригодную для массового использования. Такой дизайн уместен для большинства покупателей и при этом не является безликим, лишенным индивидуальности, часто задает стандарт на рынке. Данный подход нашел отражение в более поздних лаконичных версиях логотипа.

Стиль максимализм редко используется в современном массовом производстве промышленных товаров в чистом виде. Его черты чаще можно встретить в дизайне мебели и одежды, особенно текстиля.

Это явление наиболее явно прослеживается в изделиях Gucci. Для одежды итальянского дома моды характерно использование пестрых выразительных принтов, состоящих из цветочных элементов или преобразованного логотипа производителя. Бренд создал сильную айдентику, устойчивое восприятие в сознании потребителей, в том числе благодаря применению основных цветов: зеленый, красный, бежевый. Такое цветовое сочетание стало популярным на модном рынке и часто подвергается копированию. Помимо него дизайнеры бренда активно внедряют и другие яркие цветовые сочетания. К максималистичным чертам Gucci также можно отнести изобилие золота, камней, кожи, повышенную детализацию изделий и разнообразие текстур ткани. Прибегая к особым приемам подобного плана модный дом сохраняет неповторимый стиль даже среди всего многообразия в мире производства одежды. Эти свойства отсылают нас к истории возникновения течения максимализма, показывают взаимосвязь между эпохами,

где сохраняется философия создания респектабельного имиджа посредством демонстрации богатства.

Стоит упомянуть, что в истории есть и противоположные примеры внедрения максималистичных решений в дизайн. Например, во времена Великой депрессии в США в 1929-1939 годов максималистичный дизайн одежды был не отражением благополучия людей, а случаем проявления изобретательности в тяжелых условиях экономического кризиса. Женщины, желая обеспечить свои семьи одеждой, стали использовать хлопчатобумажные мешки от муки в качестве ткани для пошива. Когда производители узнали об этой тенденции, они решили изменить способ упаковки муки, производя мешки из набивной ткани, поверхность которой была украшена печатным узором, что показано на рисунке 2 [4]. Эта акция отражает стремление производителя в улучшении качества жизни населения за счет поднятия духа, привлечении внимания к своему продукту в первую очередь нуждающихся людей, оказавшихся в трудной ситуации.

Если рассматривать сферу модного дизайна, касаясь минималистичных тенденций, можно также выделить несколько причин, почему данное течение остается популярным среди различных категорий потребителей на уровне с максимализмом. Минимализм в моде в некоторых случаях отражает стремление к комфорту за доступные деньги, поэтому его нередко предпочитают люди среднего достатка. Однако заметно и явление, когда состоятельные люди, чаще представители сфер, требующих сдержанности и профессионализма, используют именно это направление в моде, чтобы поддерживать строгий авторитетный образ или вовсе не привлекать внимание к своей одежде.

Представленные направления также активно применяются в дизайне интерьера. Минималистичный подход способствует созданию спокойной атмосферы. Лаконичный интерьер позволяет сосредоточиться на более значимых аспектах жизни и работы, снижая визуальный шум и создавая пространство для размышлений, творчества и отдыха. Кроме того, минимализм часто ассоциируется с качеством и долговечностью изделий, помогает избегать излишнего потребления, создавая образ более сдержанного и продуманного подхода к жизни. В результате минимализм становится не только эстетическим выбором, но и философией.

В свою очередь максималистичный дизайн интерьеров создает яркую и насыщенную атмосферу, позволяя владельцам выразить свою индивидуальность и уникальный стиль через разнообразие текстур, цветов и форм. Максимализм может служить отражением культурных и личных историй, создавая эклектичные интерьеры, которые рассказывают о жизни и интересах их владельцев, тем самым превращая пространство в настоящую галерею личного опыта.

Иногда рациональным решением при создании дизайн-проекта будет не строгое разграничение стилей, а их смешение. При гармоничном соединении двух стилистик, где элементы обоих направлений задействованы согласно своей цели, можно усилить привлекательность продукта на рынке благодаря его инновационности. Важно осмысленно интегрировать противоположные характеристики направлений в проект. Главной задачей будет являться создание насыщенной, но не перегруженной композиции. Это достижимо в том случае, когда дизайнер использует большое количество свободного пространства в сочетании с максимально насыщенными участками. Максималистичные элементы применяются выборочно с целью фокусировки внимания в качестве визуальных точек на фоне минималистичных монохромных решений. Эта динамичность позволит акцентировать внимание потребителя на нужных зонах, создаст выразительность без хаоса.

Смешение минимализма и максимализма хорошо прослеживается на примере решений в дизайне интерьера. Там акцентом среди минималистичного окружения могут послужить такие выразительные элементы, как витражи, ковры, гобелены, картины, уникальная мебель или лестницы. На рисунке 3 показан пример готового проекта Лестница-куб лондонской дизайн студии RA Projects в минималистичном интерьере. Дизайнерская лестница выступает ярким акцентом и одновременно является арт-объектом, который

привлекает внимание зрителя, но не нарушает общей гармонии и целостности пространства вокруг. Данный объект как таковой совмещает в себе черты и максимализма, и минимализма: его структура – это куб, правильный многогранник, который дополнительно насытили ритмично расположенными четырехугольниками, многочисленными рейками и цветом ультрамарин, благодаря чему он приобрел такой экспрессивный вид. Лестница не выбивается из общей картины интерьера, потому что ее аккуратно поддержали другими элементами схожей формы и цвета в пространстве.

Заключение. В современных дизайн-проектах часто встречаются элементы обоих принципов: минимализма и максимализма, которые являются противоположными, но равнозначными течениями. Схожесть стилей состоит в их стремлении к эмоциональной выразительности, которая в обоих направлениях достигается своим способом, использовании акцентов, фокусе на определенной задумке и сохранении актуальности. Минимализм требует безупречного чувства меры, а максимализм – тонкого вкуса для создания гармонии в изобилии. Основные различия данных принципов заключаются в разности философий, эмоционального эффекта, выбора цветовой палитры и материалов, вида и разнообразия деталей, а также способов применения.

На основании данного исследования можно сделать вывод, что смешение минимализма и максимализма возможно за счет дополнения и усиления стилей друг другом, сочетания простоты с насыщенностью, игры баланса и контраста. Комбинация минималистичных и максималистичных элементов открывает новые горизонты для инновационного подхода в различных сферах дизайна, что делает дальнейшее исследование взаимодействия этих стилей актуальным и необходимым для успешной реализации современных дизайнерских проектов. Научная новизна работы заключается в сопоставлении двух противоположных явлений в дизайне и анализе их роли в дизайнерских проектах различной направленности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Минимализм от А до Я. – URL: <https://www.ortograf.ru/blog/minimalizm-ot-a-do-ya> (дата обращения 2025-05-09).
2. DECORNEWSru. – URL: <https://decornews.ru/main-news/chto-takoe-maksimalism-idei-disaina-interiera/> (дата обращения 2025-05-09).
3. Gumber S. Minimalism in design: a trend of simplicity in complexity // ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts. – 2003. – Vol. 4, No. 2. P.357-365.
4. Little Things. – URL: 1930s Flour Sacks Featured Colorful Patterns To Make Dresses (дата обращения 2025-05-09).

Жарова Татьяна

*студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ
специальности «Дизайн», направления специальности «Мультимедиа дизайн»*

*Руководитель – старший преподаватель кафедры
теории и практики коммуникативного дизайна Быстрова О.И.*

СПЕЦИФИКА ВИЗУАЛЬНОГО РЕШЕНИЯ ВЕБ-САЙТОВ

***Аннотация.** В данной исследовательской работе рассмотрена специфика визуального оформления веб-ресурсов и влияние композиционного решения на пользователя. Помимо этого, анализируется роль дизайнера в формировании веб-страницы и его вклад в формирование удобства и функциональности ресурса.*

На сегодняшний день веб-сайт стал не просто источником информации или инструментом взаимодействия с клиентами, но и визитной карточкой компании, бренда или отдельной личности в онлайн-пространстве. В условиях растущей конкуренции и стремительного развития технологий, именно первое впечатление и удобство в использовании определяют успешность электронного ресурса, его рентабельность и функциональность. Удачный дизайн веб-ресурса привлекает новых клиентов в бизнес. Размещая подробную информацию и виды услуг на странице, мы облегчаем пользователю поиск необходимой информации. Это существенно ускоряет процесс коммуникации и стимулирует потребителя приобрести необходимые услуги или товар. Специфика визуального решения современных веб-сайтов заключается в его многослойности, так как служит инструментом коммуникации и навигации, а также средством создания эмоциональной связи с аудиторией и отражением уникального стиля, повышая интерес и лояльность пользователя по отношению к бренду или компании. Это полноценная маркетинговая стратегия, которой стоит уделять внимание компаниям, работающим в условиях современного рынка.

Визуальное оформление веб-сайта представляет собой фундаментальный компонент, выходящий за рамки сугубо эстетических параметров и являющийся ключевым инструментом обеспечения его функциональности, эффективности и успешной коммуникации с пользователем. Графическое оформление несет не менее важную функцию в ориентации пользователя в информационном пространстве ресурса и создании необходимого эмоционального отклика. Он включает в себя выбор и использование цветовой палитры, типографических решений, графических элементов, включающих в себя изображения, иконические знаки, графические и художественные иллюстрации, а также композиционную организацию контента на странице. Эффективное визуальное решение веб-сайтов обеспечивает структурированное восприятие информации, минимизирует когнитивную нагрузку, улучшая узнаваемость бренда. Это происходит благодаря стилизации запоминающихся черт фирменного стиля и способствует достижению цели привлечения внимания пользователя.

Процесс формирования веб-сайта представляет собой многоэтапную процедуру, в рамках которой визуальное решение интегрируется и развивается на различных стадиях. Изначально на этапе анализа и планирования, определяются цели и направления сайта, целевая аудитория, ключевые требования и маркетинговая стратегия, что закладывает основу для последующей визуальной концепции. Далее следует этап разработки информационной архитектуры и создания вайрфреймов, в котором определяется логическая структура сайта, иерархия контента и базовое расположение блоков на страницах. Несмотря на то, что этот этап в основном структурный, он критически необходим для правильного формирования ресурса, поскольку определяет каркас для последующего визуального наполнения и навигационных путей.

Вайрфрейм (от англ. wireframe – каркас, сетка) – это схема с низким уровнем детализации, которая визуализирует структуру и содержание цифрового проекта. Вайрфрейм показывает, как будут расположены все основные элементы продукта: навигация, карточки, текстовые блоки, иллюстрации и кнопки. В дизайне вайрфрейм – это скелет информационной архитектуры будущего продукта, который содержит все его значимые элементы в обобщённом виде. Цель вайрфрейма – показать общую картину. Схему рисуют в двух-трёх цветах, обычно это серый, чёрный и белый [4].

Этапы разработки современных цифровых продуктов, в частности веб-сайтов, включают в себя Дизайн пользовательского опыта (User Experience, UX) и Дизайн пользовательского интерфейса (User Interface, UI). Они представляют собой взаимосвязанные, но концептуально различные дисциплины, критически важные для создания успешных ресурсов. Ключевым этапом, где формируется непосредственный дизайн внешнего оформления, является этап дизайна пользовательского интерфейса (UI-дизайн). Здесь на основе вайрфреймов и прежде выработанной концепции определяются цветовые схемы, шрифтовые пары, стили графических элементов, кнопки, формы и другие интерактивные компоненты; создаются детальные макеты страниц. Цель этого этапа – создание привлекательного, интуитивно понятного и соответствующего брендовой идентичности визуального облика, который соответствует информационной архитектуре и выполняет функциональные требования. После утверждения дизайн-макетов наступает этап разработки (имплементации), в ходе которого визуальный дизайн переводится в программный код. На этом этапе важно обеспечить корректное отображение всех визуальных элементов на различных устройствах и в разных браузерах (сюда включается адаптивность, кроссбраузерность), а также их оптимизация для быстрой загрузки. Следующий этап тестирования и валидации включает в себя проверку визуального решения на соответствие макетам, оценку удобства взаимодействия с интерфейсом, читабельности текста, доступности для пользователей с ограниченными возможностями и устранение выявленных ошибок. Наконец, после развертывания сайта, процесс не останавливается: в рамках поддержки и развития осуществляется непрерывный анализ пользовательского поведения, сбор обратной связи и внесение улучшений в графическое оформление, в следствии оптимизации веб-продукта.



Рис.1

В эпоху цифрового пространства, где количество веб-сайтов и объем доступной информации ежедневно увеличиваются, а удержание внимания пользователя становится одним из ключевых моментов в среде маркетинга, актуальность темы визуальной перегруженности веб-сайтов приобретает новый вид, принося в будни существенное неудобство потребителю. Данная проблема заключается не просто в большом объеме контента или же затрагивает сугубо эстетические взгляды, а в избытке

неструктурированных, плохо организованных элементов, которые затрудняют восприятие основной информации и усложняют навигацию. Это проявляется в виде чрезмерного визуального шума: яркие кричащие цвета, сложная навигация сайта, неадекватное разнообразие шрифтов, избыточность интерактивных элементов, замедленность загрузки страниц из-за тяжелых компонентов. Названные выше компоненты приводят к когнитивной перегрузке пользователя (рис.1).

При внедрении подобных компьютерных технологий большое значение имеет визуальное решение: использование единого стиля, рациональное использование пространства экрана, хорошее качество графических материалов, наличие заставок и т. д. А это есть не что иное, как атрибуты дизайн-решения проекта. Кроме того, специалистом, призванным выполнить информационное проектирование, т. е. способным «стать» ближе всего к преподавателю заказчику, «снять» его притязания и проблемы, предложить механизмы их решения, доведя эти процессы до глубины, позволяющей не только построить аналитическую модель (сценарий, программу), но и завершить ее формированием визуального решения, является дизайнер. Основные проблемы при разработке мультимедийных приложений, не позволяющие обеспечить их высокое качество, на наш взгляд, проистекают из-за того, что сегодня информационное проектирование в ряде случаев либо не выполняется вообще, либо выполняется специалистами технического профиля, а дизайнеру отводится лишь роль оформителя, одновременно пытающегося придать объекту те или иные формальные качества [3].

Данное утверждение поясняет, что связь дизайнера и программиста становится отправной точкой в процессе формирования мультимедийного веб-ресурса, поскольку только синергия этих специалистов, способна дать наиболее эффективный результат проектирования. Веб-дизайнер оказывает значительное влияние на пользователя, формируя посредством визуальных и интерактивных элементов веб-сайта его первое впечатление, воздействуя на восприятие информации и удобство взаимодействия, что в итоге определяет эффективность использования ресурса, склонность к совершению целевых действий и общее отношение к продукту. Графическое оформление и композиция способны как подчеркнуть необходимые пути навигации сайта, так и разрушить их.

✖ **Very Busy**



2004 Ferrari 360 Modena
Gated 6-Speed Manual, ~24,200 Miles

🕒 Time Left: 27:15 ⬆ Highest Bid: \$93,000

Bids: 40 💬 Comments: 35

📅 Auction ends August 3rd at 12:22PM CDT

Vehicle Summary	
Make	Ferrari
Model	360
Mileage	24,200
VIN	ZFFYU51A340136383
Title Status	Clean
Engine	3.6L V8
Drivetrain	Rear-wheel drive
Transmission	Manual 6-speed
Body Style	Coupe

✔ **Less Busy**



2004 Ferrari 360 Modena
Gated 6-Speed Manual, ~24,200 Miles

🕒 Time Left: 27:15 ⬆ Highest Bid: \$93,000

40 Bids 💬 35 Comments

📅 Auction ends August 3rd at 12:22PM CDT

Vehicle Summary	
Make	Ferrari
Model	360
Mileage	24,200
VIN	ZFFYU51A340136383
Title Status	Clean
Engine	3.6L V8
Drivetrain	Rear-wheel drive
Transmission	Manual 6-speed
Body Style	Coupe
Exterior Color	Giallo Modena

Рис. 2

В первую очередь задача веб-дизайнера — сделать так, чтобы портал был красивым и привлекал внимание пользователей. Здесь важны художественные навыки и чувство вкуса. В то же время если на старте зарождения профессии основной целью было создание именно красивой картинки, то сейчас к задачам прибавилось еще и удобство. Дизайнер должен сделать так, чтобы даже при первом посещении пользователь не растерялся и сразу нашел интересующий его раздел. Получается, что дизайнер выстраивает баланс между внешним отображением сайта и удобством его использования [1].

Перегруженный дизайн отображает интерфейс, насыщенный информацией, с почти одинаковым уровнем контраста для всех элементов. Некоторые части текста могут быть выделены жирным шрифтом, но каждый элемент борется за внимание. Другими словами, в дизайне недостаточно хорошо расставлены акценты рис. 2 [2].

В заключении можно отметить, что проблематика визуального решения веб-ресурсов настоящее время достаточно актуально. Современный рынок дизайн-индустрии перенасыщен и, следовательно, требует от дизайнера системного проектирования, мобильности и углубленных знаний. Разработка – это сложный многоэтапный процесс, требующий мультизадачности от специалиста, включающий в себя умения и познания в многоструктурном анализе, широкий кругозор и способность к постоянному изучению новых масштабных информационных ресурсов. Проведенный анализ проблематики перегруженности веб-сайтов, во многом определяемый принципами нефункционального дизайна, убедительно проявляется как одна из ключевых преград на пути создания эффективных, удобных и конкурентоспособных цифровых ресурсов в современном информационном пространстве. Избыточность визуальных и функциональных элементов, отсутствие четкой иерархии контента и навигации, а также игнорирование базовых принципов юзабилити приводят к когнитивной перегрузке пользователя, снижению уровня его вовлеченности и, как следствие, к не достижению целей ресурса.

Решение данной проблемы требует системного подхода, интегрирующего как методологии проектирования пользовательского опыта, так и принципы реализации пользовательского интерфейса. В качестве ключевых направлений для преодоления указанной проблематики могут быть предложены: строгое следование принципам структурированного дизайна (сначала проработанная схема, а уже после визуальное оформление), приоритет контента и построение интуитивно понятной информационной архитектуры, оптимизация визуального представления за счет минимизации избыточных графических элементов и анимации, а также повышение производительности загрузки страниц. Критически важным является проведение комплексных исследований целевой аудитории и их потребностей на ранних этапах проектирования (UX-исследования), применение методов юзабилити-тестирования для отбора наилучших дизайнерских решений и использования обратной связи для итерационных улучшений. Реализация решений, основанных на глубоком понимании взаимодействия человека с компьютером и сфокусированных на предоставлении пользователю четкого, понятного и целенаправленного опыта, представляет собой фундаментальный вектор развития веб-дизайна, способный трансформировать перегруженные и нефункциональные ресурсы в эффективные инструменты достижения поставленных задач.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Веб-дизайнер: кто это, чем занимается и как им стать [Электронный ресурс] / сайт «РБК ТRENДЫ». — Режим доступа: https://trends.rbc.ru/trends/education/60f17c219a794716ed5e633b_ — Дата доступа: 12.05.2025.
2. Как разгрузить информационно-насыщенный дизайн [Электронный ресурс] / сайт «Habr». — Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/758408/> — Дата доступа: 12.05.2025.

3. Стрикелева, К.А. Об особенностях разработки мультимедийных учебников гуманитарной направленности (на примере курса «Теория и методология дизайна») / К.А.Стрикелева, Л.В.Стрикелева, Д.А.Стрикелев // Информационное обеспечение исторического образования: Сб. ст. / Под. ред. В.Н.Сидорцова, А.Н.Нечухрина, Е.Н.Балыкиной. – Минск: БГУ; Гродно: ГрГУ, 2003. – С. 52–58.
4. Что такое вайрфреймы: собираем схему проекта [Электронный ресурс] / сайт «Блог Практикума». – Режим доступа: <https://practicum.yandex.ru/blog/что-такое-вайрфреймы/>. – Дата доступа: 11.05.2025.

Жедь Мария

*студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ
специальности «Графический и мультимедиа дизайн»
направления специальности «Мультимедиа дизайн»*

*Руководитель – старший преподаватель кафедры теории и практики
коммуникативного дизайна Быстрова О.И.*

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МИНИМАЛИЗМА И МАКСИМАЛИЗМА В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙНЕ

Аннотация. В данной работе исследуется эволюция дизайнерских решений, связанных с переходом от богатых, насыщенных и максималистичных концепций к более минималистичным и лаконичным подходам. Анализируются исторические тенденции в области дизайна, обусловленные технологическими инновациями, изменениями в культуре потребления и развитием новых методов коммуникации. Особое внимание уделяется причинам популяризации минимализма, его преимуществ — таким как повышение функциональности, улучшение пользовательского опыта и снижение визуального шума — а также возможным недостаткам, включая риск потери выразительности и индивидуальности.

Введение. Дизайн — это не только эстетика, но и средство коммуникации, способное влиять на восприятие, поведение и эмоциональное состояние человека. За последние десятилетия наблюдается значительный сдвиг в предпочтениях дизайнеров и потребителей: от насыщенных, сложных максималистичных решений к более простым, лаконичным минималистичным подходам. Этот переход обусловлен изменениями в технологическом прогрессе, культурных ценностях и требованиях к функциональности. В данной работе рассматривается влияние выбора в пользу минимализма и отказ от старых максималистичных дизайнов на современное восприятие, эффективность коммуникации и пользовательский опыт [5].

Основная часть. Исторически дизайн проходил через различные этапы: от декоративных стилей эпохи барокко и рококо до модернизма и постмодернизма. Максимализм, характерный для эпохи постмодерна, предполагал богатство деталей, яркие цвета и сложные композиции. Такой подход отражал культурные ценности изобилия и индивидуальности, однако зачастую усложнял восприятие информации.

В конце XX — начале XXI века возникла тенденция к упрощению форм и отказу от избыточных элементов — минимализм. Этот стиль получил развитие благодаря таким движениям как брутализм, швейцарский дизайн и скандинавский минимализм. Он ориентирован на функциональность, ясность и чистоту форм[4].

Причины перехода к минимализму. Технологические изменения.

Развитие цифровых технологий привело к необходимости адаптировать дизайн под новые платформы: мобильные устройства, веб-приложения, интерфейсы с ограниченным пространством[3]. Минимализм позволяет создавать интерфейсы, которые легко воспринимаются на различных устройствах и обеспечивают быструю загрузку.

Психологические аспекты.

Исследования показывают, что минимальный дизайн способствует снижению когнитивной нагрузки пользователя. Простые формы помогают быстрее ориентироваться в информации, уменьшают стресс и улучшают запоминание.

Культурные ценности.

Современное общество ценит простоту, эффективность и экологичность. Минимализм ассоциируется с чистотой мысли и экологической ответственностью — важными аспектами для современного потребителя.

Влияние минимализма на восприятие и коммуникацию.

Улучшение пользовательского опыта.

Минималистичный дизайн способствует более интуитивному взаимодействию с продуктом или услугой. Упрощение интерфейса уменьшает количество ошибок пользователя и повышает удовлетворенность.

Повышение эффективности передачи информации.

Отказ от лишних элементов позволяет сосредоточить внимание на ключевых сообщениях или функциях. Это особенно важно в рекламе, веб-дизайне и брендинге[2].

Эстетическая привлекательность.

Чистые линии, нейтральные цвета создают ощущение современности и профессионализма. Такой стиль часто воспринимается как более надежный и авторитетный.

Плюсы и минусы отказа от максималистичного дизайна.

В течение долгого времени максимализм доминировал в различных сферах дизайна — от графического и интерьерного до веб- и промышленного. Этот стиль характеризовался богатством деталей, яркими цветами, сложными композициями и декоративными элементами. Однако с развитием технологий и изменением культурных ценностей возникла необходимость переосмысления подходов к созданию визуальных решений. В результате появился минимализм, который стал альтернативой насыщенным, сложным композициям. Рассмотрим более подробно преимущества и недостатки отказа от максималистичных решений.

Плюсы отказа от максималистичного дизайна.

1. Повышение ясности и простоты восприятия.

Минимализм способствует созданию чистых, понятных образов, что облегчает восприятие информации. В условиях информационной перегрузки, характерной для современного мира, лаконичные решения помогают пользователю быстро ориентироваться и находить нужные элементы.

2. Улучшение пользовательского опыта (UX).

Простые интерфейсы снижают когнитивную нагрузку, делают взаимодействие интуитивно понятным. Например, минималистичные сайты с минимальным количеством элементов позволяют быстрее найти нужную информацию или выполнить задачу без лишних отвлекающих факторов.

3. Повышение скорости загрузки и оптимизация ресурсов.

Меньшее количество графических элементов, анимации и декоративных деталей способствует более быстрой загрузке страниц и снижению требований к ресурсам устройств. Это особенно важно для мобильных устройств с ограниченной пропускной способностью интернета.

4. Универсальность и адаптивность.

Минималистичные решения легче адаптировать под разные платформы, размеры экранов и устройства. Они хорошо смотрятся как на больших дисплеях компьютеров и ноутбуков, так и на маленьких смартфонах.

5. Эстетическая современность и профессионализм.

Чистый дизайн воспринимается как более современный, стильный и профессиональный. Он ассоциируется с технологичностью, инновациями и экологической ответственностью.

6. Легкость обновления и масштабирования.

Меньшее количество элементов облегчает внесение изменений в дизайн без необходимости перерабатывать всю структуру проекта. Это позволяет быстрее реагировать на новые требования рынка или обновлять бренд.

Минусы отказа от максималистичного дизайна.

1. Возможная монотонность и однообразие.

Из-за отсутствия декоративных элементов минимализм иногда воспринимается как скучный или однообразный стиль. Особенно это заметно при неправильной реализации – слишком строгий или однообразный дизайн может снизить привлекательность продукта.

2. Ограниченность в передаче сложных концепций.

Максимализм позволял использовать богатство деталей для выражения сложных идей или культурных особенностей через визуальные средства. В минимализме такие задачи требуют особых усилий для передачи глубинных смыслов без избыточности.

3. Риск недоиспользования выразительных возможностей.

Отказ от декоративных элементов может привести к тому, что дизайн станет слишком «холодным» или «бесчувственным», особенно если не удастся правильно подобрать цветовую палитру или акценты.

4. Требовательность к качеству исполнения.

Минимализм предъявляет высокие требования к точности исполнения: каждая линия должна быть идеально ровной, цвета – сбалансированными, а пространство – гармоничным. Малейшие недочеты могут заметно испортить общее впечатление.

5. Возможное снижение эмоциональной привлекательности.

Максималистичный дизайн зачастую использует яркие цвета, насыщенные детали для вызова эмоций у зрителя или пользователя. Минимализм же склонен к нейтральности, что может снизить эмоциональную вовлеченность аудитории при неправильном подходе [1].

Несмотря на очевидные преимущества минимализма, полностью отвергать богатство деталей не всегда оправдано – всё зависит от целей проекта, целевой аудитории и контекста использования. В некоторых случаях уместен гибридный подход: сочетание лаконичных форм с яркими акцентами или декоративными элементами для достижения нужного эффекта. Также важно учитывать культурные особенности: в некоторых культурах богатство деталей считается признаком благополучия или уважения к традициям; в других – ценится простота и функциональность. Отказ от максималистичного дизайна приносит значительные преимущества в области ясности восприятия, скорости работы интерфейсов и современного имиджа бренда. Однако он требует высокой точности исполнения и умения балансировать между простотой и выразительностью для сохранения эмоциональной привлекательности продукта. В конечном итоге успешный дизайн – это гармоничное сочетание минимальных элементов с возможностью передать всю необходимую информацию или вызвать нужные эмоции у аудитории.

Современные тренды: баланс между минимализмом и максимализмом.

Несмотря на популярность минимализма, современные дизайнеры ищут баланс между простотой и выразительностью. Например, использование ярких акцентов или динамических элементов позволяет сохранить лаконичность при добавлении эмоциональной насыщенности.

Однако многие крупные бренды все же делают выбор в пользу минимализма и часто делают редизайн уже существующих продуктов. Недавним примером стал бренд «Victorias secret». В рамках него был сделан новый дизайн для линейки парфюмированных шимеров для тела. Прошлый же включал в себя преимущество золотого цвета и сияния в упаковке (на крышке и этикетке с ароматом), также активно использовался курсив и рукописный шрифт в наименовании аромата на этикетке, что подчеркивало элегантность упаковки. В новом же дизайне используются гротескные шрифты в наименовании аромата и отсутствие именитого золотого сияния на этикетке, которая теперь оформлена в единый цвет с шимером.

Реакция на новый дизайн появилась в социальных сетях от потребителей бренда. Многие записывали видео о том, что им не нравится новый дизайн и о том, что «старый дизайн выглядит менее роскошным» и «прошлый выглядел дороже». Тем самым мы можем сделать вывод о том, что выбор в пользу минимализма не всегда оправдан и востребован у потребителя.

Так как на примере не особо удачного редизайна Victoria's Secret мы можем понять что потребителям не всегда нравится более минималистичный дизайн. Поэтому стоит не стоит поддаваться исключительно массовым трендам в дизайне, но и учитывать общую стилистику бренда. Для того чтобы избежать негативной реакции со стороны потребителей

В современном мире дизайн играет ключевую роль в формировании восприятия брендов, продуктов и услуг. В течение последних десятилетий наблюдается значительный сдвиг в сторону минимализма и отказа от максималистичных решений, что обусловлено изменением технологических возможностей, культурных ценностей и потребностей аудитории.

Отказ от максималистичных дизайнов позволяет создавать более ясные, функциональные и адаптивные интерфейсы, которые отвечают требованиям современного пользователя – быстрого, мобильного, требовательного к удобству. Минимализм способствует повышению эффективности коммуникации, снижению когнитивной нагрузки и ускорению процессов взаимодействия с продуктом. В условиях информационной перегруженности он становится важным инструментом для выделения ключевых элементов и донесения основной идеи без лишних отвлекающих деталей.

Однако такой подход не лишен своих недостатков. Он требует высокой точности исполнения, умения балансировать между простотой и выразительностью, а также способности передать сложные идеи через минимальное количество элементов. В некоторых случаях чрезмерная лаконичность может привести к ощущению холода или недостаточной эмоциональной вовлеченности аудитории. Кроме того, для определенных культурных контекстов богатство деталей и декоративность остаются важными аспектами восприятия.

Заключение. Выбор между максимализмом и минимализмом – это не просто вопрос эстетики, а стратегический подход, который зависит от целей проекта, целевой аудитории и контекста использования. В большинстве случаев оптимальным является гибридный стиль, сочетающий достоинства обоих подходов: лаконичность с акцентами на выразительные детали или декоративные элементы там, где это уместно. В конечном итоге успешный дизайн – это искусство находить гармонию между функциональностью и эстетикой, между простотой и выразительностью. Отказ от максималистичных решений не означает их полного исключения из арсенала дизайнера. Скорее – это осознанный выбор в пользу эффективности, современности и универсальности. Такой подход помогает создавать продукты, которые не только выглядят стильно и современно, но и служат своим целям максимально эффективно.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Максимализм в веб-дизайне: пережиток прошлого или достойная альтернатива? [Электронный ресурс] / сайт HSE UNIVERSITY. – Режим доступа: <https://hsedesign.ru/project/cd8ff407fa3e4421a0c1e0b842f231e8>. – Дата доступа: 04.05.2025.
2. Международный журнал всех исследовательских образовательных и научных методов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ijaresm.com/the-age-of-minimalism>. – Дата доступа: 03.05.2025.
3. Меньше значит больше: сила минимализма в веб-дизайне [Электронный ресурс] / сайт awdee.ru. – Режим доступа: <https://awdee.ru/less-is-more-the-power-of-minimalist-web-design/>. – Дата доступа: 04.05.2025.
4. Krippendorff, K. : The Semantic Turn: A New Foundation for Design / Krippendorff, K. – Германия, 2005. – 195с.
5. Norman, D. A. The Design of Everyday Things / Norman, D. A. –New York, 2013. – 217с.

Капитонова Полина

студентка 2 курса вокально-хорового факультета БГАМ
специальности «Дирижирование»

Руководитель – заведующий кафедрой хорового дирижирования, кандидат
искусствоведения, профессор Герасимович С.С.

«ПЕСНИ БЕЗВРЕМЕНЬЯ» ГЕОРГИЯ СВИРИДОВА: ХРИСТИАНСКИЕ МОТИВЫ И КОНЦЕПТЫ

Аннотация. *«Религиозная идея» в творчестве Свиридова реализуется во многих произведениях, особенно в последнее двадцатилетие его творчества. Оригинальным вариантом её воплощения темы становится хоровой концерт «Песни безвременья» на стихи Александра Блока. В докладе рассматриваются христианские идеи и концепты цикла, две образно-семантических группы номеров, освещается момент соприкосновения мировоззрений Георгия Свиридова и Александра Блока. Автором доклада осуществляется анализ музыкальной составляющей сочинения, делаются выводы о христианской символике в использованных средствах выразительности и общей концепции хорового концерта.*

Введение. Духовная музыка Свиридова составляет не очень объемную часть его творческого наследия, однако представляет собой значительный интерес для исследователей. В разное время к ней обращались А.Белоненко, Т.Титова и др. Музыковеды концентрируют своё внимание на последнем сочинении композитора – масштабной «хоровой теодицее» «Песнопения и молитвы». Нас же заинтересовала религиозная проблематика в цикле, который не относится к духовному творчеству напрямую, однако создается в русле христианской идеи, духовных исканий и откровений Свиридова, на уровнях вербального и музыкального пластов содержит христианские аллюзии и мотивы.

Основная часть. «Религиозная идея» в творчестве Свиридова оказывается на первом плане, начиная с 70-х годов. В личных записях композитора того времени все чаще понятие *христианского* становится тождественно *позитивному, положительному* мироощущению. *«Искусство, в котором присутствует Бог как внутренне пережитая идея, будет бессмертным»* [3, с. 60]. Заметки композитора содержат множество рассуждений о русской поэзии, которые наиболее точно отражают его мировоззрение. В творчестве одного из любимых поэтов – А.Блока Свиридов отмечает влияние идей русского мессианства, «связанного с великой культурой православия» [3, с. 138]. Поэзия Блока в контексте свиридовского музыкального воплощения являет собой синтез идей, воспринятых и преломленных им. С одной стороны, это его народность, «русскость», увиденная Свиридовым: Блока интересовала «подлинная глубина народной жизни» [3, с. 140]. С другой стороны, крепко связанная с первой идея духовности, христианства: он «носил Бога в себе не умозрительно, а органично» [3, с. 140]. Интересна следующая заметка Свиридова: *«Мышление Блока антисимфонично. Это не логика рассуждений или поступков, а духовное прозрение»* [3, с. 141].

В качестве литературной основы «Песен безвременья» выступают отдельные стихи Блока разных лет, в основном образцы его ранней символистской поэзии – стихи 1901 – 1910 гг. Выбор не связанных друг с другом произведений позволяет разную компоновку цикла. В первой редакции (1978) «Песен безвременья» цикл для меццо-сопрано и смешанного хора без сопровождения и в сопровождении инструментального ансамбля состоял из двенадцати номеров. Последняя редакция цикла относится к 1990 году, сохраняет номера первой редакции, но изменяет их порядок. В центре нашего внимания цикл в первой редакции.

Претворение обособленных текстов в объединенный идеей цикл осуществляется на всех уровнях организации поэтично-музыкального целого. В той или иной степени использованные стихотворения объединяются пейзажно-философской направленностью,

в которых Блок прибегает к образам природы, проецируя свое душевное состояние, свои философские идеи, которые Свиридов трактует с точки зрения христианства.

Дифференциация частей цикла в контексте философско-идейного содержания позволяет разделить их на две группы: в первой – *обобщенно-духовной* – объединяются номера, сочетающие пейзажность и христианские аллегории; в частях второй – *субъективно-духовной* – на первый план выдвигается субъективный взгляд лирического героя; пейзажная компонента в них снижена или практически отсутствует, а философская выведена на первый план.

Для хоров первой группы не характерны масштабные коррективы композитором поэтического текста, он ограничивается изменениями, усиливающими смысловую нагрузку отдельных строк (повторением строк, лексической редакцией – заменой отдельных слов поэтического текста) [4, с. 70]. Показательным примером данного способа текстологической работы становится первый хор «Несказанный свет». Свиридов вмешивается в структуру стихотворения: добавляет повторы четвертой и последней строк, подчёркивая символическое значение заложенных в них двух конкретных образов: *реки* и *несказанного света*. В поэзии Серебряного века архетип реки рассматривается в нескольких проекциях, например: грань между жизнью и смертью, людской поток, библейские образы – *на реках Вавилонских*, и т.д. В контексте данного стихотворения наиболее близким авторскому замыслу представляется трактовка образа как *течение жизни* человека. Образ *несказанного света* со всей ясностью возможно ассоциативно сопоставить с образом Божиим, который во многих местах Писания именуется *Светом*, *светом не вечерним* и т.д.

Музыкальными средствами заостряется внимание на этих строках. Повторение в заключении первого раздела (т. 7-10) поэтической фразы «*и река поет*» сопровождается перегармонизацией: первый раз ее музыкальное воплощение представляет собой прерванную каденцию в тональности соль мажор с остановкой на VI6 в расположении квинты. При втором повторении фраза становится полной плагальной каденцией с окончательным утверждением ми минора уже в качестве тоники и подкрепляется штрихом *piu tenuto*. Повторение фразы «*несказанный свет*» в репризном разделе формы (т. 26-31) осуществляется также при помощи прерванной и полной каденций, но с изменением тональности на до мажор с его окончательным утверждением. Таким образом, гармоническими средствами подчеркивается контраст противопоставленных образов: доминирующий минор образа «человеческого» противопоставляется образу идеальному, божественному в до мажорном звучании. Очевидно, что уже в этом номере текстомузыкальными средствами экспонируется и предвозвещается основная мысль всего цикла – сопоставление образов земного и небесного, человека и Бога.

Работа композитора с произведениями субъективно-духовной группы сопровождается корректировкой литературной составляющей: он отказывается от некоторых строк поэтического текста, если те не соответствуют его замыслу. Так, в номере «Я, отрок, зажигаю свечи...». Свиридов не использует третью строфу поэтического текста, содержащую романтическое признание героя и являющуюся «лирическим отступлением» от основного повествования-размышления. Автор сохраняет только религиозное содержание текста, наполненного православной символикой: образы «свечей», «отрока», «кадильного огня», «вечернего моления», «белой церкви» и др. Образ Жениха у Блока и в свиридовской интерпретации однозначно восходит к библейским выражениям, именующим Женихом Господа. Заключительную фразу «*забрезжит брачная заря*», следует понимать как единение человека с Богом на небесах.

Интересно к рассмотрению мелодико-фактурное решение номера: проведение основной темы у хора и солиста в первых двух строфах явно говорит о личном высказывании, условной «малой молитве». Мелодическая линия имеет нисходящие контуры, что в совокупности с текстом создаёт символику смирения. Унисонное звучание хора без солиста в первых двух фразах заключительной строфы создаёт аллюзию на знаменный

распев, что поддерживается строго-сдержанным движением в объёме квинты, с использованием натуральной VII ступени.

Субъективно-духовную сферу характеризует разнообразный мелодический материал, непосредственно связанный с фактурным решением: композитор использует соло с хором или респонсорный тип изложения. Соло и унисоны в рассматриваемой группе имеют свой индивидуальный мелодический образ, в котором прослеживается определённая символика; их можно дифференцировать по содержанию. Так, например, унисонный хоровой зачин применяется для повествования или декламации, как в номере «Когда я прозревал впервые».

В нем впервые появляется тональность ре минор – в цикле связанная с семантикой молитвы, для отражения которой в первых двух строках применён респонсорный тип изложения — унисонный зачин и хоровой ответ. Мелодия запевов изломана, в поступенное и поаккордовое движение вплетаются напряжённые интонации тритона и уменьшенной кварты. Используемые средства создают впечатление глубоко субъективного высказывания, душевных метаний человека в поисках Истины. Хоровые ответы построены на параллельном нисходящем движении трезвучиями (композитор прибегает к драматично-напряжённому звучанию увеличенных трезвучий на VII (нат.) и III ступенях).

Важную драматургическую роль выполняет связка между второй и третьей строфой – в ней осуществляется перелом в повествовании, она служит символом новой обрётённой лирическим героем Истины, изменения его душевного состояния. Свиридов осуществляет его внезапно свежим и просветленным ре бемоль мажором, взятым сопоставлением, без отклонения; в хоральной фактуре. Идею подтверждает начало третьей строфы – в хоральной фактуре, на выдержанном тоне «ре» Из нервно-мятущегося образ становится строгим и спокойным, выдержанным в духе древних напевов. Второе предложение строфы строится как ответ, в его гармонизацию вплетаются увеличенные трезвучия, в сочетании с текстом «верни мне, жизнь, верни хоть смех беззубый...» имеющие лейтгармоническое значение отголоска прошлой, мирской жизни без Бога.

Кульминацией субъективного высказывания композитора, этой личностно-направленной образной сферы является финальный хор «Икона». Его можно назвать философским итогом и своеобразной тихой кульминацией, музыкальной исповедью композитора. Это единственный поэтический текст, в котором образ Христа присутствует прямо, а не через аллерию.

Блок обращается к сакральному действию: созерцанию иконы, ситуации Богопознания. Исследователи усматривают в тексте определенные параллели, связанные с противопоставлением божественного и человеческого. Тюрьма – материальный мир, внешнее пространство – трансцендентное: «Лик и синее небо – одно» [2, с. 66]. Аллюзии и реминисценции из Священного Писания присутствуют практически в каждой строке текста. Из пяти строф литературного первоисточника Свиридов не сохраняет третью, которая содержит пейзажную описательность и у Блока служит своеобразным «жанровым отступлением». Так создается максимальная концентрация и обобщение идей цикла в одном номере. Четыре раздела музыкальной формы выстраиваются по принципу последовательного возрастания эмоционального напряжения от раздела к разделу посредством нарастания динамики и повышения тесситуры.

Текст проводится полностью у солирующего меццо-сопрано, что подтверждает идею о его наибольшей значимости для цикла. Эта мелодия – одно из откровений Свиридова: она полностью диатонична, изложена крупными длительностями, в ней преобладает поаккордовое и поступенное движение. Используемые средства роднят ее с древнерусской певческой культурой, с определенным типом образцов русской духовной камерно-вокальной лирики, с мелодическими высказываниями других номеров этой группы («Я, отрок...», «Когда я прозревал впервые...»), рождая простую и в то же время крайне выразительную музыкальную тему.

«Икона» – единственная часть цикла, где хор используется как сопровождение, без слов. Однако он также несёт смысловую нагрузку – это выражение соборной молитвы. В хоровой звучности воплощается гармонический строй произведения, представляющий собой «покой сосредоточенной на внутреннем созерцании души» [1, с. 32]. Эта черта отражается в неподвижности, редкой смене гармонии, ее тоникальности. Драматизм, накал эмоции осуществляется за счёт более частой смены аккордов, введения неожиданных структур и соотношений. Так, первый раздел абсолютно диатоничен, на выдержанной тонической педали поочередно появляются t , t_2 , VI7, D5. Во втором разделе в качестве тоники предстаёт параллельный мажор, что соответствует просветлению и в поэтическом тексте – обращению к описанию иконы, отражению мира горнего в природе. Диатоническая аккордовая последовательность разворачивается на фоне выдержанного тона «ля», но просветлённость нарушается вторжением ми-минорного сектаккорда и кадансированием в основной тональности ре минор.

Звучность электрооргана или (фисгармонии), дублирующая хоровую партию, должна быть еле слышной и данный номер может исполняться без сопровождения. Можно предположить, что Свиридов хотел использовать инструмент для достижения идеальной связности в хоровой партии, т.к. тембровая характеристика указанных инструментов схожа с хоровым звучанием.

Кульминация – предельный накал чувств молящегося – передаётся через максимальное эмоциональное напряжение в музыкальной ткани. Композитор повышает tessitura, обостряет ритм мелодической линии, вводит #IV в качестве вспомогательного хроматизма и впервые за весь номер прибегает к D гармонической, использует структуру Ум7 от ля, который в данной тональности является УмVII7 к VI, но разрешается эллиптически. Динамика наполняется предельными контрастами, в том числе благодаря тому, что в партии хора, поющего закрытым ртом, появляются гласные. Длительное кадансирование на тонике завершает номер, возвращает состояние неподвижного созерцания.

Заключение. Обобщая вышесказанное, отметим, что поэтическая образность и музыкальные средства выразительности хорового цикла «Песни безвременья» направлены на разносторонний показ проблематики духовного поиска личности в русле христианства, состояния общения с Богом, отражения Всевышнего присутствия в окружающей действительности, в частности в русской природе. Обращение к этим составляющим указывает на синтез доминирующей идеи творчества композитора – идеи «русскости» – с относительно новой для его творчества «религиозной идеей». В связи с вышесказанным уместным кажется предположение замысла, скрытого в названии цикла: время – присуще миру человеческому, в то время как Бог – надвременен, следовательно, безвременье – мир горний, божественное начало.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белоненко, А. Хоровая «теодицея» Свиридова / А.Белоненко // Свиридов, Г. Полное собрание сочинений в 30 т. / Г.Свиридов. – Москва; СПб.: Нац. Свиридовский фонд, 2001. – Т. 21: Песнопения и молитвы для хора без сопровождения. – С. 1–44.
2. Ильинская, Н. И. Концепт «Русский Христос» в стихотворении А. Блока «Вот Он – Христос» – в цепях и розах...» / Н.И.Ильинская // Литературный процесс: историческое и современное измерения. – Магнитогорск, 2015. – С. 60–69.
3. Свиридов, Г. Музыка как судьба / Г.Свиридов; сост., предисл. и коммент. А.Белоненко. – М.: Молодая гвардия, 2002. – 798 с.
4. Элик, М. Свиридов и поэзия / М.Элик / Георгий Свиридов : сб. ст. / сост. и ред. Д.Фришман. – Москва: Музыка, 1971. – С. 58–124.

Клевко Илья

*студент 3 курса факультета экранных искусств БГАИ
специальности «Режиссура кино и телевидения»*

направления специальности «Режиссура кино и телевидения (звукорежиссура)»

Руководитель – старший преподаватель кафедры кино и телевидения Комар И.А.

САУНД-ДИЗАЙН В АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЯХ: ЗНАЧЕНИЕ, ИНТЕГРАЦИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

***Аннотация.** Саунд-дизайн играет важнейшую роль в создании аудиовизуальных произведений, обеспечивая не только эмоциональное воздействие на зрителя, но и дополняя визуальное составляющее. Анализируются основные функции и инструменты для создания уникальных звуковых решений посредством саунд-дизайна.*

***Введение.** С момента появления звукового кино в 1920-х годах звук стал неотъемлемой частью аудиовизуального повествования и стал не только сопровождать изображение, но и формировать самостоятельный выразительный смысл, который способен раскрывать настроение и атмосферу заданных событий. Первый, кто ввел термин «саунд-дизайн» в практику был Фрэнсис Форд Коппола. Он использовал данный термин, чтобы охарактеризовать работу, проделанную американским звукорежиссером Уолтером Мерчем в фильме «Апокалипсис сегодня» (1979 г.) [2]. Этот фильм стал первым, в котором была применена квадрофоническая система воспроизведения звука. Она позволяла распределять звук между пятью разными источниками, что расширяло возможности работы со звуком, однако требовало специальной подготовки звуковой дорожки. Сам У. Мерч по говорил: «<...> это не отличалось от дизайна интерьеров. Вы задаете архитектурное пространство и расставляете в нем вещи так, чтобы это выглядело хорошо. Я делал тоже самое со звуком, так что «саунд дизайн» произошел от того, что я сделал» [2].*

В дальнейшем происходит активное изучение данного феномена и появляются ряд исследований – «Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа» [5] А. Рустамова, который в своей научной работе говорит о том, что благодаря различным средствам звука можно выстраивать и моделировать пространственные характеристики. Он также доказывает, что звуковое оформление формирует не только атмосферу, но и целостную пространственную структуру фильма. В научном труде А. Деникина «Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов» [1] подчеркивается значимость звуковой среды в кино, играх и медиа, где автор акцентирует внимание на звуке как самостоятельной выразительной системе. Он исследует, как саунд-дизайн влияет на формирование и восприятие визуального ряда, эмоциональное состояние драматургии.

В Беларуси саунд-дизайн активно изучается, например, в рамках образовательных программ кафедры кино и телевидения учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств». Выделим научные работы белорусских ученых в данной области – Н. Карасева «Звуковое решение современных белорусских документальных фильмов» [3] и А. Карпилова «Фоносфера в современном киноискусстве Беларуси» [4].

Целью данной статьи является – выявление функций саунд-дизайна, рассмотрение его эволюции в условиях цифровых технологий, а также обозначение перспективы развития, с учетом применения искусственного интеллекта.

***Основная часть.** Саунд-дизайн включает в себя создание, обработку и интеграцию звуковых элементов в аудиовизуальных произведениях. До 1980-х годов основным инструментом звукорежиссера были аналоговые устройства – магнитофоны, шумовые библиотеки, аналоговые синтезаторы. Все этапы звукового производства осуществлялись вручную, с использованием физического монтажа ленты, что не только замедляло процесс*

создания и обработки звука, но и накладывало определенные ограничения на итоговый результат. С переходом на цифровые технологии началась новая эра – появилась возможность использовать многоканальные рабочие станции. Digital Audio Workstation – цифровая звуковая рабочая станция, или по другому DAW – это программное обеспечение, позволяющее производить запись, редактирование, микширование и мастеринг аудиоматериала. К популярным DAW относятся Reaper, Pro Tools, Logic Pro, Cubase. Простыми словами – это компактная программа, включающая в себя все ранее использовавшиеся инструменты записи, создания, обработки и монтажа звука, позволяющая максимально удобно и качественно воздействовать и изменять звук любыми возможными способами. С появлением такого программного обеспечения разрабатывались и разнообразные плагины, виртуальные синтезаторы и цифровые библиотеки звуков. Это позволило применять новый, многослойный подход к построению звукового пространства.

Переход от аналоговых технологий к цифровым в 1980-х годах стал поворотным моментом. Появление DAW, а с ними и цифровых синтезаторов, сэмплеров и других новаторских инструментов, открыло новые горизонты для творчества. Современные технологии, включая пространственный звук, позволяют создавать более глубокие и реалистичные аудиосцены. При этом образность пространства не перестает играть решающую роль в структуре художественного языка звукорежиссуры, влияя на восприятие зрителя на уровне подсознания.

Основными функциями саунд-дизайна являются:

1. *Наративная* – звук подчеркивает, а иногда и определяет развитие сюжета, акцентирует внимание зрителя на ключевых сценах, помогает различать пространственные переходы (например, изменение тембра музыкального инструмента или звуковой среды).

2. *Эмоциональная* – посредством звука передается настроение сцены (например, тревожность, радость или напряжение). Музыка, тембр голоса героев или звук окружающей среды напрямую воздействуют на эмоциональное восприятие.

3. *Атмосферная* – создание ощущения реального или фантастического пространства с помощью «амбиентных» звуков, шумов или сонорных эффектов. Это помогает «погрузить» зрителя в действие происходящее на экране.

4. *Семантическая* – звуки передают информацию (например, сигнализация, звуковые логотипы, голосовые подсказки, что особенно важно в рекламе, анимации и компьютерных играх).

Саунд-дизайнеры используют различные инструменты создания аудиовизуальных произведений: от использования звуковых синтезаторов, цифровых плагинов и синтетических звуков до создания оригинально записанных звуков, эффектов и аудио подложек. Основными инструментами художника выступают:

1. *DAW*: Logic Pro, Reaper, Cubase, Pro Tools, FL Studio.

2. *Плагины*: iZotope, FabFilter, Waves, Sound Toys, Plug-in Alliance.

3. *Синтезаторы*: Serum, Massive, Kontakt, Omnisphere, Xpand, Addictive instruments, NeXus, ElectraX.

4. *Фоли-студии*: для создания реалистичных звуковых эффектов.

Вместе с этим, в настоящее время, активно внедряются нейросети, создаются плагины на базе искусственного интеллекта и запускаются алгоритмы машинного обучения для генерации и обработки звука. Одним из таких алгоритмов является Suno (AI-сервис генерации музыки по текстовому описанию). Благодаря данной платформе можно создать оригинальные звуковые треки, включая в них и вокальную дорожку. Полезен такой инструмент на этапе создания музыкальной идеи, что обеспечивает быстро создаваемый звуковой материал с целью возможной дальнейшей доработки. Примеры успешной интеграции саунд-дизайна в кино, компьютерных играх и рекламе:

1. В кинематографе технологии объемного звука, такие как Dolby Atmos, позволяют зрителю ощущать звуки не только слева или справа, но также сверху и снизу. Это усиливает эффект присутствия и добавляет драматургическую глубину. Так, в фильме «Дюна» (2011 г., реж. Д. Вильнев, саунд-дизайнеры М. Манжини и Т. Грин) звуковое пространство играет ключевую роль. Авторы звукового оформления подошли к фильму не как к научной фантастике, а как к документальному фильму о другой цивилизации. В основе звуковых решений лежит идея органичности и неземной физики. Например, для сцены с «Голосом» звук оформлен путем многократного наложения разных голосов с временным сдвигом. А песчаные бури записывались в реальных условиях и затем трансформировались с помощью алгоритмической обработки, что обеспечило эффект аномальной природы звуков. Dolby Atmos позволил распределить источники по всей объемной сфере.

2. В компьютерных играх звук адаптируется в реальном времени к действиям игрока. В такой игре как «The Last of Us II» (саунд-дизайнер Ф. Ковач) звуковая среда адаптируется в реальном времени, создавая эмоциональные акценты. Звуковая база построена на использовании игрового движка Unreal Engine. Звуки окружения генерируются постепенно и адаптируются к поведению игрока. Например, каждый шаг, вдох, шорох кустов считывается с позиции и скорости движения. При приближении врага звуковая сцена сужается, частоты приглушаются – создается эффект «аудио-тоннеля». Используются шумовые слои из реальных полевых записей: лес, здания, подземелья, – собранные в разных точках мира. Такая техника повышает реализм за счет акустической правдоподобности.

3. В рекламной индустрии благодаря саунд-дизайну используются звуковые эмблемы, которые создаются на основе кратких музыкальных фраз, привязанных к специфике бренда. У «Apple» звук загрузки основан на чистом, синусоидальном аккорде, вызывающем ассоциации с технологичностью и минимализмом. У «Netflix» используется «ту-дум» – короткий импульсный звук, имитирующий звук удара по деревянной поверхности, быстро ассоциирующийся с началом контента. Такие логотипы часто создаются с учетом психоакустических характеристик: тембра, ритма, пауз между звуками. Данные примеры демонстрируют, как звук усиливает восприятие и погружение в контент. Возможно, в ближайшее время, благодаря искусственному интеллекту саунд-дизайн выйдет на новый уровень своего развития.

Заключение. Саунд-дизайн является ключевым элементом аудиовизуальных произведений, влияющим на зрительское восприятие и эмоциональное воздействие. Цифровые технологии расширили возможности саунд-дизайнеров, предоставив инструменты для создания более глубоких и реалистичных звуковых сред. Таким образом, саунд-дизайн в эпоху цифровых технологий трансформируется из технической функции в полноценный выразительный инструмент. Его развитие будет определяться внедрением нейросетей, способных расширять его художественные границы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Деникин, А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов / А. А. Деникин. – Москва : ДМК Пресс, 2012. – 696 с.
2. Звук в кинематографе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kaada.ru/blog/zvuk-v-kino>. – Дата доступа: 11.05.2025.
3. Карасева, Н. А. Звуковое решение современных белорусских документальных фильмов / Н. А. Карасева // Весці Беларускай дзяржаўнай акадэміі музыкі : навукова-тэарэтычны часопіс. – Минск : БГАМ, 2010. – № 16. – С. 67-69.
4. Карпилова, А. А. Фоносфера в современном киноискусстве Беларуси / А. А. Карпилова // Весці Беларускай дзяржаўнай акадэміі музыкі : навукова-тэарэтычны часопіс. – Минск : БГАМ, 2009. – № 14. – С. 47-51.
5. Рустамов, А. Р. Звуковой образ пространства в структуре художественного языка звукорежиссуры : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / А. Р. Рустамов ; СПбГУП. – СПб., 2013. – 206 л.

Конюхова Любовь

*студентка 2 курса факультета театрального искусства БГАИ
специальности «Актерское искусство»*

направления специальности «Актерское искусство (драматический театр и кино)»

*Руководитель – декан театрального факультета, доцент кафедры
мастерства актера и режиссуры, доцент Башиева-Иванова Н.О.*

ВЕРБАТИМ КАК ВИД ТЕАТРАЛЬНОГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

***Аннотация.** В этой работе мы рассмотрим такие вопросы как: что такое вербатим и чем он отличается от других театральных жанров? Всегда ли это интервью или его можно поставить, основываясь на мемуарах? Какие есть нюансы при интервьюировании героев? О чем может быть спектакль в таком жанре, и кто его герои? И нужно ли знать историю человека досконально, чтобы тронуть зрителя?*

***Введение.** Вербатим (от лат. *verbatim* — дословно), или документальный театр – вид театрального представления, возникший в XX веке. Спектакли в таком театре выстроены на дословном воспроизведении прямой речи реальных людей. Так же называют и драматургическую технику: работая в ней, автор берет большое количество интервью и создает пьесу на их основе. Если искать соответствие литературе, то это жанр нон-фикшн, т.е. основано на реальных событиях. Спектакли театра вербатим полностью состоят из реальных монологов или диалогов участников или свидетелей каких-либо событий, перепроизносимых актёрами.*

В жанре вербатим работает московский Театр.doc: спектакли «Первый мужчина» Елены Исаевой, основанный на интервью женщин об их отцах, «Заполярная правда», «Новая Антигона», основанная на интервью матерей детей Беслана и пр.

Но одного описания термина «вербатим» мало для его понимания. Кажется, что все просто, однако рассмотрим этот жанр поглубже.

***Основная часть. Происхождение Вербатима.** В Англии считают, что вербатим берет начало в раннесоветском агитационном театре «Синяя блуза» (агитационный эстрадный театральный коллектив, отражавший в постановках самые различные темы – от общеполитических и международных до мелочей быта – и представлявший новое «революционное» массовое искусство) в 1920-х годах в СССР. В 1920 году Всеволод Мейерхольд поставил спектакль по пьесе Эмиля Верхарна «Зори», в котором зрители выполняли роль массовки, а актёры разбавляли сценический текст актуальными новостями за прошедший день. Также в опытах Московского Художественного театра начала XX века. Тогда в процессе работы над спектаклем «На дне» мхатовцы ходили на Хитровский рынок, где собирали почти документальный материал о жизни нищих, преступников и бродяг [2, с. 51-54]*

В 1925 году немецкий режиссёр Эрвин Пискатор поставил спектакль «Несмотря ни на что» («Вопреки всему») о Ноябрьской революции 1918 года, в основе которого были стенограммы выступлений в рейхстаге и судебного процесса над Карлом Либкнехтом. Так возник художественный метод вербатим – произнесение со сцены реальных монологов/диалогов участников каких-либо событий.

Известными примерами данного жанра являются пьеса Петера Вайса «Дознание» (1965), которая собрана из протоколов судебного процесса над сотрудниками администрации Освенцима, и пьеса Кэрил Черчилл «Светит солнце над Бакингомширом», основанная на протоколе дебатов в Патни времени Английской революции XVII века. Позже большой успех имели спектакли по пьесам Кэрил Черчилл «Серьезные деньги», Стивена Долдри «Язык тела», Элиз Доджсон «Родина-мать».

В России же родиной вербатима принято считать Англию. Именно там в 1980–90-х годах стали появляться спектакли почти репортажной точности. Они были основаны на многочисленных интервью и поднимали острые темы. Наиболее популярен документальный театр стал именно в Англии и в Германии: в этих странах активно развиваются социальный и политический векторы этого жанра.

Вербатим был использован в спектакле телевизионного политического театра «Почему убили Улофа Пальме?» (1987) драматургами Георгием Зубковым и Андреем Красильниковым.

Со временем техника вербатима менялась, и абсолютная дословность стала необязательной. Но устная речь и живые реакции отвечающего, паузы, интонации, оговорки и мимика по-прежнему остаются базой документального театра.

В России вербатим окончательно основался с началом нового столетия. В 2002 году в Москве появилась постоянная площадка театра документальной драмы – «Театр.doc». Одним из основателей театра был Михаил Угаров. Другим популяризатором вербатима в России был Дмитрий Брусникин. В 2010-х годах он представил две громкие документальные постановки – «Это тоже я. Вербатим» и «Транссиб» [2, с. 55-65].

Драматург Михаил Угаров утверждал, что написать пьесу-вербатим в разы сложнее, чем придумать всё самому. Схема работы такая: актёры или режиссёр встречаются с «донорами» – людьми, которых интервьюируют для пьесы. Их вопросы отличаются от того, что могли бы спрашивать журналисты при схожих обстоятельствах. Ведь цель – разговаривать человека, вывести на эмоции, а иногда спровоцировать, чтобы узнать не только его мнение о чём-то, но поймать настроение, психическое состояние. А ещё прочувствовать и зафиксировать непередаваемую магию разговорного языка, причудливые конструкции которого обычно кардинально отличаются от письменных. Вторая большая сложность – актёрская игра. Исполнителю роли необходимо научиться особой технике, которую не преподают в вузах. Он должен создать правдоподобный портрет живого человека, повторить его интонации, передать паузы и манеру речи. Его задача, по словам одного из основоположников театра Михаила Угарова, исследовать «партитуру психической жизни человека, которая сильно шифруется в письменной речи». «Чем эта техника ценна для актера и для театра? – говорил он. – В устной речи очень много оговорок, ошибок, поправок, которые обычно выбрасываются в письменном русском, а на самом деле это – самое ценное».

Угаров услышал как-то про вербатим и сказал, что это ему так интересно, так нужно, что это ВСЕМ так нужно и интересно, что о вербатиме надо рассказать. Был 1999 год, в Москву приехала женщина из британского театра Royal Court, искала интересные пьесы по миру – и вот приехала в Москву. Она рассказывала на каком-то выступлении про разнообразие британского театра, и сквозь эту речь упомянула, что есть вербатим, пьесы, основа которых – живые слова реальных людей. Михаил Угаров и Елена Гремина попросили сделать по этому искусству отдельный семинар. [3, с. 23-28]

Михаил Угаров, драматург, иногда сценарист, в прошлом артист и пока не режиссер – шагнул в сторону за трудным хлебом: в одной из редких тогда телепрограмм – ток-шоу о различных страстях – он работал редактором полтора года. Истории приходили почтой: на тот момент – бумажной, XX век, 1998-1999 годы. И он воспользовался своим положением, чтобы найти персонажей своих постановок. Живые истории, короткие и полуимпровизационные сценки, отыгрываемые живыми людьми (иногда живыми, а иногда и наученными – актерами, когда живые не могли рассказать свою историю на площадке). Михаил Угаров, главный редактор этого завода переработки жизненных драм, говорил «кажется или правда?: как же жаль, что истории, голоса из этих писем – несовместимы с сегодняшней сценой, невозможно придумать, как в театре это сделать, чтобы такие истории становились пьесами, спектаклями и не теряли захватывающей достоверности. Нет, я неправильно говорю: не достоверности, а невероятности. Попробую объяснить: соединения невероятности с достоверностью. Когда невероятность непридуманной драматургии потому

имеет право быть невероятной, что ощущается – достоверной. Невероятность и достоверность живут вместе, они едины в химии нашего восприятия искусства». Когда Михаил Угаров узнал про вербатим, ему, кажется, не так важна была техническая точность. В его личном словаре «вербатим» стало словом для этого не формулируемого союза невероятности и достоверности. [3, с. 30-42]

Поначалу Михаил Угаров не имел ни малейшего понятия что делать, как сформировать все в единое целое. Человек (драматург? актер?) берет интервью, расшифровывает чужую речь, отсеивает лишнее и ставит в желаемом порядке, что получилось – и вот готова вроде бы пьеса? Пьеса-монолог? Пьеса – цикл монологов? Непонятно на выходе, но всегда волнующе на старте: потому что вербатим всегда начинается с вылазки в параллельный мир.

Первый семинар по вербатиму только случился, а Дмитрий Брусникин уже предположил, что вербатим может быть частью актерской учебы. Выйти в мир зрителя, найти там голоса и вслушаться в них. Выйти из своего мира в мир непридуманных драм и вернуться в театр, не теряя веса полученных вербатимных исповедей. Брусникин занимался в Школе-студии МХАТ с курсом Олега Николаевича Ефремова и позвал к себе Михаила Угарова. Под конец студенты все-таки сделали свои монологи. Сегодня эти темы показались бы злободневными: одна группа взялась исследовать современных наемников, другая группа – мигрантов. Михаил Угаров искал чего-то другого: не добытый монолог был ему, как мне кажется, интересен, а то, как откроется актер в семинаре-игре, как перестанет быть актером, когда сформулирует собственную историю. Корпус первых в Москве вербатимных спектаклей потихоньку складывался из маленьких и разных попыток, из интервью и исследований, а Михаил Угаров, как теперь видно, помимо вербатима находил себя нового: как педагога, точнее, человека, который умеет играть с актером – так, что актер перестает быть собой прежним, хотя бы ненадолго, и как режиссера. Интересный этот вербатим – штука с неработающей инструкцией и непредсказуемыми результатами. [1]

Этот жанр стал не игрой-развлечением, а игрой-испытанием. Устройством, которое дает надежду перенестись в другой театр из мира 2000 года.

Театр.doc начался со стратегических расчетов и Ивана Вырыпаева. Расчет показал, что дешевле снимать постоянное помещение и в нем репетировать и играть, чем снимать разово чужие комнаты и сцены для репетиций и показов. А Иван Вырыпаев переехал в Москву со своим маленьким театром и двумя спектаклями-самородками (один из них даже основан был на реальном человеческом документе: «То, что вам нравится», потом он стал – «Сны»: квартет поэтичных и ранящих монологов – отпечаток судеб двух пар иркутских наркоманов). Это значило, что, если у проекта «Документальный театр» открывается собственная площадка, она не станет бессмысленной, не будет пустой: так посчитала Елена Гремина – и проект «Документальный театр» решился снять свою площадку.

«Биография вперед» Михаила Угарова не успела дожить до открытия Театра.doc – Угаров делал ее рабочие показы в Горках Ленинских, на лаборатории документального театра осенью 2001 года. Это была документация удивительной игры, им придуманной, вопроса-игры: отвечающий должен рассказывать свою биографию – вперед, будущую, сторону текущего мгновения. Рассказывать как данность, как факт, без сослагательного наклонения. Как я переехал в другую квартиру, как женился, как дети болели и выросли, как я стал чиновником, как красил седину, когда перестал ее скрывать, как боялся, что умрет жена, как умер сам, как меня хоронили, что было со мной там, после смерти – люди блуждали только в первых репликах. А потом начинали уверенно отвечать. Эти рассказы были не заготовленными (или, вернее, лучшие рассказы были не заготовленные, не связанные с мечтами и планами героя). Угаров и вместе с ним его младшие товарищи из вербатимного движения добывали эти рассказы, собирали, показывали. Рассказы об очень убедительных и в то же время волнующе нереальных судьбах. До спектакля эта странная и замечательная затея так и не дошла [3, с. 30-35].

Первым спектаклем Михаила Угарова в Театре.doc стала очень короткая пьеска, которая была написана по сюжету из бесед с одним милиционером. Собирались материал для сценария, который так и не написали, ходили в отделение милиции расспрашивать начальника отделения – молодого и резкого капитана. Сюжет придуманный, но казался он настоящим, герои – вроде тех, кого мы видим на улице каждый день. Михаил Угаров провел кастинг, в котором выбирал на роли героев-приезжих актеров: людей, для которых приезд в Москву стал социальным сбоем, которые приобрели здесь неправильный опыт непрофильной работы и неласкового выживания. Пятеро работников рынка, их хозяин, двое милиционеров-патрульных. В пьесе был маленький кусочек из будущего – реплика далекого потомка одного из героев. В спектакле этим человеком из будущего, для которого неприятные события наших дней – неизвестность прапамяти о прошлом семьи, – стала женщина.

В «Биографии вперед» автор ставил своими вопросами героя в ролевую ситуацию: вопрос обращался к тому, чего герой не знает, но предлагал право отвечать с позиции знающего. С актерами, выбранными на роли гастарбайтеров, Михаил Угаров и его команда (Сергей Пестриков, Татьяна Копылова, Руслан Маликов) делали похожую игру: задавали им вопросы об их персонажах. Точнее, задавали вопросы актерам, как если бы спрашивали реального человека, того самого молдаванина, с его (ее) конкретной памятью о текущей и прошлой жизни. И актер начинал отвечать [1].

Как и с «биографией вперед» – вместе с обретением уверенной интонации отвечающий получает доступ к точному знанию о том, чего нет на самом деле. Оно сплетено из собственного опыта, из памяти об опыте современников и соседей и подсвечено духом творчества – своего личного творческого начала. Эти «глубокие интервью» (Михаил Угаров решил их так называть) стали лабораторией для создания текста спектакля. А потом была премьера спектакля «Война молдаван за картонную коробку». Название и основные вехи событий – осталось от двух страничек пьесы, а наполнение эмоционального сюжета, перипетии отношений героев, детали пространства и обстоятельств пришли из репетиций Михаила Угарова и сделали полноформатный спектакль, казавшийся достоверным. Из характеров актеров, их памяти и фантазий Михаил Угаров сделал ткань, которую актеры могли держать без фальши. Его спектакль не брал сюжет из реальности и не использовал вербатим. Спектакль был документальным иначе: в своем отношении к жизненному опыту людей, в нем играющих, в обращении к актеру как к источнику, как к человеческому документу.

«Сентябрь.doc» в 2005 году, «Синий слесарь» в 2008-м, «Жизнь удалась» в 2009-м – Михаил Угаров ставил в Театре.doc регулярно, но так и не ставил вербатимных спектаклей. «Час восемнадцать», основанный на специально взятых интервью, но в силу формы ушедший от буквальности источников, начал новую линию в работе Театра.doc – линию спектаклей-реплик о непереносимой несправедливости.

А вербатим за эти годы вернулся в мир – через наушники, с которыми можно играть. Изобретение английского театра Recorded Delivery — играть в наушниках – дало еще один толчок, сделало вербатим быстрее и проще. Не нужно расшифровывать, есть аудио-источник. Это – сбережение времени.

Вербатим больше не равен «социальной тематике», он стал меньше. Стал одной из маленьких техник – способом работы с документом на сцене. Из широкого жанра стал тихим незаметным отголоском, глубина которого остается неизведанной, потому что не постигнут до конца его дивный источник: живая устная речь. Вербатим как временная надежда на истину, на телепорт из зрительного зала в ту реальность, которая захватывает в жизни и исчезает на сцене. В другой мир из заточения всякого автора и всякого зрителя в самом себе. Михаил Угаров, кажется, искал именно эту дорогу, недоступную и, безусловно, чарующую. [2, с. 67-71]

Заключение. К сожалению, в наше время мало кто знает, что такое вообще вербатим. Но в актерской профессии использование упражнений, основанных на этом жанре – очень здорово помогают раскрыться совершенно по-новому. Этот жанр прошел немало испытаний и, пусть, он сейчас и не особо популярен, я все-таки думаю, что он вернется рано или поздно. Ведь в театре главное жизнь, а жизнь – имеет прямую связь с вербатимом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

5. Родионов, А. «Вербатим: как начинался театр.doc» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://oteatre.info/verbatim-kak-nachinalsy-teatr-doc/>. – Дата доступа: 11.05.2025.
6. Десятерик, Д. Вербатим / Энциклопедия «Альтернативная культура». – Екатеринбург: Ультра. Культура, 2005. – 51-71 с.
7. Болотян, И. О драме в современном театре: verbatim / И.Болотян. – Вопросы литературы. – 2004. – № 5. – С. 23-42.

Красуцкий Тихон

студент 2 курса театрального факультета БГАИ

специальности «Актёрское искусство»

направления специальности «Драматический театр и кино»

*Руководитель – декан театрального факультета, доцент кафедры
мастерства актёра и режиссуры, доцент Башиева-Иванова Н.О.*

ЛИНИЯ РОЛИ. СКВОЗНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Аннотация. В данной научной работе исследуются понятия «линия роли» и «сквозное действие» в контексте театрального искусства. В центре внимания – анализ методологических основ этих понятий, их взаимосвязь и практическое значение в актёрской работе. Исследование базируется на теоретических положениях К.С.Станиславского, а также трудах современных театроведов и педагогов. В работе выявляется значение сквозного действия как стержневого мотива образа и линии роли как последовательного развития внутреннего и внешнего существования персонажа. Делается вывод о неразрывной связи этих понятий и их практической ценности в построении достоверного сценического образа.

Введение. Современное театральное искусство опирается на богатое наследие, заложенное реформаторами сцены XIX–XX веков. Особую роль в формировании профессиональной актёрской школы сыграл Константин Сергеевич Станиславский, разработавший систему, в которой важное место отведено понятиям «линия роли» и «сквозное действие». Эти категории являются основополагающими при анализе структуры сценического образа и процесса его воплощения. Термин «линия роли» впервые появляется в трудах Станиславского как обозначение логически и психологически последовательного развития персонажа в рамках пьесы. Сквозное действие, в свою очередь, представляется как объединяющий мотив всех действий персонажа, направленный на достижение его сверхзадачи. Эти два понятия рассматриваются нераздельно и дополняют друг друга: линия роли оформляется на основе сквозного действия, а последнее придаёт роли цельность и драматургическую направленность.

Среди исследователей, внесших вклад в развитие понимания этих понятий, следует отметить М.О.Кнебель, А.А.Гончарова, М.М.Чехова, а также современных театроведов и практиков, продолжающих развивать идеи Станиславского в новых театральных условиях. Актуальность темы определяется необходимостью глубокого осмысления инструментов актёрской профессии в условиях современной сцены, где наблюдается тенденция к синтезу театральных форм и приёму импровизационного, пластического и документального театра. Несмотря на это, основа психологической достоверности и логики действия персонажа остаётся неизменной.

Целью настоящего исследования является анализ сущности понятий «линия роли» и «сквозное действие», выявление их взаимосвязи и значимости для актёрской практики.

Основная часть. Понятие «линия роли» в системе Станиславского обозначает процесс построения актёром внутреннего и внешнего развития персонажа от начала до конца пьесы. Это не просто последовательность сцен, а логически выстроенный путь, по которому движется герой, сталкиваясь с обстоятельствами, принимая решения, меняясь внутренне. Сквозное действие, как писал Станиславский, – это «основная нить», проходящая через весь спектакль. Оно отвечает на вопрос: чего хочет герой на протяжении всей пьесы? Это единое, мощное стремление, объединяющее все частные задачи персонажа. Важнейшая часть работы над «линией роли» – это анализ. Константин Сергеевич Станиславский в своём монументальном труде говорит о необходимости скрупулёзного и максимально разностороннего анализа материалов роли: «Чем подробнее, разностороннее и глубже анализ ума, тем больше надежд и шансов найти возбудителей для творческого увлечения чувства и духовного материала для бессознательного творчества. Когда ищешь утерянную вещь,

то перерываешь все и чаще всего находишь ее там, где меньше всего ожидаешь. То же и в творчестве. Разведку ума следует направить во все стороны. Надо искать творческих возбудителей повсюду, предоставляя чувству и его творческой интуиции выбирать то, что наиболее пригодно для их созидательной работы. В процессе анализа поиски совершаются, так сказать, в длину, в ширину и в глубину всей пьесы и роли, по ее отдельным частям, по ее составным пластам, наслоениям, плоскостям, начиная с внешних, более наглядных, и кончая внутренними, самыми глубокими душевными плоскостями. Для этого надо как бы анатомировать роль и пьесу. Надо прозондировать ее вглубь, по слоям, докопаться до душевной сущности, расчленив по частям, рассмотреть каждую из них в отдельности, распахать те части, которые не вспаханы анализом, найти возбудителей творческого увлечения, забросить их в душу артиста, точно зерна в землю. В этом заключается дальнейшая задача анализа.

У пьесы и у роли много плоскостей, в которых протекает их жизнь. Прежде всего внешняя плоскость фактов, событий, фабулы, фактуры пьесы. С нею соприкасается другая – плоскость быта. В ней свои отдельные наслоения: сословное, национальное, историческое и проч. Плоскость литературная с ее: идейной, стилистической и другими линиями. В свою очередь каждая из этих линий таит в себе разные оттенки: философский, этический, религиозный, мистический, социальный. Плоскость эстетическая с ее: театральным (сценическим), постановочным, драматургическим, художественно-живописным, пластическим, музыкальным и прочими наслоениями. Плоскость душевная, психологическая, с ее творческими хотениями, стремлениями и внутренним действием, логикой и последовательностью чувства, внутренней характерностью, элементами души и ее складом, природой внутреннего образа и прочее. Плоскость физическая с ее основными законами телесной природы, физическими задачами и действиями, внешней характерностью, то есть типичной внешностью, гримом, манерами, привычками, говором, костюмом и прочими законами тела, жеста, походки. Есть плоскость личных творческих ощущений самого артиста, то есть его самочувствие в роли. Не все из этих плоскостей имеют одинаковое значение. Одни из них являются основными при создании жизни и души роли, другие – лишь служебными, характеризующими и дополняющими жизнь духа и тела создаваемого образа» [1, с. 70-71].

Мария Осиповна Кнебель о «линии роли» пишет: «Ну а как же узнать, понимают ли все исполнители цели, к которым стремятся их герои, и тот путь, по которому надо пойти их героям? Для этого очень полезно проделать упражнение, рекомендуемое Константином Сергеевичем, то есть каждому исполнителю рассказать линию своей роли через всю пьесу. <...> Рассказать линию роли довольно трудно. Сделать это актер сможет только тогда, когда у него уже сложилось ясное представление о всей пьесе. Когда не только он, но и все исполнители смогут оценить предлагаемые обстоятельства пьесы и разобраться в последовательности своих поступков» [2, с. 36]. Говоря про важность и даже необходимость сквозного действия в процессе работы над ролью М.О.Кнебель отмечает: «Если актер не будет все свои поступки нанизывать на единый стержень сквозного действия, которое ведет его к сверхзадаче, то роль никогда не будет сыграна так, чтобы мы могли бы об этом говорить как о серьезной художественной победе. Чаще всего творческое поражение ожидает актера, когда он заменяет сквозное действие более мелкими, несущественными действиями. Представим себе, что актер, играющий Чацкого, скажет себе: – У меня много стремлений. Я стремлюсь отдохнуть на родине после скитаний, я стремлюсь повеселиться над всякими чудаками, я стремлюсь жениться на Софье, я стремлюсь вырвать моего старого друга Платона Михайловича из-под влияния его жены и т. д. и т. д. Что же получится? Роль разобьется на отдельные маленькие действия, и, как бы хорошо они ни были сыграны, 35 от сверхзадачи, вложенной автором в свое произведение, ничего не останется. Борясь с таким, довольно частым явлением в театре, Станиславский писал: «Вот почему прекрасные в отдельности куски вашей роли не производят впечатления и не дают удовлетворения в целом. Разбейте статую Аполлона

на мелкие куски и показывайте каждый из них в отдельности. Едва ли осколки захватят смотрящего» [2, с. 34-35].

В процессе развития персонажа в рамках «линии роли» невозможно не учитывать любое производимое актёром психофизическое действие. Каждое актёрское действие должно быть органичным и оправданным актёром в его роли. Российский режиссёр и театровед Д.Г.Ливнев пишет о сущности действия в работе над ролью: «Любое сценическое действие – это только определенный этап борьбы на пути к сверхзадаче. В возникновении каждого нового действия играют роль новые побудительные мотивы – новые предлагаемые обстоятельства, которые возникают по ходу пьесы. Действие за действием складывается «линия действий» роли. Она возникает в результате эмоционального восприятия артистом предлагаемых обстоятельств роли в процессе репетиций. «Мы с помощью природы, её подсознания, инстинкта, интуиции, привычки и проч. вызываем ряд физических действий, сцепленных друг с другом», – писал К.С.Станиславский. Во время многочисленных репетиций режиссёр и актер вырабатывают «линию действий», «утаптывают её», по выражению К.С.Станиславского. «Линия действий», «линия физических действий», или «партитура действий», «схема действий», как её ещё называют, доступна фиксации актером, в отличие от линии чувств и переживаний, возникающих в процессе работы. Если точно следовать этой линии, то можно быть уверенным, что играешь правильно.

Родившаяся из обстоятельств, зафиксированная актёром, она в момент публичного творчества является тем компасом, который поведёт актёра по линии роли, тем «манком», как говорил К. С. Станиславский, «для возбуждения уже готового и накопленного, что незаметно для актёра живёт в его душе» [4, с. 16]. М.О.Кнебель в другом своём труде говорит об ещё одном невероятно важном действии у почти каждой роли. «Главным действием» она называет сценическую речь актёра, проживающего свою роль: «Одна из огромных исторических заслуг К. С. Станиславского и В. И. Немировича-Данченко в данной области заключается в том, что они придали стройность отдельным наблюдениям и размышлениям о сценической речи, обобщили их, привели в систему, дополнив своим собственным многолетним практическим опытом. Больше того, система Станиславского, являясь научной теорией актерского творчества, не только раскрывает нам *объективные законы* сценической речи, но система, суть которой заключается в том, что сценическая речь является *главным действием*, создает последовательную цепь *педагогических приемов* и навыков, позволяющих актеру сознательно овладевать авторским словом, делать его активным, действенным, целенаправленным, полнокровным» [3, с. 9].

Рассмотрим эти понятия на примере Гамлета из одноимённой трагедии У.Шекспира. Линия роли Гамлета включает его путь от страдания и замешательства к внутренней решимости и трагическому финалу. Сквозным действием в данном случае можно считать стремление к восстановлению справедливости и наказанию виновных в смерти отца. Все сцены, начиная от диалога с призраком и заканчивая дуэлью с Лаэртом, подчинены этой цели. С точки зрения актёра, построение линии роли требует анализа всех сцен с точки зрения внутренних изменений персонажа. Актёр должен понимать не только что говорит его герой, но и почему, с какой интенцией, на какой стадии внутреннего пути он находится. Это требует использования таких инструментов, как: *разбор сверхзадачи, определение мотивов поступков, логическая расстановка сцен по этапам трансформации персонажа*. Всё это определяет работу актёра над своей ролью. Сквозное действие помогает актёру сохранять целостность образа. Даже в эпизодических сценах, где герой почти не говорит или выполняет внешне незначимые действия, актёр остаётся внутри главной линии своего стремления. Это особенно важно в психологическом театре, где зритель считывает малейшие изменения состояния.

Исследование трудов М.О.Кнебель подтверждает: актёр, не имеющий чётко осознанного сквозного действия, играет разрозненно, фрагментарно. Тогда как правильное определение сквозного действия делает игру насыщенной, логически стройной

и убедительной. Примечательно, что в современной театральной педагогике понятия линии роли и сквозного действия всё чаще используются и в работах над пластическим театром или театром вербатим. Даже в отсутствие словесного текста персонажи могут иметь сквозную задачу, выражаемую телесно. Это доказывает универсальность этих понятий. В театральной практике режиссёры нередко требуют от актёров обозначения линии роли в письменной форме, с указанием этапов, поворотных точек и ключевых мотивационных изменений. Такая работа позволяет не только глубже понять персонажа, но и сохранить его целостность на протяжении репетиционного и сценического процесса. Сравнение с другими актёрскими системами, например с методом Михаила Чехова, показывает, что хотя терминология может отличаться, идея сквозного действия и последовательной линии роли сохраняется. У Чехова это может выражаться как «основной импульс», ведущий персонажа, или «атмосфера роли» – но функция этих элементов схожа с функцией сквозного действия.

Линия роли и сквозное действие – это инструменты, позволяющие актёру: удерживать целостность образа, логично выстраивать поведение героя, добиваться психологической достоверности.

Заключение. В результате проведённого исследования можно сделать следующие выводы. *Линия роли* – это логически и эмоционально выстроенный путь развития персонажа, основанный на изменениях его состояния, целей и отношений. *Сквозное действие* – это единое стремление героя, объединяющее все сценические действия и придающее роли цельность. Эти понятия тесно связаны: сквозное действие формирует основу линии роли, а линия роли помогает актёру конкретизировать реализацию сквозного действия. Их применение возможно как в традиционном драматическом театре, так и в современных формах – пластическом, документальном, иммерсивном. Понятийная структура, предложенная Станиславским, сохраняет актуальность и сегодня. Применение анализа линии роли и сквозного действия в театральной практике позволяет повысить уровень актёрской выразительности, логики и достоверности сценического образа. Эти понятия являются неотъемлемыми составляющими профессионального мастерства актёра и универсальными инструментами театрального анализа. Объединение теоретической базы с практическими приёмами делает изучение этих понятий полезным как для студентов театральных вузов, так и для профессиональных артистов и режиссёров.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Станиславский К. С. Работа актёра над ролью. М.: Искусство, 1957. – 70-71 с.
2. Кнебель М. О. О действенном анализе пьесы и роли. 3-е изд. М.: Искусство, 1982. – 34-35, 36 с.
3. Кнебель М. О. Слово в творчестве актёра. 3-е изд. испр. М.: ВТО, 1970. – 9 с.
4. Зверева Н. А., Ливнев Д. Г. Словарь театральных терминов. Создание актёрского образа, ГИТИС, 2007. – 16 с.

Лецинская Ксения

*студентка 3 курса факультета экранных искусств БГАИ
специальности «Искусствоведение»*

направление специальности «искусствоведение (организация кинотеледеятельности)»

*Руководитель – доцент кафедры кино и телевидения, кандидат филологических наук,
доцент Медведева О.А.*

ЖАНОЧЫЯ ВОБРАЗЫ Ў БЕЛАРУСКІМ КІНЕМАТОГРАФЕ: АД СТЭРЭАТЫПАЎ ДА ЭМАНСПАЦЫІ

***Анотацыя.** У артыкуле аналізуецца трансфармацыя рэпрэзентацыі жанчын у беларускім кіно савецкага перыяду. Асноўная ўвага надаецца зменам сацыякультурных нарратываў: ад традыцыйных архетыпаў («жонка партызана», «працоўная гераіня») да складаных персанажаў, якія парушаюць гендарныя стэрэатыпы. Вывучэнне грунтуецца на візуальным аналізе ключавых стужак і культуралагічных даследаванняў твораў кінамастацтва Беларусі 1950-1980-х гадоў.*

***Ўводзіны.** Жаночыя вобразы цягам часу відазмянялася пад уплывам розных фактараў – ідэалогіі, эканамічнага становішча краіны, сацыяльных стэрэатыпаў. Гэтыя фактары фармавалі выяву жанчыны падчас існавання Савецкага саюза, а яго ідэі і ўстойлівыя нормы ў паводзінах, адзенні, вонкавым і ўнутраным абліччы жанчыны пакінулі водгук і пасля распаду адзінай дзяржавы. Гэта сведчанне мэтанакіраванага і комплекснага афармлення жаночага вобраза ў савецкім беларускім кіно. Менавіта таму вывучэнне спецыфікі выяў і іх значнасці ў кінематографе з'яўляецца неад'емнай часткай у вывучэнні грамадства. Кінематограф дае магчымасць прааналізаваць і прасачыць дынаміку змен выявы савецкай жанчыны ў 1950–1980-х гг. Дадзены перыяд кіно дэманструе як рэальнасць апісаных у ім падзей, так і ідэальную карцінку савецкай рэчаіснасці. У гэты перыяд у кінематографе раскрываюцца жаночыя выявы перыяду СССР.*

Для сучасных беларускіх даследаванняў у галіне культуралогіі, сацыялогіі, гісторыі, эканомікі, публіцыстыкі становіцца актуальным асэнсаванне эвалюцыі жаночага вобраза, які найбольш ярка замацаваўся ў кінематографе. Неабходнасць навуковага аналізу асноўных тэндэнцый развіцця беларускай жаночай выявы ў яго паступальным руху, у пэўнай сувязі з жыццёвымі працэсамі, у імкненні прадставіць гэты рух як адзіны цэласны працэс, які характарызуецца пераемнасцю якіх змяняюць адзін аднаго перыядаў і жанраў у кінаіндустрыі. Цяпер актуальнасць гэтай тэмы шмат у чым падпарадкоўваецца паняццем стэрэатыпаў. Менавіта спрошчаная рэпрэзентацыя прадстаўніц жаночага пола прывяла да стагнацыі і няпэўнага развіцця гендэрнай тэмы ў беларускім кінамастацтве.

***Асноўная частка.** Звяртаючыся да нешматлікіх фільмаў першай паловы 1950-х гг. адзначым, што жаночыя выявы ў працах гэтага часу былі спадарожнымі персанажамі. Адною з асноўных задач жанчыны было адцягненне галоўнага героя, падкрэсліць яго асабістыя якасці, падвоіць важнасць фігуры героя. Часцей за ўсё галоўны герой – мужчына-вайсковец, які вярнуўся з фронту; у яго шмат наватарскіх ідэй, ён добры сабой і гатовы працаваць не пакладаючы рук. Такі сюжэт прадстаўлены ў карцінах 1950 г.: «Кавалер Залатой Зоркі», «Шчодрое лета», «Вясна ў Сакене». Аўтары паказваюць нам упэўненых дзяўчат, якія здолелі пераадолець нягоды вайны, увайшлі ў мірнае жыццё і гатовы ствараць новую будучыню. Яны свавольныя, адукаваныя і выступаюць на роўных з мужчынамі. Гэта моцныя жанчыны, характар якіх загартавала вайна. На першы план выходзіць спаборніцтва, дух саперніцтва паміж героямі. Лідарства прысутнічае ва ўсіх сферах жыцця герояў, каб мужчыну атрымаць прыхільнасць жанчыны, яму неабходна гэта даказаць сваімі ўчынкамі і паводзінамі. Галоўныя гераіні таксама валодаюць моцным характарам, што стварае эфект роўнай барацьбы, у якой перамагае наймацнейшы. І толькі пасля адкрытага прызнання грамадскасці ў правасці галоўнага героя-мужчына, жанчына саступае і займае традыцыйную ролю жонкі*

і маці, з арганічнымі для яе вобраза якасцямі – міласэрнасць, мудрасць, памяркоўнасць, спакой і інш.

Нельга не пагадзіцца, што ў індустрыі кіно адбыўся своеасаблівы пераварот з надыходам “адлігі”. Фільмы гэтага перыяду прамое пацверджанне гэтаму. У карцінах з’яўляюцца пачуцці, расказваюцца гісторыі простага чалавека, дадаюцца перажыванні будзённых клопатаў. Адбываецца рэзкая змена функцый кіно: яно становіцца мастацтвам, у ім больш творчасці, функцыя прапаганды застаецца, але не акцэнтуюцца. Як адзначае Разлогаў: «Праяўленне інтымных чалавечых пачуццяў на экране і паказ супярэчнасцяў ва ўзаемаадносінах паміж людзьмі ў савецкіх фільмах, – адказвалі новым тэндэнцыям у кінематографіях краін сацыялістычнага лагера» [7, с. 282]. З гэтага вынікае, што карціны гэтага перыяду з’яўляліся своеасаблівым зваротам, маніфестам, які паказвае і стварае новыя тэндэнцыі часу, расстаўляе новыя прыярытэты і сведчыць аб узнікненні новай мастацкай эпохі.

Адным з першых пасляваенных фільмаў кінастудыі Беларусьфільм з’яўляецца фільм-спектакль «Паўлінка», экранізаваны паводле аднайменнай п’есы Янкі Купалы, у пастаноўцы беларускага Дзяржаўнага драматычнага тэатра. Фільм насычаны беларускай мовай, прыметамі, фальклорам беларускай вёскі. Вялікая ўвага нададзена побыту і нацыянальным гарнітурам. У Паўлінцы аўтары пастараліся злучыць выявы розных эпох, з аднаго боку, перадаць атмасферу пачатку XX ст., але і маральныя ўзоры перыяду 1950-х гг. Жаночы вобраз паказаны нам скрозь прызму яе жаданняў і летуценняў, якія накіраваны на грамадства, на імкненне быць часткай гэтага адукаванага «новага» міры. Гэта яскрава дэманструецца на прыкладзе прачытаных кніг, размоў пра будучыню, дакладна гэта прасочваецца і ў рысах характару гераіні. Гераіня Купалы і Паўлінка рэжысёра Аляксандра Зархі падобныя ў сваім свабодалюбвым характары, у здольнасці пастаяць за сябе і за свае пачуцці, выбірае самастойны шлях.

У фільмах кінастудыі Беларусьфільм цікавая карціна 1956 г. «Пасеялі дзяўчаты лён». Фільм з’яўляецца адным з першых у нацыянальным кінематографі, дзе адначасова прасочваецца дзве рамантычныя сюжэтныя лініі. Дзеянні ў фільме расказваюць аб жыцці беларускага калгаса. Галоўная гераіня Найдзейка, натхнёная ўзнагародай на Усесаюзнай сельскагаспадарчай выставе за высокі ўраджай лёну, дае слова ўдвая павялічыць ураджай. Жанчыны ў кінастужцы маюць валявыя якасці, працавітасць, справядлівасць. У гераінях падкрэсліваецца значнасць жанчыны ў сельскай гаспадарцы, яе асаблівую місію. Шмат у чым таму, кіруючыя пасады аддадзены і жаночым персанажам, напрыклад, Варвара Рыгораўна – старшыня калгасу, перадавік вытворчасці – Надзейка. Цікава, што ў фільме адсутнічае які асуджальны аспект, на дзеяннях гераінь не адбываецца акцэнтаванні ў тэхнічным і музычным планах, для ўзмацнення «правільнасці» ці «няправільнасці» учынкаў. Нам падаюць выбар персанажаў як само сабой якое разумее, як натуральны выбар кожнай жанчыны вырашаць свой лёс самастойна.

Жаночыя вобразы ў творах ваеннай тэматыкі сустракаюцца даволі часта. Галоўным чынам гэта выявы маці, якія адправілі сыноў на перадавую, дакладныя баявыя сяброўкі, якія чакаюць сваіх жаніхоў дадому, жанчыны, якія ваююць з нягодамі побыту ў тыле, медсёстры, якія выцягваюць салдат з поля бою і радзей адважныя камсамолкі, якія ваююць на перадавой. Па меркаванні А.Р.Усманавай «жанчыны, як правіла, асацыююцца з пакутлівым бокам... Гераізм жа аказваецца, перш за ўсё, доляй мужчын» [8, с. 2]. Але калі ўзнікае сур’ёзная пагроза для існавання той ці іншай дзяржавы, а звыклы ўклад жыцця разбураецца «гендэрныя адрозненні адыходзяць на другі план» [8, с. 2]. Прыкладам адваротнага стаўлення да выяўлення жанчын можа з’яўляцца карціна «Гадзіннік спыніўся апоўначы» (рэж. М.Фігуроўскі, 1958). Тут мы назіраем за дзвюма моцнымі ўдзельніцамі гарадскога супраціву, якія бяруцца за кіраванне змагання з акупантамі. Тым не менш, гераіні не пазбаўленыя мацярынскіх пачуццяў, чым увасабляюць пачуцці ўсіх жанчын, закранутых вайной.

Калі жанчына ў кіно 1950-х гг. – актывістка, маці, пакутніца, то ўжо ў наступным дзесяцігоддзі мы бачым чулівыя і вельмі інтымныя кінаобразы новых гераінь. Назіраецца захаванне горкаўскай традыцыі стаўлення да чалавека, што падкрэслівае займанне месца эпічнага героя звычайным чалавекам. Больш за тое, дзеячай асобай на экране становіцца жанчына. Эпоха 1970-х – гг. гэты заканамерны працяг 1960-х гг. Працягваецца тэндэнцыя перадачы эмацыйна-пачуццёвай гамы праз кінакарціны. На экраны выходзяць дзіцячыя казкі, лёгкія камедыі, драмы, меладрамы, трагікамедыі. У гэтае дзесяцігоддзе знята дзве траціны найвядомых і каханых фільмаў савецкай гісторыі.

Да 1970-х гг. выявілася і ўсталявалася тэндэнцыя, якая выяўлялася ў цэлым шэрагу прыкмет, якія вылучыла гісторык кінематографа І.Макарава: [6]. Па-першае, галоўныя ролі ў вялікай колькасці фільмаў сталі выконваць жанчыны. Жаночы ўнутраны свет выходзіць на авансцэну ў цэлым шэрагу жанраў (асабліва ў жанры драмы). Жанчыны на экранах дэманстраваліся разумнымі, адукаванымі, кампетэнтнымі, з пэўным сацыяльным статусам і (або) незалежнасцю, правам выбару і пошукам шляхоў рэалізацыі гэтага самага выбару, правам голасу ў спрэчках з грамадскай мараллю і маральнасцю, прэтэнзіямі на права хваляваць грамадскія інстытуты. Па-другое, жанчыны ў кіно сталі рознымі ў розных крытэрах. У плане ўзросту: маладыя, сярэдняга ўзросту і пажылыя; У плане сацыяльнага статусу: работніцы, калгасніцы, настаўніцы, перакладчыцы і г.д.; У плане характару і эмацыйнага напаўнення: смелыя і баязлівыя; зразумелыя і незразумелыя; актыўныя і інтравертныя; прыгожыя і непрыгожыя; разумныя і дурныя; абаяльныя і якія адштурхваюць. Часам аўтары фільмаў, якія даследавалі жаночы свет, «падводзілі мараль» і штурхалі глядача да пэўных высноў, а часам абмяжоўваліся толькі пастаноўкай праблемы, не пакідаючы сабе права вырашаць лёс гераіні, якія траплялі ў складаныя жыццёвыя сітуацыі.

У 1980-я гг. для нацыянальнага кіно былі адзначаны поспехам фільмаў па трылогіі І.Мележа «Палеская хроніка», які справядліва лічыцца адным з самых значных твораў беларускай літаратуры. У кінастужцы «Людзі на балоце» 1981 г. падзеі адбываюцца ў 1920-я гг. у вёсачцы Курані каля палескіх балот. Савецкая ўлада наладжвае свой уплыў і збіраецца падзяліць зямлю, але мясцовыя жыхары не жадаюць аддаваць свае ўладанні сялянам і знаходзяць выхад у будаўніцтве маста праз балота – дарогу да новага жыцця. Паралельна развіваецца сюжэтная лінія маладых жыхароў вёскі – дзяўчаты Ганны і хлопца Васіля.

Адным з самых займальных персанажаў з'яўляецца жаночая выява Ганны Чарнушкі. Пісьменнікам, а затым і рэжысёрам фільма прамалёўваецца вонкавая выява гераіні: «цёмныя, як саспелая вішня, вочы», «шаўкавіста-чорныя бровы», «доўгія смалістыя косы», «гнуткі стан». Характар дзяўчыны таксама вызначаецца цэласнасцю і паслядоўнасцю: у яе ёсць свае ўласныя маральныя прынцыпы, свае ўласныя ўяўленні аб чалавечай годнасці і сэнсе жыцця, незалежныя ад меркавання іншых. У фільме Ганна паўстае перад намі як дарослая дзяўчына, але мы лёгка ўяўляем сабе яе дзяцінства: беднасць, цяжкая праца ў полі і дома. Звычайнае жыццё сялянскай дзяўчыны.

Заклучэнне. Адбываецца трансфармацыя жаночай выявы, калі занадта вытанчаная, складаная, інтэлектуальная, эрудзіраваная і таму «дзіўная» жанчына ўсё больш пачынае не толькі прыцягваць, але і адпужваць ад сябе мужчын. Таму жанчына нярэдка змушаная браць на сябе цяжар прыняцця рашэнняў, тым самым становячыся сапраўднай «моцнай падлогай». Эвалюцыя жаночага вобраза ў кінематографіі СССР у перыяд «адлігі» «застоя» і «перабудовы» вельмі навочна паказвае паступовае выгаранне і згасанне савецкага камуністычнага праекту, замену стваральнай дзейнасці і актыўнай дужання на балазе ўсёй краіны асабліва індывідуалістычнымі інтарэсамі і пасіўным стаўленнем да навакольнага рэчаіснасці.

СПІС ВЫКАРАСТАНЫХ КРЫНІЦ

1. Аристов, В. Советская «матриархалка» и современные гендерные образы / В.Аристов // Женщина и визуальные знаки / под ред. А.Альчук. – Москва : Идея-Пресс, 2000. – С. 138-142.
2. Березницкий, Я. Шестидесятые. [О советских художественных фильмах 1960 г.] / Я.Березницкий. – Москва : Искусство кино, 1961, – № 1, с.51–60.
3. Ворошилова О.Н. Образ женщины в современном мире (по материалам современных российских женских журналов) / О.Н.Ворошилова // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2016. – № 5 (67). – С. 54–57.
4. Гужалоўскі, А.А. Сэксуальная рэвалюцыя ў Савецкай Беларусі: 1917–1929 гг. / А.А.Гужалоўскі. – Мінск: А.М.Янушкевіч, 2017. – 258 с.
5. Маркелова, О.В. Женские образы как символ полноты –целостности бытия // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сб. ст. по мат. XXXV междунар. студ. науч. – практ. конф. – № 8(35). – С.14–16.
6. Осокина, Е. Женщина в быту/ Е.Осокина // Работница. – 1937. – № 5. – 1998. – С.10.
7. Разлогов, К.Э. Мировое кино: история искусства экрана / К.Э.Разлогов. – Москва : Эксмо, 2011. – 688 с.
8. Усманова, А. Научению видению: к вопросу о методологии анализа фильма / А.Усманова // Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность : Сб. науч. ст.. – Саратов : Научная книга, 2006. – С.18 – 27.
9. Чикалова, И.Р. Институты «родительство», «материнство», «отцовство»: воспроизводство и трансформация в Беларуси // Гісторыка-этнаграфічныя і дэмаграфічныя аспекты даследавання сям’і: традыцыі і навацыі: зб. навук. арт. / рэдкал.: В. В. Даніловіч (гал. рэд.) і [інш.]; Нац. акад. навук Беларусі, Ін-т гісторыі. – Мінск: Беларуская навука, 2018. – С. 142–158.

Лукша Виктория

*студентка 2 курса факультета экранных искусств БГАИ
специальности «Режиссура аудиовизуального производства»
профилизации «Режиссура документального кино»*

*Руководитель – доцент кафедры режиссуры кино и телевидения,
доцент Волох И. А.*

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ШУМОВ И МУЗЫКИ В КИНО

Аннотация. В данной работе рассматривается сложное взаимодействие шумов и музыки в кинематографе. Анализируется, их влияние на восприятие, конструирование смысла и эмоциональное воздействие на зрителя. Работа фокусирует внимание на значительной роли звукового дизайна в кинематографе.

Введение. Исследование рассматривает способы и приемы, которыми звуковое оформление, включающее как диегетическую (внутрикадровую), так и недиегетическую (закадровую) музыку и шумы, формирует атмосферу, подчеркивает драматические моменты, характеризует персонажей и направляет интерпретацию повествования. Эти приемы постоянно совершенствуются. Цель исследования – систематизировать способы и приемы взаимодействия шумов и музыки в экранном произведении. Проследить стратегию использования звука для усиления реализма, создания саспенса, диссонанса или, наоборот, гармонии между визуальным и звуковым компонентами произведения.

На примере документального фильма «Инструменты бьющегося сердца» (2024 г.), который был номинирован на 97-й церемонии вручения премии «Оскар» в категории «Лучший короткометражный документальный фильм» [4].

Основная часть. Взаимодействие шумов и музыки в кино – это сложный и многогранный процесс, где эти два элемента звукового оформления работают в тесной связке, создавая правдоподобную и эмоционально насыщенную атмосферу. Это не просто наложение треков друг на друга, а скорее тонкая оркестровка звукового ландшафта, где каждый звук, будь то шелест листьев или напряженный аккорд, играет свою роль в повествовании. Шумы привносят реализм и ощущение присутствия, погружая зрителя в мир фильма, в то время как музыка подчёркивает эмоциональные нюансы, усиливает драматизм, добавляет напряжение или, наоборот, успокаивает. Вместе они формируют подсознательные ассоциации и влияют на восприятие происходящего на экране, направляя внимание зрителя и дополняя визуальный ряд эмоциональной информацией, недоступной изображению. Умелое использование этого взаимодействия способно превратить обычную сцену в незабываемый момент, глубоко трогающий зрителя и остающийся в его памяти надолго.

Агафонова Н.А. считает, что: «Звуковой образ фильма складывается из четырех взаимопроникающих слоев: шумы (скрип, грохот, шелест и пр.), речь, музыка, тишина (как значимое отсутствие какого-либо аудиального компонента). Внутреннее соотношение (пропорциональность) этих элементов менялось в различные периоды развития киноискусства, но изначально кино оперировало не только изобразительной, но и звуковой образностью» [1, с. 49].

Изучение взаимодействия шумов и музыки в кино становится все более актуальным по нескольким ключевым причинам. Во-первых, звуковое оформление фильма играет критическую роль в создании атмосферы, усилении эмоционального воздействия и углублении повествования. Понимание того, как различные типы шумов (от естественных звуков окружения до намеренно созданных эффектов) взаимодействуют с музыкальным сопровождением, позволяет кинематографистам более эффективно управлять восприятием зрителя и доносить до него свои идеи. Во-вторых, современные технологии и инструменты предоставляют беспрецедентные возможности для создания сложного, многослойного

звукового ландшафта. Изучение принципов гармоничного и эффективного сочетания шумов и музыки позволяет не только улучшить качество звукового дизайна, но и открывает новые горизонты для экспериментов и инноваций в этой области. В-третьих, зритель становится все более подкованным в кинематографическом искусстве, и его ожидания в отношении звукового оформления растут. Фильмы, в которых звуковое оформление продумано и реализовано на высоком уровне, получают более положительный отклик и воспринимаются как более качественные и запоминающиеся. Поэтому, инвестиции в изучение и развитие навыков в области звукового дизайна, в частности взаимодействия шумов и музыки, становятся важным конкурентным преимуществом.

По мнению Нечай О.Ф.: «Музыка – эмоциональная душа фильма. Особенно важна для целостности музыкального образа фильма слитность музыки со всеми его компонентами» [2, с. 343]. Музыка, с ее мелодиями, гармониями и ритмами, способна задавать тон и атмосферу сцены, направлять эмоции зрителя и предвещать грядущие события. Шумы, в свою очередь, обогащают звуковой ландшафт фильма, добавляют реализма и погружают зрителя в происходящее. Они могут подчеркивать напряжение, усиливать ощущение опасности или, наоборот, создавать атмосферу спокойствия и умиротворения.

Когда музыка и шумы работают в тандеме, они создают сложную и многогранную звуковую картину, которая не просто сопровождает изображение, а активно участвует в рассказывании истории. Контраст между спокойной мелодией и резким, неожиданным шумом может создать эффект неожиданности и испуга. Напротив, гармоничное сочетание лирической музыки и приглушенных фоновых шумов может усилить ощущение романтики и интимности. Использование тишины, как отсутствие как музыки, так и шумов, также может быть мощным инструментом, привлекающим внимание зрителя и подчеркивающим драматизм момента.

Тщательно продуманное взаимодействие музыки и шумов в кинематографе является неотъемлемой частью режиссерского видения и играет важнейшую роль в том, как зритель воспринимает и интерпретирует фильм, о чем говорит Светлакова Е.Ю., считающая, что режиссер должен знать и уметь все – от написания сценария и создания монтажной фразы до формирования и воплощения на экране собственного мировоззрения. [5] Звуковое оформление в кино, будь то внутрикадровая (диегетическая) музыка и звуки, слышимые персонажами в кадре, или закадровая (недиегетическая) музыка и шумы, известные только зрителю, играет ключевую роль в формировании атмосферы, подчеркивании драматических моментов, характеристике персонажей и направлении интерпретации повествования.

Рассмотрим более подробно основные способы звукового оформления.

1. Формирование атмосферы. Диегетические звуки, такие как шум дождя, пение птиц или гул города, создают правдоподобную звуковую картину, погружая зрителя в мир фильма. Выбор этих звуков, их громкость, насыщенность и тембр напрямую влияют на общее настроение сцены. Например, тихий шепот ветра в пустом доме может создать ощущение тревоги и изоляции. Недиегетическая музыка, в свою очередь, может быть использована для создания более широкой, эмоциональной атмосферы. Медленные, тягучие струнные могут подчеркнуть грусть и меланхолию, а энергичные, быстрые барабаны – напряжение и предвкушение. Использование диссонанса и атональности в музыке часто ассоциируется с фильмами ужасов и триллерами, вызывая у зрителя чувство дискомфорта и страха.

2. Подчеркивание драматических моментов. Звуковое оформление способно усилить эмоциональное воздействие ключевых сцен. Нарастающая громкость музыки в момент кульминации, резкий обрыв звука перед важным откровением или использование диегетических звуков, таких как выстрел или крик, могут мгновенно привлечь внимание зрителя и подчеркнуть значимость происходящего. Использование лейтмотивов, музыкальных тем, ассоциирующихся с определенными персонажами или событиями, позволяет предвосхитить развитие сюжета и усилить эмоциональную связь зрителя

с происходящим. Например, повторное появление мрачной темы в преддверии трагедии создает ощущение неизбежности.

3. Характеристика персонажей. Звуковое оформление может быть использовано для передачи внутреннего мира персонажа, его эмоций и мотиваций. Музыкальная тема, ассоциирующаяся с конкретным персонажем, может отражать его характерные черты. Например, герой-бунтарь может быть представлен под аккомпанемент энергичной рок-музыки, а робкий и застенчивый персонаж – под мягкие звуки фортепиано. Диегетические звуки также могут многое рассказать о персонаже. Например, аккуратный звук шагов на каблуках может ассоциироваться с пунктуальностью и педантичностью, а громкий смех – с жизнерадостностью и открытостью.

4. Направление интерпретации повествования. Звуковое оформление активно участвует в формировании зрительского восприятия сюжета. Музыка и шумы могут намекнуть на то, что происходит за кадром, предсказать будущее развитие событий или даже изменить интерпретацию уже увиденного. Например, использование мрачной музыки в, казалось бы, безобидной сцене может создать ощущение скрытой угрозы и заставить зрителя усомниться в происходящем. Контрапункт, когда музыка не соответствует визуальному ряду (например, веселая музыка в трагической сцене), может создать эффект иронии или подчеркнуть абсурдность ситуации.

Чтобы наглядно понять процесс взаимодействия шумов и музыки в кино, проанализируем звуковое решение фильма «Инструменты былого сердца» (2024 г.), который был номинирован на 97-й церемонии вручения премии «Оскар» в категории «Лучший короткометражный документальный фильм» [4].

В фильме, по сюжету, выпускникам первых классов начальной школы Токио предстоит исполнить «Оду к радости» Бетховена на торжественной церемонии для новой смены. Основную партию на клавишах ведет учитель, а малыши ему подыгрывают на детских барабанах, бубнах и других инструментах. Аямэ, которой не всегда легко попадать в ритм и успевать за остальными, полна решимости исполнить главную партию на барабанах. Несмотря на первоначальную неуверенность в собственных силах, в конце концов, у нее успешно получается это сделать.

Начиная с десятой по двадцатую секунды фильма [3], мы ещё не видим место действия, но в сознании всех, кто знаком с японской культурой, благодаря звуку, сразу возникает понимание, что речь будет идти про школу (Рисунок 1).

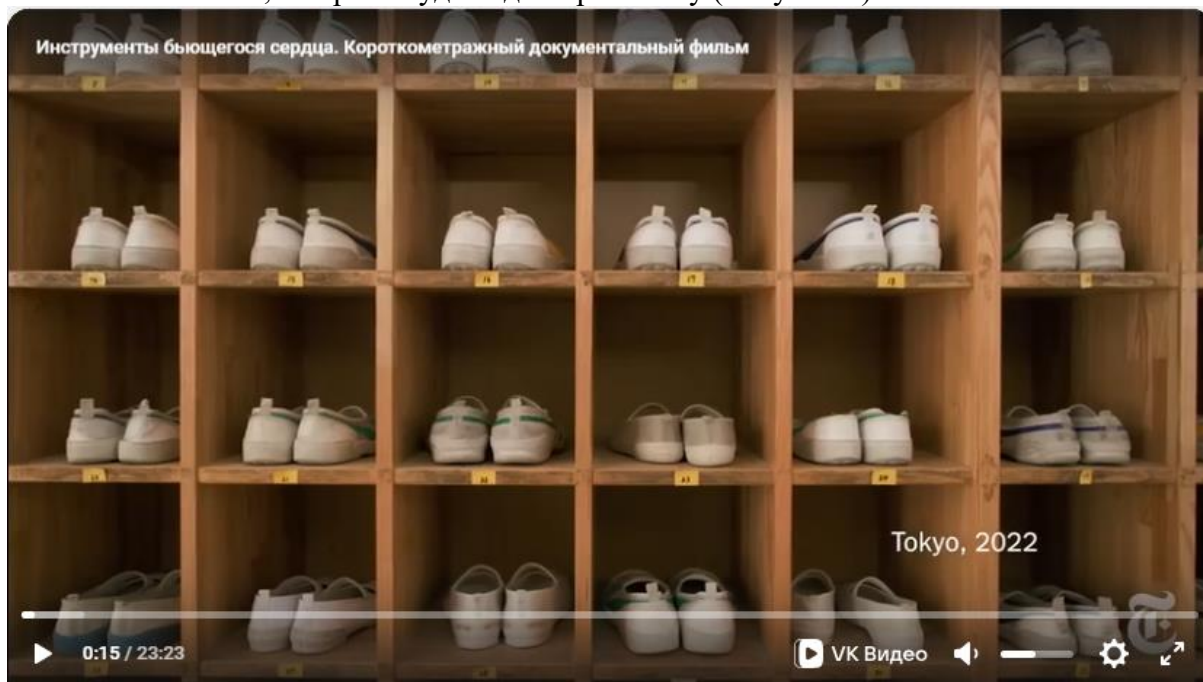


Рисунок 1 – Школа – место действия фильма

Затем в течение нескольких секунд (с 3:59 до 4:07) [3] отдаляющийся голос преподавателя погружает нас во внутреннее состояние героини – Аямэ (Рисунок 2).



Рисунок 2 – Аямэ – главная героиня фильма

Далее, на протяжении почти минуты (с 9:57 по 10:50) [3] мы отчетливо слышим гимн без сильных перепадов звука. Эта музыка показывает нам общность всей школы – они, как единый организм (Рисунок 3), что отсылает нас к одной из идей финала – «единое бьющееся сердце».



Рисунок 3 – Общность школы – «единое бьющееся сердце»

С 16:04 по 16:21 звуковая палитра усложняется [3]. Тут мы слышим нарочитое усиление громкости плача Аямэ по сравнению с музыкой (Рисунок 4). Это образ преграды для героини, неуверенности в своих силах, уныния. На данном этапе именно с этим и ассоциируется у нас мелодия «Оды к радости».

В дальнейшем по сюжету с 16:40 по 17:31 фоном звучит мелодия, которая уже ассоциируется с неудачей, и в этот момент преподавательница поддерживает Аямэ, помогает ей обрести уверенность в борьбе со своим страхом (Рисунок 5). Нас это готовит к преображению образа.

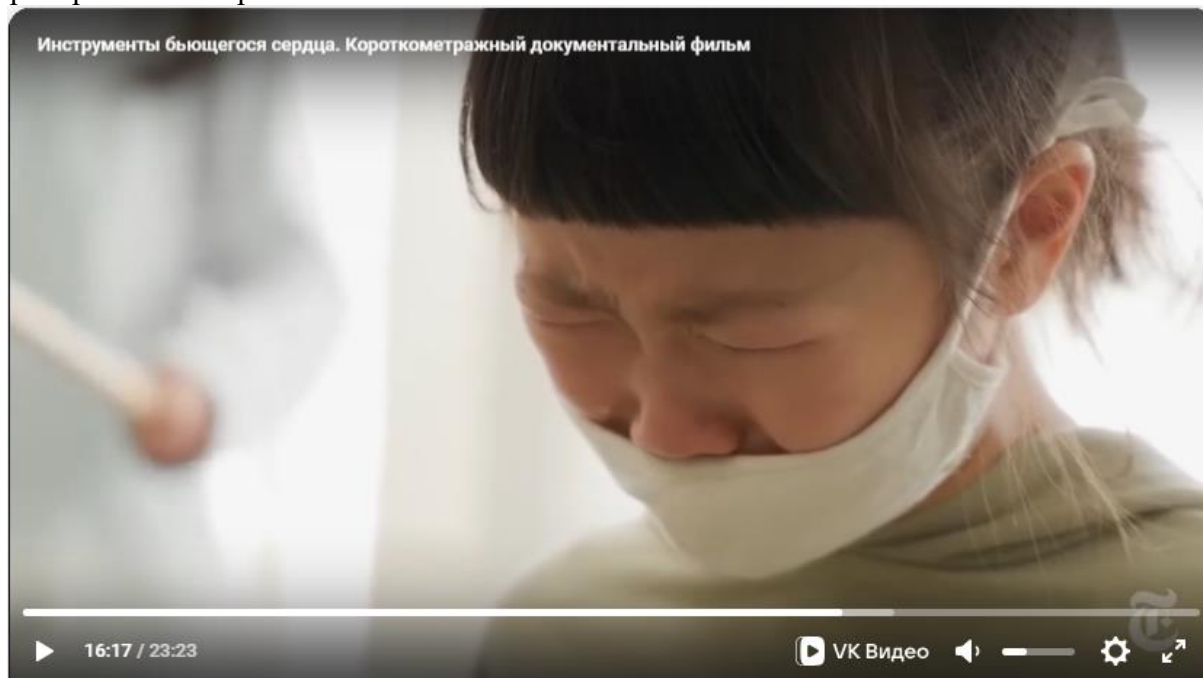


Рисунок 4 – Плач Аямэ

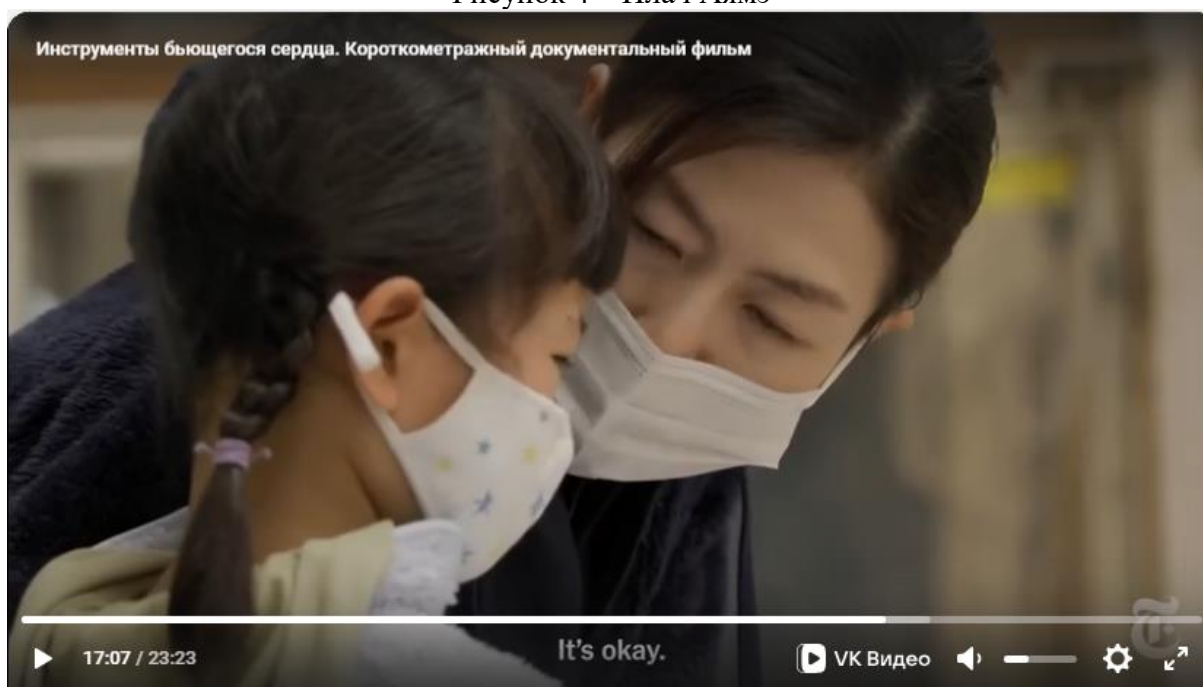


Рисунок 5 – Поддержка Аямэ учительницей

Потом с 18:17 по 19:24 после хорошей игры Аямэ и похвалы со стороны преподавателя (Рисунок 6) [3], наблюдаем как, благодаря звуковой палитре, образ неудачи, неуверенности преобразуется в образ преодоления и победы.

И в конце фильма с 21:49 по 21:58 нет видимого источника музыки [3], и мы понимаем, что это музыка звучит у каждого ученика в душе, в их сердцах – это единство всех присутствующих на церемонии: учеников, учителей, родителей. Авторы не зря назвали свой фильм «Инструменты бьющегося сердца» (Рисунок 7).



Рисунок 6 – Похвала Аямэ преподавателем



Рисунок 7 – Единство учеников, учителей и родителей на церемонии

Заключение. Грамотно подобранная музыка и тщательно выверенные шумы играют ключевую роль в кинопроизводстве, являясь не просто фоновым оформлением, а мощным инструментом воздействия на зрителя. Музыка способна нагнетать напряжение, вызывать чувство радости, грусти или ностальгии, задавая тон и эмоциональную окраску сцены. Она усиливает визуальный ряд, подчёркивая драматизм, комизм или лиричность происходящего на экране. В свою очередь, реалистичные шумы создают эффект присутствия, погружая зрителя в атмосферу фильма, делая ее более достоверной и убедительной. Звуки дождя, шагов, шелеста листвы или оживленной улицы – все эти детали, мастерски интегрированные в звуковую дорожку, помогают зрителю «услышать» мир фильма и почувствовать себя его частью. Без гармоничного сочетания этих двух элементов фильм может потерять свою эмоциональную силу и глубину, оставив зрителя равнодушным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агафонова, Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н.А.Агафонова. – Минск : Тесей, 2008. – 392 с.
2. Нечай, О. Ф. Основы киноискусства : учеб. пособие для студ. некинематографических вузов / О. Ф. Нечай, Г. В. Ратников ; под ред. И. В. Вайсфельда. – 2-е изд., перераб. и доп. – Минск : Выш. шк., 1985. – 367, [1] с.
3. Инструменты бьющегося сердца. Короткометражный документальный фильм. – URL: <https://yandex.ru/video/preview/11868519695998710134> (дата обращения: 08.05.2025).
4. Награды / Инструменты бьющегося сердца. – URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/7055769/awards/>. – Дата обращения: 08.05.2025.
5. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений : учебное пособие / Е.Ю.Светлакова. — Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2011. – 152 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228138>. – ISBN 978-5-8154-0150-1. – Текст : электронный.

Митичкина Мария

*студентка I курса оркестрового факультета БГАМ, специальности «Скрипка»
Руководитель – доцент кафедры истории музыки и музыкальной белорусистики,
кандидат искусствоведения, доцент Волкова Л.А.*

ПАСТЕРНАК И ШОПЕН: СЛОВА И НОТЫ

Аннотация: В статье рассматривается взаимосвязь поэзии и музыки на примере творчества Бориса Пастернака и Фредерика Шопена, раскрываются особенности восприятия поэтом музыки Ф.Шопена как реалиста, а не романтика. Статья демонстрирует музыкально-поэтический диалог между Б.Пастернаком и Ф.Шопеном, как личное художественное восприятие музыки Ф.Шопена воплотилось в литературном наследии поэта, раскрывает его уникальный взгляд на музыкальное искусство.

Коль музыка поэзии близка
И как с сестрой с ней соединима,
Любовь меж ними будет велика

Уильям Шекспир

Введение. Поэзия и музыка – две сферы в мире искусства, возникшие и сросшиеся благодаря звуку, будь то словесная или музыкальная форма. Их сила в гармонии звучаний. Эти виды творчества способны глубоко воздействовать на чувства человека. Есть «поэты» музыки (П.И.Чайковский, С.В.Рахманинов) и есть «композиторы» языка (Б.Л.Пастернак, М.И.Цветаева). Музыка может воплощать стихотворение в звуках или служить ему аккомпанементом, а стихотворение может слиться с мелодией. Как справедливо замечает исследователь В.Васина-Гроссман, ритм и интонация, характерные для поэзии и музыки, проявляются в каждом из этих искусств уникальным образом, но сохраняют общие черты, обусловленные их общим происхождением – неразрывностью двух начал в древнем искусстве песни.

Наши предки не разделяли поэзию и музыку. Развитие музыкально-поэтического синтеза у разных народов происходило по-разному. История музыки запечатлела и изучила разнообразные (но в чем-то перекликающиеся) явления, такие как ритуалы Древнего Египта, лирические стихи китайской «Книги песен» («Шицзин»), древнееврейская «Песнь песней» царя Соломона (сборник любовных, обрядовых и свадебных песен), гимны и хоровые гимны древнегреческого искусства, а также героические поэмы Гомера «Илиада» и «Одиссея».

Стихи, звучащие как мелодия – заветная мечта многих поэтов, даже самых выдающихся. Борис Пастернак, оставил нам бесценное наследие поэтической гармонии. Как ему это удалось, и кто оказал на него влияние? Остановимся на некоторых фактах его биографии.

Основная часть. Б.Пастернак родился в семье художника Леонида Пастернака и пианистки Розалии Кауфман в 1890 г. С юности будущий поэт был окружен музыкой. Его мать была одаренной пианисткой, но с 1895 года она перестала выступать как солистка, однако все время давала частные уроки дома и много музицировала со знакомыми музыкантами, в числе которых были А.Скрябин, С.Рахманинов и др.

В 13 лет под влиянием А.Скрябина юный Б.Пастернак очень увлекся музыкой и на протяжении 6 лет активно занимался фортепиано и композицией с различными преподавателями, в их числе был и А.Глазунов. В 1908 году он решает поступать в Московский университет. Сам Пастернак признался в двух причинах своего отказа от музыки, это отсутствие абсолютного слуха и невозможность, на его взгляд, достичь совершенства своей матери.

Однако долгое увлечение музыкой не могло не сказаться на творчестве писателя, в его стихах присутствуют Моцарт, Скрябин, Бетховен, Брамс, но особое место занимает Ф.Шопен. Почему именно он? Г.Нейгауз, близкий друг Б.Пастернака, считал сердцевинной всякого искусства поэзию, и именно Ф.Шопен, как никто другой, смог воплотить данную идею столь совершенно в своем творчестве. Что интересно, А.Н.Скрябин, которым вдохновлялся Б.Пастернак, так же на первое место ставил творчество Ф.Шопена.

Оставив профессиональные занятия музыкой, Б.Пастернак всегда использует ее в своих литературных произведениях как поэтический образ, а порой выдвигает ее на первый план. Примером тому являются следующие сочинения: Баллада (1916), «Трепещет даль. Ей нет препон», Баллада (1930), «Опять Шопен не ищет выгод», «Во всем мне хочется дойти до самой сути», «Музыка». И это лишь малая часть, так как упоминания музыки в той или иной форме есть практически в каждом сочинении Б.Пастернака, как в поэзии, так и в прозе, ведь его прощание с музыкой не могло пройти бесследно.

В поэзии Б.Пастернака Шопен символизирует музыкальную гениальность и глубокие эмоциональные переживания.

Первым поэтическим обращением к нему является баллада 1916 года, где польский композитор появляется в самый кульминационный момент повествования.

Впустите, мне надо видеть графа.
О нем есть баллады. Он предупрежден.
Я помню, как плакала мать, играв их,
Как вздрагивал дом, обливаясь дождем.

Позднее узнал я о мертвом Шопене.
Но и до того, уже лет в шесть,
Открылась мне сила такого сцепленья,
Что можно подняться и землю унести. [3, с. 162]

Здесь упоминается граф, прототипом которого является Л.Толстой. Через много лет Пастернак в своей статье про Шопена напишет: «Шопен реалист в том же самом смысле, как и Толстой» [4 с. 61]. В понимании Пастернака реализм – это ухватить смысл окружающего мира и передать в произведении искусства весь напор и жизненную энергию предмета или человека, который вдохновил.

Данная мысль о реализме Шопена находит отражение в стихотворении «Во всем мне хочется дойти до самой сути», где поэт стремится передать свой поиск «совершенной» поэзии и как пример приводит творчество Ф.Шопена:

Так некогда Шопен вложил
Живое чудо
Фольварков, парков, рощ, могил
В свои этюды [3 с. 164].

Пастернак следующим образом в своей статье «Шопен» описал этюды: «Это музыкально изложенные исследования по теории детства и отдельные главы фортепианного введения к смерти, и они скорее обучают истории, строению вселенной и ещё чему бы то ни было более далекому и общему, чем игре на рояле» [4 с. 62].

Музыку Ф. Шопена часто исполнял Генрих Нейгауз и Пастернак, часто бывавший на концертах своего друга, всегда был в восторге от качества исполнения. И благодаря летнему концерту 1930 года появилась известная баллада «Дрожат гараж автобазы» адресованная Нейгаузу:

Вам в дар баллада эта, Гарри,
Воображения произвол... [3, с. 160]

В этой же балладе прекрасные строки посвящены Ф. Шопену. Поэт Б. Пастернак очень тонко передал образ благородной скорби присущей мелодиям польского композитора.

Удар, другой пассаж -
И сразу
В шаров молочный ореол
Шопена траурная фраза
Вплывает, как больной орел [3, с. 160].

«Мертвый Шопен», «больной орел» (тот самый, что является символом свобода). Многие образы Б. Пастернака, которые связаны с польским композитором трагичны и безысходны, словно поэт стремиться показать, что судьба гениев всегда незавидна.

В стихах Б.Л.Пастернака можно найти отсылки и на судьбу Ф. Шопена и его семьи уже после смерти композитора. Так, например, стихотворение «Опять Шопен не ищет выгод» можно назвать «поэтической биографией и творческим анализом Ф. Шопена».

А век спустя, в самозащите
Задев за белые цветы,
Разбить о плиты общежитий
Плиту крылатой правоты.

Опять? И, посвятив соцветьям
Рояля гулкий ритуал,
Всем девятнадцатым столетьем
Упасть на старый тротуар [3, с. 159].

В 1863 году было совершено покушение на Фёдора Берга, фельдмаршала и руководителя подавления восстания в Польше. В связи с этим власти уничтожали все, что могло быть связано с самостоятельностью и независимостью в стране. Солдаты ворвались в дом сестры Ф. Шопена и уничтожили всё, что было связано с композитором, в том числе и выкинули из окна его рояль.

Как бьют тогда в его сонате,
Качая маятник громад,
Часы разъездов и занятий,
И снов без смерти, и фермат! [3, с. 158].

Ф.Шопен трудился не покладая рук, словно боялся, что если он остановиться, то болезнь убьет его, и Б. Пастернак как нельзя более точно передал данное состояние в этих строчках.

Заключение. У Б.Пастернака свое восприятие «мира» Ф.Шопена, с которым согласится далеко не каждый, однако, чтобы более глубоко почувствовать, понять музыку польского композитора нельзя обойти стороной стихотворение «Опять Шопен не ищет выгод» и статью о Ф. Шопене. Ведь Пастернак убежденно говорит, что «Шопен смотрел на свою жизнь как на орудие познания всякой жизни на свете и вел именно этот расточительно-личный и нерасчетливо-одинокый род существования» [4 с. 64].

Опять Шопен не ищет выгод,
Но, окрыляясь на лету,
Один прокладывает выход
Из веритья в правоту [3, с. 157].

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Быков, Д.Л. Борис Пастернак : историческая проза / Д.Л.Быков. – Москва : Молодая гвардия, 2007 – 869 с.
2. Бэлза, И.Ф. Шопен : учебное пособие / И.Ф.Бэлза. – Москва : Наука, 1968 – 380 с.
3. Кац, Б.А. Музыка в зеркале поэзии : поэзия / Б.А.Кац. – Ленинград «Советский композитор», 1985 – 232 с.
4. Пастернак, Е.Б. Борис Пастернак : полное собрание сочинений в одиннадцати томах, том V / Е.Б.Пастернак – Москва : СЛОВО/SLOVO, 2004 – 752 с.

Полежа́й Влади́мир
студент 2 курса театрального факультета БГАИ
специальности «актерское искусство музыкального театра»
Руководитель – старший преподаватель
кафедры мастерства актера и режиссуры Ковальчик Э.М.

ВЛИЯНИЕ ОБЩЕСТВЕННО-ПОЛИТИЧЕСКОЙ ЖИЗНИ НА КУЛЬТУРУ

***Аннотация.** В данной работе рассматривается непосредственная связь общественно-политической жизни на культуру и искусство. Внимание в работе будет уделяться историческим событиям и личностям.*

***Введение.** Общественно-политическая жизнь – это комплекс процессов, явлений и отношений, которые происходят в обществе и связаны с политической деятельностью, социальной организацией и взаимодействием граждан. В это понятие входят несколько ключевых аспектов, каждый из которых можно разобрать с точки зрения влияния на культуру.*

Политические институты – это организации и структуры, которые занимаются управлением и регулированием общественной жизни. К ним относятся государственные органы, партии, профсоюзы и неправительственные организации. Здесь идеальным примером влияния на культуру в истории можно считать основание города – Санкт-Петербурга и Реформы Петра I. До вступления на престол Петра Россия оставалась в значительной степени оторванной от Европы. Средневековые устои и традиции определяли внутреннюю политику и социальную жизнь. Россия не имела выхода к теплым морям, что затрудняло экономические связи с европейскими странами. Войны с соседними государствами, такими как Швеция и Османская империя, замедляли развитие. Страна оставалась аграрной, с устаревшей системой управления, которая больше не соответствовала вызовам времени.

Петр I с ранних лет проявлял необыкновенную любознательность и интерес к европейской культуре. Взойдя на престол, он осознал, что сохранение изоляции обречет Россию на стагнацию. Его целью стало превращение страны в мощное, современное государство, способное конкурировать с европейскими державами. Петр начал с военной реформы, создав регулярную армию и флот, которые могли противостоять европейским армиям. Но ключевой задачей оставалось обеспечение выхода к морю. Балтийское побережье, контролируемое Швецией, стало объектом пристального внимания. Для достижения этой цели Петр развязал Северную войну (1700–1721), которая стала главным испытанием для его реформ. Одним из важнейших этапов реформаторской деятельности Петра стало начало экспансии на запад. Без доступа к морю Россия оставалась заперта на суше, что ограничивало торговлю и дипломатические контакты. Победа в Северной войне открыла России путь к Балтийскому морю, что и стало отправной точкой для создания нового города, который воплощал бы модернизационные устремления и символизировал новую эпоху. Здесь и зарождается идея основания новой столицы России – Санкт-Петербург, сам город был основан в 1703 году.

Петр I не однократно посещал европейские города, в каждой новой его поездке зарождались грандиозные планы по европеизации России. Таким образом в основу нынешней культурной столицы лег архитектурный стиль Петровское барокко. Этот архитектурный стиль ориентировался на образцы шведской, немецкой и голландской гражданской архитектуры, представленной, в частности, Тессинами. Здания петровского барокко, выполненные по западноевропейским прообразам – во многом выполнены в эклектичном стиле, в них ощущается влияние «интернационального» барокко Бернини,

которое смягчено французским пристрастием к классицизму и преданиями готической старины.

Его реформы касались и культурной жизни граждан, в результате чего России тех времен вышла на новый уровень культурного развития. В 1708 году в России вводится новая гражданская азбука или проще говоря утверждались новые типографские шрифты. Для культуры при Петре I это был серьезный шаг. Раньше все книги издавались исключительно церковными шрифтами, которые были очень массивными, и читать которые было крайне тяжело. Одновременно вводились в обиход арабские цифры. Ранее все цифры обозначались буквами. В результате этих преобразований читать и писать при Петре I стало действительно намного проще. С другой стороны, мы вновь видим, что реформы Петра I в культуре постоянно создают разделение: государство отдельно, церковь отдельно. Видом изобразительного искусства, наиболее соответствующим поставленной задаче, была гравюра. То есть вырезанное на поверхности (обычно на деревянной доске) изображение, которое потом отпечатывалось на бумаге.

Если встать на точку зрения Петра, то тяжело не признать его деятельность успешной. Он действительно превратил Россию в современную державу с армией и флотом, способными обеспечивать стране положение среди ведущих европейских держав. Поэтому реформы Петра I сыграли огромную роль в развитии культуры как и того времени, так и современности: большое количество музеев, тематических экспозиций, дворцовых парков, памятников являются культурным достоянием и привлекают около 9,4 миллиона туристов.

Социальные движения – это организованные усилия групп людей, направленные на изменение социальной или политической ситуации, включая борьбу за права человека, экологические инициативы и другие. Здесь примером можно взять историю расового неравенства и борьбу с ним в США. Корни современных событий уходят глубоко в историю. Одним из предшественников этого движения были аболиционисты, движение, возникшее в США за тридцать лет до Гражданской войны. Эти активисты, в основном из северных штатов, выступали за отмену рабства и опирались на протестантские догмы: рабство противоречило христианским ценностям и учению Библии. Эта историческая веха стала частью более широкого движения за права и свободы, которое продолжается и сегодня. Искусство играет в этой долгой борьбе не последнюю роль.

Множество фильмов на тему дискриминации: «Скрытые фигуры» «Прислуга» «Зеленая книга». Внедрение джазовой музыки в культуру, ибо изначально «импровизированная» музыка, которая известна всему миру как джазовая, была создана темнокожим музыкантом Бадди Болденом. Картины, стихи и тд. Дискриминация стала одной из основных тем в культуре не только в США, но и нашла отголоски по всему миру. Таким образом можно сказать, что идеи многих организаций находят способ реализации в искусстве, а затем становятся частью культуры.

Идеология и политические взгляды – это системы взглядов и убеждений, которые формируют политическую культуру и определяют поведение граждан и политиков. Самым ярким примером можно взять период Средневековья. Это время, когда религия оказывала глубокое влияние на культуру и общество. Доминирующей религией в это время было христианство, и оно определяло многие аспекты жизни людей. Религия сыграла важную роль в формировании искусства, литературы, музыки и архитектуры того времени. Это было время, когда религиозные институты обладали огромной силой и влиянием. Церковь была центром общественной жизни, а роль духовенства пользовалась большим уважением. Не трудно понять, что основой темой в культуре был Бог. Все картины, вся музыка писались на религиозные темы, а в архитектуре преобладали Романский стиль, из-за монашеских орденов, и Готический из-за своего величественности. За этот длительный период идеология церкви оказала значительное влияние на культуру. Большое количество произведений музыки искусства и архитектуры дошли до нашего времени.

Гражданское общество – это совокупность общественных объединений, групп и организаций, которые действуют независимо от государства и представляют интересы различных слоев населения. В истории русской музыки есть немало выдающихся коллективов и групп, но один из них по-настоящему изменил ход её развития – это «Могучая кучка». Это название в течение многих десятилетий ассоциируется с периодом расцвета национальной музыкальной культуры в России. «Могучая кучка» – это неформальное объединение композиторов, которое возникло в Санкт-Петербурге во второй половине XIX века. Этот творческий союз сыграл ключевую роль в развитии русской классической музыки, став символом нового направления – национального романтизма. Члены «Могучей кучки» стремились создать уникальный музыкальный язык, который бы отражал дух русского народа и его богатую культуру.

Главной целью участников было развитие национальной музыкальной школы, которая могла бы конкурировать с западноевропейскими традициями. Для достижения этого они использовали народные мелодии и фольклорные мотивы, а также элементы русской истории и литературы. В «Могучую кучку» вошли пять талантливых русских композиторов: Милий Балакирев, Модест Мусоргский, Александр Бородин, Николай Римский-Корсаков и Цезарь Кюи. Значение «Могучей кучки» для русской музыки трудно переоценить. Эти композиторы проложили путь для последующих поколений своих коллег, способствовали формированию национальной музыкальной идентичности России и стали символом новой эры в русской музыке – времени смелых экспериментов и поиска национальной идентичности через искусство звука. Их работы стали вдохновением для многих последователей и до сих пор вызывают восхищение у слушателей по всему миру. «Могучая кучка» по праву считается одним из культурных достояний.

Средства массовой информации играют важную роль в формировании общественного мнения, распространении информации и обеспечении прозрачности политической жизни. Средства массовой информации сами по себе являются частью культурной жизни каждого человека. Они помогают держать население в курсе последних событий как в своей стране так и в мире. Можно сказать что Средства массовой информации являются так же способом формирования культурных идей, тенденций, и ценностей эпохи, распространяя, в отличии от искусства, факты, не придавая им какого-либо собственного отношения, таким образом каждый пользователь Средств массовой информации, делает выводы или оценивает информацию самостоятельно. В результате Средства массовой информации оказывают сильное влияние на культуру другим, но не менее эффективным способом, предлагая нам выбирать отношение к той или иной новости самостоятельно. Конечно не вся информация может быть корректной или правдивой. Подобная проблема может привести к серьезным последствиям. Поэтому любую информацию нужно учиться отфильтровывать и проверять.

Правовая система – это законы и нормы, регулирующие общественные отношения и определяющие права и обязанности граждан, а также механизмы их защиты. Здесь хотелось бы в качестве примера привести несколько законов Республики Беларусь:

№ 301-З о Государственных символах Республики Беларусь. Закон гласит, что символикой страны являются: Флаг Республики Беларусь, Герб и Гимн. Эталон Государственного флага Республики Беларусь и эталон Государственного герба Республики Беларусь (многоцветный, двухцветный и одноцветный (серебряный и золотой)) хранятся в государственном учреждении «Национальный архив Республики Беларусь», эталонная запись Государственного гимна Республики Беларусь хранится в учреждении «Белорусский государственный архив кинофотофонодокументов» – постоянно. Каждый гражданин обязан уважать символику в соответствии с законом. Таким образом на законодательном уровне государственная символика является культурным достоянием и активно фигурирует не только в политической и международной жизни страны, но и в культурной.

№ 109 1. Настоящим Положением определяются основы государственной политики и полномочия государственных органов в сфере увековечения памяти о погибших при защите Отечества и сохранения памяти о жертвах войн, основные формы этой деятельности,

организации поисковой работы в целях выявления неучтенных воинских захоронений и захоронений жертв войн, установления данных о погибших.

Это закон можно трактовать как закон о защите исторической памяти, достаточно большое количество памятников, музеев, монументов, картин, мероприятий посвящены Великой Отечественной войне. Этот закон так же можно считать частью культурного наследия, так как история память так же является культурным достоянием. Поэтому некоторые законы так же очень сильно влияют на культуру и ее развитие в том или ином направлении.

Заключение. Общественно-политическая жизнь и культура два звена, которые не могут существовать друг без друга, многие исторические события также способствовали тому, что культуры разных стран и регионов пересекаются, синтезируются, в результате чего мы спустя даже столько лет получаем новые явления. Одни элементы культуры со временем остались историей, вторые все еще существуют, а третьи благодаря определенным событиям возвращаются в оборот. Нужно понимать одно, все что окружает нас сегодня-оказывает н нас влияние, и соответственно оказывает влияние на культуру.

Пузареvская Полина

студентка 2 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ

специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн»

направления специальности «Мультимедиа дизайн»

Руководитель – старший преподаватель кафедры теории и практики

коммуникативного дизайна Быстрова О.И.

ВЛИЯНИЕ СУПРЕМАТИЗМА НА СОВРЕМЕННЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Аннотация. В данной научной работе исследуется влияние супрематизма на современный графический дизайн. Анализируются основные принципы супрематизма: геометричность, минимализм, динамичность композиции, декоративность изображений, ограниченная цветовая палитра и их проявления в современном дизайне.

Введение. Супрематизм – художественное направление, возникшее в начале XX века. Оно представляет собой уникальный подход к абстракции, в котором акцентируется внимание на чистоте формы и цвета. В эпоху современного дизайна, когда визуальная коммуникация приобретает первостепенное значение, идеи супрематизма оказывают заметное влияние на множество сфер, включая графический дизайн, промышленный дизайн и дизайн интерьеров. Тем не менее, несмотря на его значимость, многие аспекты этого влияния остаются недостаточно изученными.

Целью данной работы является выявить и исследовать основные идеи супрематизма, проследить их влияние на современные дизайнерские практики. Для понимания этой темы необходимо знать и понимать, каким образом супрематические принципы формируют визуальный язык современного дизайна. Основоположителем супрематизма и человеком, оказавшим сильное влияние на развитие этого течения, является Казимир Малевич. Данное исследование направлено на понимание того, как идеи супрематизма влияют на характер современного дизайна.

Данная тема является актуальной и обусловлена возрастающим интересом к абстрактному искусству в контексте его применения в дизайне не только в Республике Беларусь, а также и за ее пределами. Познавание влияния супрематизма способствует более глубокому пониманию генезиса и развития множества современных дизайнерских направлений и стилей, что в свою очередь содействует более полному осмыслению актуальных тенденций. В дизайне супрематизм нашёл своё место, так как отвечает современным требованиям к функциональности, минимализму и эстетическому восприятию.

Основная часть. Супрематизм – художественное направление в абстрактном искусстве, основоположителем которого стал Казимир Малевич. Художник оставил значительный след в истории искусства. Его творческий путь был отмечен воздействием различных художественных течений. Активное участие в общественной жизни России и многочисленные поездки за рубеж способствовали расширению его кругозора и установлению новых профессиональных связей.

Казимир Малевич прошёл через разные художественные направления: академизм, импрессионизм, символизм, модерн и фовизм. В его произведениях можно наблюдать явный путь от традиционной академической манеры к новаторским течениям в искусстве. В новых работах художник начинает активнее использовать контур, игру цвета, сочетание теплоты и холода, контраст статики и динамики.

Касательно влияния импрессионизма на своё творчество Малевич отмечал: «Импрессионизм привел меня к тому, что я увидел природу новыми глазами», «идет работа над высвобождением живописного элемента из контуров явления природы и освобождение моей живописной психики от власти предмета» [1].

Следующим важным этапом развития живописи художника является кубизм. Главной особенностью данного направления стало дробление фигур на простые геометрические формы, отказ от перспективы, многомерность и абстракция. В 1916-1917 годах в кубизме всё было готово для перехода на следующий этап в искусстве – переход в беспредметность. Малевич через алогизм пытается отказаться от смысла, сюжета и наполненности картины. На задней стороне работы «Корова и скрипка» написано «Алогическое сопоставление двух форм «скрипка и корова», как момент борьбы с логизмом, естественностью, мещанским смыслом и предрассудком» [3]. Казимир Малевич стремился к тому, чтобы живопись как вид искусства должна пользоваться только своими средствами, а именно фактура, цвет и форма.

Необходимым шагом в творчестве Казимира Малевича стало преодоление символизма. В работе «Авиатор» 1914 года художник на задней стороне пишет, что в этой картине нет тайного смысла, рыба – это просто рыба, карта просто карта, и не надо искать связи между этими объектами.

На последней футуристической выставке 1915 года К. Малевич показывает миру свои работы, которые выполнены в стиле супрематизма. Среди них находится одна из самых известных работ художника – «Чёрный квадрат». Для Малевича было важно высвободить цвет и форму. Он отказавшись от пейзажной теории, начал показывать пространство не предметами, а игрой с динамичностью и статичностью, цветом и формой [4].

Супрематизм — направление в абстрактном искусстве, которое характеризуется отказом от изображения предметного мира в пользу чистых геометрических форм, цветовых сочетаний и композиционных решений. Принципы супрематизма: беспредметность, отказ от сюжетности, простота форм, отсутствие ограниченного пространства, важность цвета.

Современный дизайн – это вид деятельности, направленный на создание объектов, систем, услуг или сред, которые ориентированы на решение определённых задач и удовлетворение потребностей пользователей с учетом технологических, социальных, культурных и экономических факторов.

Графический дизайн является неотъемлемой частью современного дизайна. Он служит эффективным инструментом визуальной коммуникации, позволяя формировать узнаваемый образ брендов, продуктов, услуг и концепций.

Идеи супрематизма оказали значительное влияние на характер современного графического дизайна. Отказавшись от изображения предметного мира в пользу абстрактных геометрических форм – квадратов, кругов и линий – супрематизм совершил революционный шаг, освободив дизайн от необходимости подражать реальности. Это новаторское направление продолжает ощущаться и в современной практике графического дизайна. Радикальное упрощение форм до базовых геометрических элементов заложило основу для минималистичного подхода к визуальной коммуникации [2].

Композиция. Казимир Малевич, отвергая устоявшиеся каноны перспективной передачи пространства и глубины, формировал динамичные и абстрактные композиции, в которых все элементы были свободно организованы. В современном графическом дизайне композиция играет ключевую роль, которая помогает определить визуальную иерархию и обеспечить гармоничное взаимодействие всех элементов. Супрематизм позволил создавать продуманные системы организации пространства, задачей, которых является направить взгляд зрителя и передать задуманное сообщение. Минималистичное использование всех объектов работы, также характерная черта данного течения. Композиция стремится к отказу от лишних деталей и украшательств. Нынешнему графическому дизайну присуще стремление к созданию упорядоченного и организованного пространства посредством применения геометрических правил. Дизайнеры стали фокусироваться на самых важных элементах, чтобы создать лаконичные и эффектные композиции. Пространство стало рассматриваться как активный элемент дизайна.

Цвет. Супрематизм характеризовался использованием лаконичной цветовой гаммы, построенной на чистых, насыщенных цветах: красном, черном, белом и желтом. Цвет в графическом дизайне играет значительную роль. Это мощный инструмент, который может

влиять на восприятие, вызывать эмоции, привлекать внимание и формировать идентичность бренда. Благодаря супрематизму цвет в дизайне стал не просто фоном или дополнением к форме, а активным участником художественного пространства и композиции. Характерным стали плоскостность и отсутствие теней в цвете.

Минимализм. Супрематизм оказал значительное влияние на современный дизайн, послужив толчком отказа от излишней детализации и реалистического изображения объектов. В современном графическом дизайне наблюдается тенденция к минимализму, упрощению композиционных решений, использованию свободного пространства и выделению ключевых элементов дизайна.

Влияние супрематизма выразительно прослеживается в современном графическом дизайне. Принципы этого направления можно найти в современных логотипах, веб-сайтах, рекламных продукциях и т.д. В веб-дизайне характер трактовки супрематизма имеет свои особенности. Минимализм интерфейса, акцентирование важных элементов и продуманное использование пустого пространства способствуют созданию удобной и интуитивно понятной навигации по сайту. Характерной чертой этих продуктов стали лаконичность и простота. Это помогает эффективной визуальной коммуникации без перегруженности зрительного восприятия.

Заключение. Супрематизм оказал фундаментальное влияние на дизайн, в частности графический дизайн. Его радикальный отказ от реалистичности и акцент на чистых, абстрактных формах проложили путь к минимализму, геометрическому стилю и динамичной композиции, которые заложили фундамент и основу для современного графического дизайна. Супрематизм оказал не только влияние на визуальные элементы дизайна, но и трансформировал образ мышления современных дизайнеров. Движение способствовало развитию креативного потенциала, поощряя экспериментаторский подход и стремление к внедрению инновационных решений. Можно с уверенностью утверждать, что супрематизм оказал значительное влияние на развитие современного графического дизайна, заложив фундаментальные принципы и определив основные тенденции его эволюции. Идеи супрематизма, сохраняя свою актуальность и востребованность в современном мире, продолжают вдохновлять дизайнеров на создание инновационных и эстетически совершенных коммуникаций.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Казимир Малевич в контексте русской культуры– дипломная работа [Электронный ресурс] / Библиофонд. Электронная библиотека студента. – Режим доступа: <https://studres.ru/product/kazimir-malevich-v-kontekste-russkoy-kultury#:~:text=«Импрессионизм%20привел%20меня%20к%20тому%2C,постоянно%20окружен%20учениками%20и%20последователями.> – Дата доступа: 05.05.2025.
2. Наследие: роль абстракционизма в контексте современного графического дизайна [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/nasledie-rol-abstraksionizma-v-kontekste-sovremennogo-graficheskogo-dizayna>. – Дата доступа: 10.05.2025.
3. Преобразования в пространственных построениях архитекторов русского авангарда на примере творчества мастеров "круга Малевича" [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/preobrazovaniya-v-prostranstvennyh-postroeniyah-arhitektorov-russkogo-avangarda-na-primere-tvorchestva-masterov-kruga-malevicha>. – Дата доступа: 9.05.2025.
4. Формообразующие принципы супрематизма Малевича, как основа стиля XX века [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/formoobrazuyuschie-printsipy-suprematizma-malevicha-kak-osnova-stilya-xx-veka>. – Дата доступа: 8.05.2025.

Терехина Татьяна

*студентка 2 курса факультета экранных искусств БГАИ
специальности «Кинотелеоператорство»*

направления специальности «Кинотелеоператорство (телеоператорство)»

*Руководитель – старший преподаватель
кафедры кинотелеоператорства и звукорежиссуры Бондарев С.Т.*

ДИНАМИКА СЪЕМКИ

Введение. Появление кинематографа – это революционный сдвиг в повествовании и визуальном опыте. Использование движущейся камеры, сложных техник монтажа и ритмичного построения кадров открыло новые возможности для передачи эмоций, создания напряжения и погружения зрителя в происходящее на экране. Однако, несмотря на огромный потенциал, динамика киносъемки представляет собой сложную проблему, требующую тщательного баланса между выразительностью, технической реализацией и поддержанием целостности повествования. Исследование этой проблемы необходимо для понимания того, как динамические приемы могут быть эффективно использованы для усиления воздействия киноискусства.

В данной работе мы исследуем ключевые проблемы динамики в киносъемке, а также ее влияние на восприятие зрителя. Целью данного исследования является выявление оптимальных стратегий использования динамики в киносъемке для достижения максимального художественного эффекта.

Все, что нами воспринимается в действительности, воспринимается нами в пространстве и во времени. Мы ощущаем реальность четырехмерно: четвертое измерение – время. В отличие от «статичных» видов изобразительного искусства – таких как живопись, скульптура, графика, фотография, – кинематограф и телевидение обладают уникальной возможностью отражать окружающий мир в движении, в динамике.

Динамика может быть проявлена следующими способами: динамика в самих объектах съемки; динамика света; динамика камеры. Это разделение условное, но, как мы увидим далее, любое движение в кадре делает его более выразительным и, следовательно, усиливает впечатление на зрителя.

Динамика в объектах съемки. При съемке пейзажа мы можем наблюдать как движутся облака, от ветра раскачиваются ветви деревьев, колышется трава, на поверхности воды появляется рябь, от дождя разбегаются круги на воде и т.д.. В интерьере в открытом окне колеблются от ветра занавески, отбрасывая на стену живые двигающиеся тени. От сквозняка могут распахнуться двери, качаться люстра. При съемке натюрморта мы можем наблюдать как меняют форму и расположение объекты. Ветер из окна листает страницы книги, задувает пламя свечи, сбрасывает с стола листки бумаги, опрокидывает вазу с цветами. Человек при съемке находится в постоянном движении. Он поворачивается, наклоняется, может уменьшаться, удаляясь, и становиться более крупным, приближаясь к камере. Важно помнить, что и на натуре, и особенно в павильоне очень много видов движения мы создаем сами. Важно делать профессионально, чтобы на экране действие выглядело естественно.

Динамика света. Движение света является элементом повествования. Динамика света, будь то изменение интенсивности, направления или цвета, играет ключевую роль в формировании атмосферы, подчеркивании настроения персонажей и создании визуальных метафор. Динамичное освещение может указывать на развитие событий, раскрывать внутренний мир героев и создавать ощущение напряжения или умиротворения. Движение облаков постоянно меняет освещение пейзажа. Прорывающиеся сквозь просветы в облаках лучи солнца освещают то один, то другой участок пространства. На предметах появляются и исчезают тени, возникают блики. В комнате яркий солнечный свет сменяется пасмурным освещением, светотенью от движения листвы в окне. Зажигание и гашение света в комнате,

смена одного светового эффекта другим, свет от камина, свеч, от вспышки молнии за окном – все это преобразует состояние одного и того же интерьера. От ветра погасла свеча на столе – стало темно.

При движении героя, при его поворотах, наклонах постоянно меняется распределение света и тени на лице и фигуре. Попадая из одного светового эффекта в другой, человек может смотреться по-разному. Например, может быть освещен цветным светом рекламы, светом включенной настольной лампы или быть темным силуэтом на фоне освещенной улицы и т.д. Мигание света при съемке с движения – например в автомашине – создает добавочное ощущение динамики и как бы меняет выражение лица самого героя. Важно следить, чтобы световые эффекты не сделали героя неузнаваемым.

Смена тональности может полностью изменить настроение в кадре. Кадр, насыщенный темными предметами и поверхностями, то есть снятый в темной тональности, производит впечатление замкнутости, стесненности, драматичности. Так мы его ощущаем психологически. Пространство, заполненное светом, яркими, сверкающими красками, дает ощущение свободы, радости.

Динамика камеры. Современная техника позволяет оператору осуществлять любые виды движения и перемещения камеры, но эти возможности не всегда используются грамотно, профессионально. Движение камеры всегда должно быть эмоционально оправдано, мотивировано. Камера в своем движении может выразить любое чувство человека: ужас, боль, любовь, ненависть, ревность и т.п. Камера должна двигаться только в том случае, если ее движение соответствует чувству, которым насыщен кадр. Необходимо точно установить, от какого кадра, начинается движение камеры и к какому кадру, камера приходит в конце движения. Начальный и конечный кадры должны быть композиционно выразительными и сняты статично, чтобы легко монтировать их с предыдущими и последующими кадрами. Рассмотрим несколько видов движения камеры.

Панорама – это творческий прием, который заключается в том, что кинооператор меняет направление оптической оси объектива во время съемки. Любая панорама в той или иной степени повторяет траекторию заинтересованного человеческого взгляда. Панорамирование как физическое действие должно иметь смысловую основу и зависеть от эмоционального состояния героя. Панорамы делятся на: оглядывания (обзорная панорама), сопровождения, «переброска». Панорама оглядывания позволяет осмотреть пейзаж, интерьер, предмет или фигуру для того, чтобы сведения о них были более полными. В самом названии панорамы принцип ее выполнения: камера должна оглядеть объект съемки, увеличить возможность его обзора. Если необходимо подчеркнуть специфику среды, где происходит действие, то, вероятно, кинооператор выберет широкий общий план. Если нужно передать уникальность обстановки и привлечь внимание зрителя на предметный мир, окружающий героя, то детали могут быть показаны крупным планом, вплоть до панорамирования в масштабе макросъемки.

Темп панорамирования зависит от того, какое отношение объект должен вызвать у героя, а стало быть, и у зрителя. Например, если пейзаж должен создать ощущение душевного покоя, то панорама будет медленной, плавной, чтобы внутрикадровые компоненты спокойно входили в кадр и выходили за его границы. И наоборот, чтобы вызвать ощущение тревоги используется не ровное по ритму и траектории движение камеры.

Панорама должна сочетаться с соседними планами не только по смыслу, но и по техническим параметрам, обеспечивающим возможность монтажных связей панорамного плана с остальным материалом. Если панораму снимают бездумно, то, как правило, она не находит места в сюжетной ткани фильма. Конечно, ее можно «вклеить» в изобразительный ряд, но она не станет драматургическим элементом повествования.

При помощи этой панорамы сопровождения мы как бы следим за движением объекта съемки. Это может быть идущий человек, плывущая лодка, летящий самолет или иной движущийся объект. Панорама сопровождения может быть горизонтальной, вертикальной или сложной, состоящей из движений разной направленности, преследующей одну цель:

не выпустить из кадра движущийся объект. При панораме сопровождения на экране возникают два вектора, один из которых принадлежит объекту, а другой – фону, причем оба они направлены в разные стороны. Это усиливает ощущение движения. Если между объектом и камерой появятся детали переднего плана, то динамика еще больше усилится. Чем короче фокусное расстояние, тем стремительнее будет увеличиваться приближающийся к камере объект или уменьшаться удаляющийся. Это создаст иллюзию движения более быстрого, чем оно происходит в жизни. Мимика и жестикуляция героя во время такого панорамирования фактически не фиксируются, в кадре передается только движение.

И наоборот, длиннофокусная оптика дает возможность держать движущийся объект на крупном плане длительное время, что позволяет следить за внутренним состоянием героя. Панорама сопровождения, проведенная длиннофокусным объективом, может создать ощущение съемки с движущейся точки.

Движение – процесс, и зритель ощутит динамику с большей силой, если предстоящий отрезок пути объекта в каждый момент панорамы будет превышать оставшийся позади. Поэтому, панорамируя за бегуном, рекомендуется строить композицию кадра так, чтобы свободное пространство оставалось перед ним.

Переброска – быстрая осмысленная панорама, мгновенная, резкая смена одного кадра другим без остановки съемки. Пространство между первым и последним кадрами игнорируется, не фиксируется, «смазывается». Ее цель – соединить две изобразительные композиции в единую монтажную фразу. Внешняя живописность приема очевидна, но план будет по-настоящему выразительным, если между начальной и конечной фазами выявлена причинно-следственная связь, которая раскрывается в процессе панорамирования.

Результативность приема в том и заключается, что зрителям предлагается на основании внешних данных мгновенно догадаться, в чем была причина соединения двух кадров. Это момент сотворчества, и он является управлением зрительской реакцией. Преувеличенная динамика «переброски» всегда требует немедленного оправдания. Овладев вниманием зрителя, кинооператор не должен обманывать его ожиданий.

Проезд, так же, как и в панораме обозрения, с помощью проезда (пролета) можно охватить большое пространство и при этом тщательно рассмотреть детали. При помощи проезда можно успешно объединить два вида мизансцен: динамическую мизансцену, осуществляемую подвижной камерой, и глубинную мизансцену, которую снимают неподвижной, статичной камерой.

Непревзойденным мастером построения и осуществления динамических мизансцен был выдающийся оператор Сергей Павлович Урусевский. В разных фильмах им снято множество интереснейших в изобразительном отношении панорам. Наиболее известна панорама из фильма «Летят журавли», когда Вероника едет на призывной пункт, чтобы попрощаться с Борисом. Из остановившегося автобуса Вероника выскакивает в толпу. Оператор, продолжая съемку, выходит из автобуса и оказывается на тележке. Идет съемка с параллельного движения. Вероника, расталкивая людей, бежит к школе, где собрались добровольцы. Когда она выбегает на дорогу, оператор пересаживается на кран и, поднявшись, с верхней точки снимает бегущую среди танков героиню. Весь эпизод завершается прекрасным крупным планом героини.

Отъезд преследует цель дать зрителю изобразительную информацию по принципу «от частного – к общему». Начав кадр, например, с архитектурной детали, мы, отъезжая, открываем для осмотра все строение. Или, отъезжая от крупного плана одного героя, мы в конце отъезда показываем всю группу людей.

Наезд – это противоположность информационного приема по сравнению с отъездом. Здесь информация уточняется, объект рассматривается более подробно – «от общего к частному», от группы людей к крупному плану главного героя, от общего плана городской площади к интересующему нас памятнику. Оба приема – и отъезд, и наезд – предъявляют оператору аналогичные требования: и начальный, и конечный статичные кадры должны

быть композиционно выразительными. Кроме того, совершенно обязательна точная и убедительная мотивировка отъезда или наезда.

С появлением объективов с переменным фокусным расстоянием операторы сплошь и рядом злоупотребляют приемами отъезда и наезда. Оптический наезд или отъезд – слабое подобие этих приемов, выполненных с применением подвижной камеры.

Отъезд и наезд на тележке с одновременным использованием трансфокатора (ЗУМа). При отъезде камера движется на тележке, а с помощью ЗУМа мы «наезжаем» на героя, сохраняя постоянную крупность плана. В начале отъезда на широкоугольной оптике отлично виден фон, среда, в которой находится герой. В конце отъезда на тележке мы до неузнаваемости трансформируем фон – он размывается, портрет полностью абстрагируется от окружающей обстановки. Противоположный прием: наезд на тележке, отъезд с помощью ЗУМа. Из абстрактного пространства герой обретает реальную среду.

Объезд можно осуществить разными способами. Например, установив кольцевую рельсовую дорогу и снимая с движущейся тележки с остановкой на самой выигрышной точке, либо снимать обезд с открытой автомашины, имеющей отличную амортизационную подвеску, либо с дрона.

Заключение. Исследование динамики съемки позволило систематизировать и углубить понимание ключевых элементов, формирующих динамичный визуальный нарратив в кинематографе. Движение – это фундаментальный элемент киноязыка. Движение является не просто отражением реальности, но и мощным инструментом для создания эмоций, акцентов, и передачи информации, недоступной статичным кадрам. Динамика изображения вовлекает зрителя в происходящее, усиливает его сопереживание и интерес к сюжету. Эффективность динамичной киносъемки достигается не только отдельным применением того или иного приема, но и их гармоничным сочетанием. Например, одновременное движение объекта съемки, камеры и изменение освещения создают сложные и многослойные кинематографические эффекты, способные значительно усилить драматизм или комизм сцены.

Изучение современного кинематографа выявило тенденцию к более сложным и изобретательным формам движения, связанным с развитием технологий и появлением новых инструментов. Эксперименты с длительными планами, использованием стабилизирующих систем и компьютерной графики расширяют возможности кинематографистов и позволяют создавать уникальные визуальные решения.

Динамика киносъемки – это сложный и многогранный феномен, требующий от кинематографистов глубокого понимания принципов движения, света и композиции. Исследование выявило, что эффективное использование динамичных приемов киносъемки позволяет создавать более выразительные, эмоциональные и запоминающиеся кинопроизведения. Дальнейшее изучение динамики киносъемки, включая анализ новых технологий и экспериментальных подходов, будет способствовать развитию кинематографического искусства и расширению возможностей визуального повествования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Волынец, М.М. Профессия: оператор / М.М.Волынец // Учеб. пособие для студентов вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Аспект Пресс, 2008. – 184 с.
2. Медынский, С.Е. Компонуем кинокадр С.Е.Медынский. – Москва : Искусство, 1992. – 239 с.

Урбан Анастасия

*студентка 1 курса факультета экранных искусств БГАИ
специальности «Режиссура аудиовизуального производства»
направления специальности «Режиссура телевидения»
Руководитель – старший преподаватель кафедры
общеобразовательных дисциплин Нечаева С.М.*

MUSIC OF SILENT FILMS

Abstract. *The silent film era, which spanned roughly from 1895 to 1929, is a unique page in cinema history, characterised by the absence of synchronised sound. However, despite their apparent simplicity, these films had a powerful visual language and deep emotional impact, largely due to their carefully selected musical accompaniment. The report systematises information about the music of silent films, analyses its influence on the audience's perception using the films «Ponizovaya Volnitsa» (1908) and «New Babylon» (1929) as examples. The work of Charlie Chaplin as a composer is also examined.*

Introduction. Silent cinema is not simply the absence of a soundtrack. It is a unique cinematic phenomenon, in which the visual series, gestures and emotions of the actors, film sets and music are woven together, creating a fascinating and emotionally rich story. In the silent film era, music wasn't just a background, but an important element of the narrative, determining the audience's perception and the atmosphere of the film.

The aim of the report was to analyse the role of music in silent cinema, to identify the main functions it performed, and to determine its influence on the perception of the audience. To achieve the goal, archival materials, film scores, memories of contemporaries, and the works of researchers in the fields of film history and music theory were studied. Particular attention was paid to the films «Ponizovaya Volnitsa» (1908) and «New Babylon» (1929), as well as the music in Charlie Chaplin's films, which demonstrated vivid examples of the impact of music on the viewer.

The main part. The silent film era is a period in the history of cinema before the advent of synchronised sound in films. It lasted from 1895 to 1929.

Music was played by a silent-film accompanist, a group of musicians or a musical orchestra during the film's showing in the cinema. The number of musicians depended on the size of the cinema and its prestige. According to the history of silent cinema, music was originally used to drown out the noise of film projectors. The public was left disappointed when the cinema owners, in an attempt to save money, moved the projectors to a separate room and then fired the accompanists.

The situation showed that although music was a necessity more than an art, it had a strong influence on the perception of the audience and created a special atmosphere.

It is known that from the very beginning the musicians didn't pay attention to what was happening on the screen. But gradually they began to convey the emotions of the characters and the atmosphere of the events taking place in the film through music. The silent-film accompanists chose their repertoire from existing melodies. They often turned to dance music: polkas, waltzes, mazurkas, etc. Such music was chosen because of its catchy motifs, which were popular with the public.

However, it quickly became apparent that something more was needed to enhance the dramatic effect. Soon the silent-film accompanists began to improvise, adjusting their performance to the film's plot and the audience's reactions. For example, they used suspenseful music for chase scenes, lyrical music for romantic moments, and comic music for humorous episodes. The approach was especially important in the absence of standardised musical scores and allowed performers to express their creative freedom.

Therefore, music accompanying the same silent film varied from cinema to cinema and its quality depended on the skill of the musician. Consequently, different music could incorrectly convey the director's message, which contradicts the essence of art as a whole.

As a result, special books began to be published. They contained a list of classical music pieces and the scenes in which they should be performed. For example, Max Winkler developed a system called «cue sheets». These cue sheets provided a list of different music and timings for how long it should be played, as well as general guidelines for interpreting the music. The publisher would preview the film, create a cue sheet, and sell a book for each film [4].

Gradually, the musical accompaniment became more complex and thoughtful. Composers began to create original scores, especially written for specific films. They took into account not only the general atmosphere, but also the nuances of the plot, the characters' personalities, even the smallest details of the visual series.

«The Assassination of the Duke of Guise» and «Ponizovaya Volnitsa» are competing for the right to be considered the first silent film with original music. Most sources give preference to the first film. However, the premiere of «The Assassination of the Duke of Guise» took place on November 17, 1908, and «Ponizovaya Volnitsa» was shown to the public on October 15 (28), 1908.

The music for «Ponizovaya Volnitsa» was composed by M. Ippolitov-Ivanov. At that time, cinema was considered an insignificant occupation, so it was surprising that the composer agreed to write music for the film. «To this day, only the opening overture has survived from the music for «Ponizovaya Volnitsa»; all other compositions are considered lost» [3]. The score is an adaptation of the Russian folk song «Down The Mother Volga». The choice of this song as the main musical theme was a good decision. According to film historian J. Leyda, during the screening «the audience picked up the melody and sang along with the screen throughout the entire film» [3].

In 1929, the film «New Babylon» directed by G. Kozintsev and L. Trauberg was released. The management of the Sovkino film studio, where the film was shot, ordered special music for the film. Such a decision hadn't been made at such a high administrative level before. Although «New Babylon» isn't the first Soviet film with original music, it can be called the first Soviet film with an original score. The directors invited D. Shostakovich to create the music for their film.

Shostakovich's music contained a lot of references to other musicians' compositions. Most of the borrowings are melodies of revolutionary songs of French origin. In addition, music from J. Offenbach's operettas was used. This fact suggests that Shostakovich partly follows the traditions of the silent-film accompanist's practice. He used to accompany films in cinemas. But in «New Babylon», this technique isn't just a quotation, but a complex symphonic arrangement. The music for «New Babylon» was complex. Perhaps that's why it wasn't well received by the public. After a few days, it was decided to replace Shostakovich's innovative composition with a traditional compilation of popular melodies [3].

The audience's reaction to the music in the films «Ponizovaya Volnitsa» and «New Babylon» shows that the success of the film largely depends on it. From these examples, it can be seen that the audience preferred simpler and more memorable music.

When talking about the music of silent films, one cannot help but mention Charlie Chaplin, whose work as a composer is overshadowed by his career as a director and an actor.

According to Chaplin's recollections, as a child his mother took him to the theatre, where he watched her performances on stage, as well as the performances of other actors. He first performed on stage at the age of five, when his mother lost her voice and he had to sing a few songs.

Charlie Chaplin was a self-taught composer. Stan Laurel, an English comedy film actor, recalled that Chaplin during their tour of the United States «...carried his violin wherever he could. Had the strings reversed so he could play left-handed, and he would practise for hours. He bought a cello once and used to carry it around with him». Chaplin wrote: «...each week I took lessons from the theatre conductor <...> I had great ambitions to be a concert artist, or, failing that, to use [my violin] in a vaudeville act, but as time went on, I realised that I could never achieve excellence, so I gave it up» [2].

Charlie Chaplin first co-composed music for his films such as «A Woman of Paris» (1923) with Fritz Stahlberg and «The Gold Rush» (1925) with Carli Elinor. However, «City Lights» (1931) was the first film for which Chaplin wrote music himself. After that he was the composer for all his subsequent films. In the late 1950s and early 1970s, Charlie Chaplin wrote music for his first films, such as «The Kid» (1921), «A Woman of Paris» (1923), «The Circus» (1928), etc.

Technically, Charlie Chaplin didn't write music, because he didn't read it, so he hummed the melody to the so-called «musical associate». «This was a person who, with each film and to varying degrees of participation, helped with the notation and orchestration of his musical compositions» [5]. David Raksin, an American composer who worked with Chaplin on «Modern Times» (1936), said that Chaplin not only suggested melodies and their arrangements, but also took an active part in the development of the entire score [2].

Charlie Chaplin gave music one of the main roles in his films. It could illustrate or serve as a contrast, add lightness and dynamics to the plot, and often a hidden meaning. For example, in the film «Twenty Minutes of Love» (1914), which was full of, in Chaplin's words, «crude jokes and misunderstandings», he used the popular «Too Much Mustard» dance to create a burgeoning comic effect [1].

Chaplin's music was becoming popular. Records appeared on sale at the same time as the film was released. Special books were also published so that the musicians could accompany Chaplin's films in cinemas. «The term “Chaplinesque” is more and more frequently used by musicologists as a point of reference to his chordal and melodic structures, and it is certainly not by accident that every Chaplin's film both looks, and sounds, like Chaplin» [5].

When synchronised sound appeared in cinema, Charlie Chaplin took this event negatively. He said that the only good thing was «...that I could control the music, so I composed my own. I tried to compose elegant and romantic music to frame my comedies in contrast to the tramp character, for elegant music gave my comedies an emotional dimension. Musical arrangers rarely understood this. They wanted the music to be funny. But I would explain that I wanted no competition, I wanted the music to be a counterpoint of grave and charm, to express sentiment...» [2].

Conclusion. In conclusion, the report showed that music was an integral part of silent films. It performed the following functions: creating the overall mood of the film; enhancing the emotional impact on the audience; compensating for the absence of sound, creating the illusion of fullness and realism of what was happening; highlighting important details in the film; predicting the development of the plot.

In the silent film era, music was a true art form that required composers to have knowledge of cinematic language. Nowadays, studying this topic allows us to gain a deeper understanding of the history of cinema and to appreciate music contribution to the development of cinema.

REFERENCES

1. Чаплин-композитор [Electronic resource]. – URL: https://youtu.be/TqgtN_ZJnrs?si=5tXnxZC7cAXVhlFe. – Date of access: 15.04.2025.
2. Chaplin – A Musical Biography [Electronic resource]. – URL: <https://www.charliechaplin.com/en/articles/321-Chaplin-A-Musical-Biography?category=biography>. – Date of access: 20.04.2025.
3. Music of silent films. Author's score as an alternative to the practice of tapers [Electronic resource]. – URL: <https://kazancons.ru/images/magazine/%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%8E%D0%BA26.pdf>. – Date of access: 28.04.2025.
4. Short History of Film Music: Ep. 1: Silent Movies Era [Electronic resource]. – URL: <https://youtu.be/tafBPL86Fk0?si=NMbYeMIY1cILSoJL> – Date of access: 10.04.2025.
5. The Music of Modern Times [Electronic resource]. – URL: <https://www.charliechaplin.com/en/articles/132-The-Music-of-Modern-Times/> – Date of access: 20.04.2025.

Фролова Ольга

студентка 4 курса факультета дизайна
и декоративно-прикладного искусства БГАИ специальности «Дизайн»,
направления специальности «Дизайн графический (фотография)»
Руководитель – старший преподаватель
кафедры теории и практики коммуникативного дизайна Найденов Р.Н.

ФОТОГРАФИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ МАНИПУЛЯЦИИ: РЕТУШЬ, ФЕЙКИ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ ДЛЯ СОВРЕМЕННОГО ОБЩЕСТВА

***Аннотация.** В статье рассматривается эволюция фотографии от объективного способа фиксации реальности до мощного инструмента манипуляции общественным сознанием, социальные последствия цифровой ретуши, политическое использование фото манипуляций.*

***Введение.** Фотография, изобретённая в первой половине XIX века, изначально воспринималась как «механический свидетель» реальности, лишённый субъективного вмешательства человека. Однако уже в конце XIX века, с развитием фотопечати, появились первые методы ручной ретуши: художники корректировали портреты, удаляли дефекты, создавали коллажи. В XX веке, с распространением глянцевого журналов и рекламы, ретушь стала инструментом создания идеализированных образов.*

Сегодня, в эру социальных сетей и искусственного интеллекта, фотография окончательно утратила статус «объективного документа». Фильтры, нейросетевые алгоритмы позволяют создавать гиперреалистичные, но полностью сконструированные изображения. Ретушь перестала быть уделом профессионалов – каждый пользователь смартфона может изменить свою внешность в приложении за секунды.

Актуальность данного исследования обусловлена растущим влиянием визуального контента на общественное сознание. В условиях, когда человек ежедневно сталкивается с сотнями отредактированных изображений, граница между реальностью и цифровой иллюзией стирается.

Цель статьи – проанализировать, как фотографические манипуляции (ретушь, deepfake, AI-генерация) воздействуют на современное общество, и выявить их ключевые социокультурные и психологические последствия.

***Основная часть.** Ретуширование – процесс исправления и улучшения изображений. Ретушь начала применяться еще до появления цифровых фотоаппаратов и специальных компьютерных программ, фотографы, как художники, дорисовывали недостающие детали и закрашивали нежелательные элементы вручную, что требовало высокой квалификации и художественного вкуса [1, с. 26]. Фотографы удаляли лишние объекты или людей, изменяли фон, корректировали внешность – убирали дефекты кожи, делали человека худее, придавали объём причёске, пример такой ретуши изображен на рисунке 1.*



Рисунок 1, пример старой ретуши

Однако уже тогда фоторетушь служила инструментом манипуляции и формирования общественного мнения. Пример первых фото-фейков – спиритические снимки 1860-х годов, где с помощью двойной экспозиции и ручной дорисовки создавались «доказательства» общения с потусторонним миром. Одной из известных мистификаций стали фотографии «феи Коттингли» 1917 года (рисунок 2), где обычные бумажные вырезки были представлены как реальные сказочные существа.



Рисунок 2, «феи Коттингли» 1917 год

На рубеже XX–XXI веков с приходом цифровой фотографии ретушь вышла на новый уровень. В политической сфере фото-фейки стали мощным оружием пропаганды. Компьютерные технологии упростили обработку снимков, обеспечивая более точный и профессиональный результат. Сегодня ретушь фотографий прочно вошла в повседневную жизнь обычных пользователей, перестав быть исключительной прерогативой профессионалов. Социальные сети и мобильные приложения кардинально изменили подход к обработке изображений. Такие платформы, как Instagram, Snapchat и TikTok, предлагают встроенные фильтры и функции автоматической ретуши, которые моментально сглаживают кожу, корректируют черты лица, изменяют цветовую гамму и добавляют виртуальный макияж. Популярные приложения вроде FaceApp позволяют не просто убрать мелкие дефекты, но и радикально преобразить внешность — изменить причёску, добавить улыбку или «состарить» лицо.

Массовое распространение ретуши привело к формированию нереалистичных стандартов красоты, особенно заметному в социальных сетях. Постоянное столкновение с идеализированными образами вызывает у многих людей чувство неудовлетворенности собственной внешностью. Это явление, получившее название "цифровой дисморфии", может перерасти в серьезные психологические проблемы, включая тревожные расстройства и депрессии [2, с. 32].

В социальных сетях человек создает идеализированное цифровое «я». Через тщательно отобранные кадры мы конструируем желаемый образ: успешного путешественника, счастливого семьянина, профессионального эксперта или модного дизайнера. Этот процесс самопрезентации превратился в сложный ритуал, где каждый элемент – от фильтра до угла съемки – тщательно продуман. Особенно ярко это проявляется среди поколения Z, для которого курирование визуальной биографии стало естественной частью взросления. Таким образом, в социальных сетях пользователь видит идеальные жизни своих знакомых и друзей и, чтобы не отставать, создает ложное представление о своей жизни. Создается своеобразный замкнутый круг лжи: все хотят презентовать себя с лучшей стороны, чтобы не проигрывать в социальной гонке. Постоянное потребление идеализированного контента заставляет чувствовать себя неправильным, неудачным человеком, ведь в твоей реальной жизни все далеко не так идеально, как у твоего окружения в интернете.

Более того, алгоритмы социальных сетей специально настроены так, чтобы показывать только привлекательную, идеальную картинку, пользователь видит только самое идеальное из самого идеального. Появился новый вид экономики внимания, где лайки и комментарии стали универсальной валютой успеха. Эта система вознаграждений создает

мощную психологическую зависимость: чем более "идеальным" выглядит контент, тем больше социального одобрения он получает. В результате пользователи попадают в замкнутый круг постоянного производства все более тщательно отредактированных изображений, отдаляясь от подлинного опыта в погоне за цифровым признанием.

Последствием этой тенденции стало формирование искаженных стандартов красоты. Платформы типа Instagram и TikTok переполнены образами, подвергшимися многослойной цифровой обработке. Профессиональные ретушеры и мобильные приложения позволяют за секунды изменить черты лица, скорректировать фигуру, поменять цвет кожи или даже полностью трансформировать внешность. Этот постоянный поток "улучшенных" изображений создает токсичную среду, где естественная человеческая внешность начинает восприниматься как нечто недостаточное, требующее исправления.

Наглядно нереалистичность стандартов красоты видна на примере азиатских социальных сетей, там идеальная внешность кардинально отличается от естественной биологической внешности азиатов (рисунок 4). Желаемая форма лица, глаз, носа, цвета лица и губ абсолютно не соответствуют реальной человеческой внешности, эти стандарты все более отдаляют нас от людского к чему-то мифическому и нечеловеческому, но при этом воспринимаются в обществе нормой, такие фотографии активно распространяются в социальных сетях.



Рисунок 3, пример нереалистичной ретуши фото

Исследования показывают рост случаев дисморфического расстройства, когда люди перестают адекватно воспринимать свою внешность, постоянно сравнивая ее с цифровыми идеалами. Дети и подростки, выросшие в эпоху Instagram, часто испытывают трудности с разделением цифровой и физической реальности. Социальные сети становятся для них не просто платформой для общения, а пространством постоянной самопрезентации и сравнения, что приводит к росту тревожности, депрессии и других психических расстройств. Клиники пластической хирургии отмечают всплеск запросов на процедуры, позволяющие «исправить» черты лица под фильтры социальных сетей.

Парадоксально, но стремление к уникальности в цифровом пространстве привело к опасной унификации представлений о красоте. Люди, чтобы получать социальное одобрение, не только формируют нереалистичный цифровой образ, но и стремятся к одному строгому стандарту красоты, где не допускаются отходы от положенных параметров.

Все вышеперечисленное формирует у людей убеждение, что они должны соответствовать нереалистичным стандартам, оставаясь постоянно неудовлетворенными, ведь достигнуть навязанного идеала невозможно. Но дело в том, что люди не рождаются с такой внешностью, ее делают искусственно, а чтобы хоть немного приблизиться к эталону красоты, требуется постоянно покупать различные товары.

Массовая ретушь фотографий способствует развитию потребительского поведения. Рекламные изображения с идеализированными моделями создают искусственный спрос на косметические процедуры, пластические операции и различные товары для красоты. Современный маркетинг построен на хитрой уловке: сначала внушить человеку, что с ним что-то не так, а затем предложить «волшебное» решение за деньги. Идеальные образы, которые ежедневно мелькают в рекламе, соцсетях и глянцевого журналов, создают ощущение, будто безупречная кожа, осиная талия и кубики пресса – это не результат работы

стилистов и фотошопа, а некая «норма», к которой нужно стремиться. Всё это не просто безобидный маркетинг, а мощный инструмент манипуляции. Когда человек постоянно видит отредактированные образы, он начинает верить, что они достижимы в реальности, и тратит деньги на сомнительные процедуры, таблетки или косметику, которая никогда не даст эффекта из рекламы. В цифровую эпоху, где все завязано на продажах, стоит помнить: за каждым «идеальным» кадром стоит профессиональный свет, грим и несколько часов работы ретушёра. Во-вторых, здоровье и индивидуальность всегда важнее навязанных шаблонов.

В современном мире не фото-фейки и политическая ретушь не исчезли, напротив, они заполнили сеть. Современный человек вырабатывает навыки, не виданные до сих пор: теперь он на интуитивном уровне определяет, где фото сгенерированное нейросетями, где фотоколлаж о несуществующем событии, где ему рекламируют продукт. Однако все эти фейки и манипуляции постоянно эволюционируют, и велика вероятность, что скоро их будет невозможно отличить от реальности. Сегодняшние фейки — это уже не примитивные фотошоп-коллажи, а сложные цифровые произведения, созданные профессионалами или нейросетями с поразительной точностью. Технологии достигли такого уровня, когда любой человек с доступом в интернет может за несколько минут сгенерировать фотореалистичное изображение несуществующего события, места или человека. Генеративные нейросети вроде DALL·E или MidJourney по текстовому запросу рисуют абсолютно правдоподобные сцены, которые никогда не происходили в реальности. Приложения для смартфонов позволяют за секунды заменить лицо на фотографии, изменить возраст, выражение лица или даже пол человека. Эти технологии становятся все более доступными — сегодня для создания убедительной фальшивки не нужно никаких специальных навыков.

Один из примеров фото-фейков в СМИ — снимок сирийского мальчика, «спящего» на могилах родителей (рисунок 5). Если посмотреть закулисные кадры, становится очевидно: это инсценировка. Ребенок не выглядит подавленным, а сама сцена была тщательно организована фотографом. В современном медиапространстве образы страданий и горя часто становятся инструментом манипуляции. Фотографии из зон конфликтов или катастроф вызывают сильный эмоциональный отклик — именно на этом играют те, кто создает постановочные кадры.



Рисунок 5, сирийский мальчик «спит на могиле родителей»

Фотография превратилась в один из самых мощных инструментов современной политики, формируя восприятие лидеров и событий через тщательно отобранные визуальные образы. Сегодня ни одна политическая кампания не обходится без профессиональной фотосъемки, где каждый жест, ракурс и фон продуманы до мелочей, чтобы создать нужное впечатление у избирателей. Политические лидеры предстают перед камерами то решительными командующими в военной форме, то «народными» политиками, непринужденно общающимися с простыми людьми, то примерными семьянинами — и все эти образы тщательно конструируются целыми командами пиар-специалистов.

Социальные сети стали главной ареной для политической фотопропаганды, где визуальный контент распространяется с беспрецедентной скоростью. Один удачный или скандальный кадр может в считанные часы облететь весь мир, формируя общественное

мнение. Технологии позволяют создавать абсолютно фальшивые, но правдоподобные сцены с участием политиков.

В международных конфликтах фотографии превращаются в оружие информационной войны – одни и те же события подаются через диаметрально противоположные визуальные нарративы. Спорные кадры часто становятся поводом для дипломатических скандалов или введения санкций. При этом граница между документальной фотографией и постановкой становится все более размытой – даже подлинные снимки могут быть представлены в выгодном для одной из сторон контексте. По статистике, около 38% пользователей (данные Reuters Institute 2024) верят политическим фотофейкам, если те соответствуют их ожиданиям.

Постоянно появляются новые инструменты проверки фотографий – от обратного поиска по изображениям до алгоритмов обнаружения AI-генерации. Однако технологическая гонка между создателями и разоблачителями фейков продолжается. В новой реальности фотография перестала быть достоверным документом, превратившись в инструмент влияния и продаж.

Несмотря на все перечисленные социальные проблемы фотографии, нельзя забывать, что фотография является искусством, способом самовыражения, возможностью зафиксировать реальность и навсегда сохранить воспоминания.

Заключение. Фотография, начавшая свой путь как объективное отражение реальности, претерпела радикальную трансформацию, превратившись в мощный инструмент манипуляции общественным сознанием. Первые примеры фото-фейков: от безобидного улучшения внешности до фотографий, намеренно созданные для обмана. Определено, это влечет различные психологические проблемы: невозможность принятия своей внешности, повышенная тревожность, постоянная погоня за идеалом, консюмеризм. Выявлено, что фотография превратилась в оружие массового воздействия, используемое в коммерческих, политических и социальных сферах. Приведены примеры использования фото-фейков в СМИ и политике. С одной стороны, мы получили невероятные творческие инструменты, позволяющие реализовывать самые смелые художественные замыслы. С другой – столкнулись с угрозой для объективной реальности. Теперь критическое мышление и медиаграмотность становятся важнейшими навыками для каждого человека.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Беньямин, В. Краткая история фотографии / В.Беньямин. – Москва : «Ад Маргинем Пресс», 2015. – 168 с.
2. Баткаева, Е.Р. Социальные сети как фактор социализации молодежи / Е.Р.Баткаева // Мат-лы конференции «Ломоносов». – Москва : МГУ им. М.В. Ломоносова, 2011.
3. Седых, Н.В., Фоканов И.П. Проблемы и перспективы развития технологии искусственного интеллекта / Н.В.Седых, И.П.Фоканов. – ЕГИ. – 2022. – № 44 (6). – С. 43–58.
4. Копытин А.И. «Психологические технологии – фототерапия» – Интернет журнал «Школьный психолог» №4/2008 [Электронный ресурс] – <http://psy.1september.ru/article.php?ID=200800414>. – Дата обращения: 10.05.2025.

Чирская Елизавета

*студентка 1 курса факультета дизайна и декоративно прикладного искусства БГАИ
специальности «Дизайн», направления специальности «Дизайн (объёмный)»
специализации «Дизайн изделий бытового потребления»
Руководитель – старший преподаватель
кафедры общеобразовательных дисциплин Нечаева С.М.*

МЕЖДУНАРОДНЫЕ ГОРИЗОНТЫ АР-ДЕКО: ВКЛАД США, ФРАНЦИИ И РОССИИ В ФОРМИРОВАНИЕ СТИЛЯ

***Аннотация.** Дизайн-индустрия, подобно зеркалу, отражает и формирует культурные тенденции. Ар-деко – стиль, охвативший мир в 1920-е и 30-е годы, оставил неизгладимый след в архитектуре, дизайне и прикладном искусстве. Это не просто элегантные геометрические формы, роскошные материалы и экзотические мотивы. Это яркое отражение сложной и противоречивой эпохи, в которой переплелись политические потрясения, стремительное развитие экономики и психология человека. В данной работе рассматриваются причины возникновения, тенденции и особенности развития ар-деко в Европе, Америке и России. Работа способствует более глубокому пониманию межкультурных взаимодействий и процессов в искусстве начала XX века.*

***Введение.** Ар-деко – это не просто стиль в искусстве и дизайне, это отражение духа целой эпохи, периода между двумя мировыми войнами, отмеченного стремительным экономическим ростом, техническим прогрессом и жадой роскоши. Возникший в 1920-х годах во Франции, стиль быстро распространился по всему миру, претерпевая при этом локальные изменения, обусловленные культурными особенностями и социальными условиями разных стран. Он стал образцом оптимизма, а также веры в прогресс, присущий межвоенному периоду. Стиль, черпавший вдохновение из различных источников – от древнеегипетского и искусства майя до африканских мотивов и индустриальной эстетики – предполагал роскошь, симметрию и геометрические узоры, реализованные с использованием передовых материалов, таких как хром, нержавеющая сталь, лакированное дерево и экзотические породы камня. Однако, обладая общей первоначальной концепцией, ар-деко обрел уникальные особенности, отражающие национальные традиции и экономическую ситуацию в разных странах.*

Цель статьи – рассмотреть причины возникновения, тенденции и особенности развития стиля ар-деко в Европе, Америке и России (Советском Союзе).

***Основная часть.** Причины возникновения стиля ар-деко. Первая мировая война оставила неизгладимый след во всех сферах жизни человека, но наибольшие потери ощутила творческая сфера, которая на долгие годы военного времени и послевоенной разрухи была отодвинута на задний план. Традиционные ценности рухнули, а вместе с ними и уверенность в завтрашнем дне. Возникла потребность в новом, ярком и оптимистичном искусстве, способном отвлечь от травматичного прошлого. На сознание людей сильное влияние оказал активно развивающийся психоанализ Зигмунда Фрейда. Его идеи заставили по-новому взглянуть на подсознательное и повлияли на целую культуру. Так стало зарождаться искусство, отсылающее к влечению и стремлению к наслаждению, которые Фрейд выводил на первый план. Так началась новая эпоха, повлекшая за собой появление новых творцов таких как Хемингуэй, Фицджеральд. Однако, помимо психологических аспектов, на формирование ар-деко оказали значительное влияние и политико-экономическая реальность. «Ревущие двадцатые» стали периодом экономического роста, особенно в США. Появление массового производства, рост доходов среднего класса и развитие индустрии развлечений создали благоприятную почву для потребления роскоши и новых трендов. Ар-деко идеально вписался в эту атмосферу. Его характерные материалы – хром, лакированное дерево, слоновая кость, экзотические породы дерева – были доступны благодаря развитию*

промышленности и международной торговле. Влияние восточных культур, особенно египетской, также сыграло важную роль. Открытие гробницы Тутанхамона в 1922 году вызвало настоящий восторг и привело к всплеску интереса к древнеегипетскому искусству. Мотивы пирамид, иероглифов, изображения животных и богов нашли отражение в архитектуре, мебели, украшениях и даже моде. Это было не просто следование моде, а стремление к экзотике, к чему-то загадочному и древнему.

Парижская выставка «Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes» (1925), которая должна была вернуть Парижу статус столицы мировой моды, задала тон для всей Европы. «Выставка не только собрала лучших творцов эпохи, но и продемонстрировала, как роскошь, авангард и архаика сплелись в уникальный художественный язык, покори́вший мир» [1]. Всемирная выставка была спонсирована государством еще в 1915 году, но военное положение заставило отложить её на долгие десять лет. К 1925 году в связи с политической ситуацией Германия, как проигравшая страна, не получив приглашение, не смогла участвовать в выставке, а США посчитала требования к национальной идентичности слишком сложными и самолично отказалась от участия. Так, заняв две трети территории экспозиции Франция преобразила мероприятие в триумфальный показ своей культуры. Особенностью выставки стала оригинальность и ставка на тематичность. Как заявил министр торговли Люсьен Диор: «Мы копировали собственное прошлое, пока мир создавал новое. Пришло время показать, что французский вкус – не реликвия, а живой язык будущего» [2]. Этот стиль (ар-деко) был «роскошным и аскетичным, архаичным и современным, буржуазным и массовым, реакционным и радикальным», – так характеризовал его Бивис Хиллер, один из первых исследователей памятников эпохи ар-деко» [3]. Основной экспозицией выставки стали французские павильоны, такие как «Студиум Лувр» Альбера Лапрада и «Примавера» Анри Соважа. «Студиум Лувр» – эталон гармонии пропорций и форм, сохраняющий эстетику без особых изысков.

В отличие от ар-деко в других странах, во Франции этот стиль приобрел утонченный характер. Он не просто использовал геометрические формы и экзотические мотивы, но и умело встраивал их в существующую французскую культуру, создавая уникальность. Вместо грубого блеска и нарочитой помпезности, французский ар-деко отличался сдержанностью, изысканностью и вниманием к деталям. Одной из ключевых особенностей французского ар-деко является его тесная связь с индустриальной эпохой. Вдохновленные достижениями в области авиации, автомобилестроения и кинематографа, французские дизайнеры активно использовали новые материалы: хром, нержавеющую сталь, лакированное дерево, шпон, а также экзотические породы дерева, такие как эбеновое дерево и палисандр. Эти материалы, обработанные с безупречной точностью, создавали ощущение скорости, динамизма и технологического совершенства. В архитектуре ар-деко во Франции проявился в создании элегантных зданий с четкими линиями, ступенчатыми фасадами и симметричными композициями. Примером может служить здание Palais de la Porte Dorée в Париже, построенное к Международной выставке 1937 года, или многочисленные отели и кинотеатры, украшенные мозаиками, скульптурами и стилизованными орнаментами. В интерьерах французского ар-деко преобладали светлые тона, часто в сочетании с акцентами золота, серебра и слоновой кости. Мебель отличалась лаконичными формами, изящными изгибами и использованием дорогих материалов. Особое внимание уделялось освещению: хрустальные люстры, бра и настольные лампы создавали атмосферу уюта и роскоши. В мире моды ар-деко во Франции ознаменовался появлением элегантных платьев с геометрическими узорами, длинными нитями бисера и бахромой. Женщины носили шляпы с перьями и брошами, украшения из платины и бриллиантов, подчеркивающие их статус и изысканный вкус. Французский ар-деко – это не просто стиль, это отражение эпохи перемен, оптимизма и стремления к красоте. Он оставил неизгладимый след в истории французского искусства и дизайна, продолжая вдохновлять современных художников и дизайнеров своей элегантностью, изысканностью и неповторимым шармом.

Выставка 1925 года стала демонстрацией господства парижской культуры. А в 1930-е Нью-Йорк перехватил инициативу. Влияние США на ар-деко нельзя недооценивать. Эпоха «ревущих двадцатых» с ее экономическим подъемом и культом скорости породила уникальный американский стиль ар-деко. Здания в стиле «Чикагской школы» с их ступенчатыми фасадами, вдохновленные древней Месопотамией, стали предвестниками ар-деко. В Нью-Йорке, Детройте и других крупных городах архитекторы и дизайнеры создавали небоскребы, кинотеатры и автомобили, воплощающие дух прогресса и оптимизма. Использование новых материалов, таких как нержавеющая сталь и хромированный металл, а также акцент на функциональность и аэродинамику, сделали американский ар-деко более динамичным и индустриальным, чем французский. Вклад таких мастеров, как Норман Бел Гедес, прославившийся футурологическим проектом павильона компании «Дженерал Моторс» на Всемирной выставке в Нью-Йорке в 1939 году, и Раймонд Лоуи, который разработал дизайн пассажирских поездов, интерьер вагонов, железнодорожных станций и рекламных плакатов. Дизайн поездов прославил Лоуи: он придал им обтекаемую форму, что было очень необычно для 1930-х.

Ар-деко, возникший во Франции в 1920-х годах, быстро завоевал популярность по всему миру. Однако в России, переживавшей сложный период революций и Гражданской войны, ар-деко имеет свою историю и особенности. В отличие от Западной Европы, где ар-деко стал символом всеобщего процветания и роскоши, в России он отразил стремление к обновлению, к созданию эстетики нового общества, но в условиях ограниченных ресурсов и политической нестабильности. Причины возникновения ар-деко в России тесно связаны с эпохой НЭПа (Новой экономической политикой). В период относительной экономической свободы, в начале 1920-х годов, возник спрос на предметы интерьера, одежду и украшения, отвечающие вкусам новой, формирующейся интеллигенции и деловой элиты. Влияние оказали и международные контакты: советские дипломаты, работавшие за границей, привозили предметы искусства и дизайна, демонстрирующие новые тенденции. Особенности российского ар-деко существенно отличаются от западного.

В то время как в Европе стиль характеризовался использованием дорогих материалов, экзотических пород дерева, сложной инкрустацией и роскошными тканями, в России акцент делался на функциональность и доступность. В условиях дефицита материалов, мастера использовали более простые, но качественные материалы: фаянс, лакированное дерево, шпон, металл. Вместо изысканной инкрустации применялись геометрические узоры, стилизованные растительные мотивы. В оформлении интерьеров и предметах быта часто встречались элементы национального декора, что придавало российскому ар-деко самобытность и уникальность. Вместо западной экзотики, вдохновленной африканским искусством и Древним Египтом, российские художники и дизайнеры обращались к мотивам древнерусского искусства, народных промыслов и даже авангардных тенденций.

Среди представителей российского ар-деко можно выделить несколько ключевых фигур. Наиболее яркое проявление этого стиля можно увидеть в проекте Павильона СССР на Всемирной промышленной выставке в Париже 1925 года (Рис. 4). Этот павильон, созданный Щусевым, стал настоящим сенсацией. Он не был слепым копированием западного ар-деко. Щусев использовал его элементы – ступенчатые формы, геометрические орнаменты, контрастные материалы – но переосмыслил их, придав им монументальность и строгость, характерные для советского конструктивизма. Фасад павильона, облицованный красным гранитом и украшенный мозаичными панно, воплощал идею могущества и прогресса советского государства. Влияние ар-деко прослеживается и в других работах Щусева этого периода, например, в проектах жилых домов и общественных зданий в Москве, мавзолее вождя (Рис. 5), здание гостиницы «Москва» (Рис. 6). Он использовал характерные для стиля ступенчатые фасады, геометрические узоры, но избегал излишней декоративности, предпочитая лаконичность и функциональность. Щусев не стремился к созданию роскошных интерьеров, а скорее к созданию комфортного и современного пространства для жизни и работы. В образовавшемся в тот период государстве – Советском

Союзе – ар-деко считался напыщенным, буржуазным и не подходящим новой идеологии, в отличие от популярного тогда конструктивизма.

Среди советских памятников ар-деко можно назвать станции Московского метрополитена – «Аэропорт» (архитекторы Борис Виленский и Всеволод Ершов) и «Маяковскую» (архитектор Алексей Душкин). Художники-керамисты, работавшие на заводах Фарфоровый завод им. М.В.Ломоносова и Мытищинский фарфоровый завод, создавали посуду и декоративные изделия с характерными геометрическими узорами и стилизованными изображениями. В ювелирном искусстве заметную роль сыграли фирмы «Карл Цейн» и «Эйнемпель», создававшие изысканные украшения в стиле ар-деко, часто с использованием полудрагоценных камней и эмали. Несмотря на относительно короткий период расцвета (1920-е – начало 1930-х годов), арт-деко оставил заметный след в истории русского искусства и дизайна. С приходом к власти сталинизма и установлением жесткого контроля над искусством, ар-деко постепенно уступил место социалистическому реализму. Однако его влияние прослеживается в последующих архитектурных и дизайнерских решениях, особенно в оформлении общественных зданий и транспортных средств. Российский ар-деко, адаптировавший западные тенденции к местным условиям и традициям, стал уникальным явлением, отражающим сложную и противоречивую эпоху перемен и поисков новых дизайнерских решений. Он продемонстрировал способность русского искусства к синтезу, к творческому переосмыслению заимствованных форм и созданию самобытного художественного стиля.

Заключение. Ар-деко – это живой, постоянно эволюционирующий стиль, отражающий дух эпохи и впитывающий в себя многообразие культур. История его развития – это диалог между разными странами, каждая из которых оставила свой след в искусстве и дизайне. Франция, колыбель этого стиля, подарила ар-деко изысканную элегантность, утонченную роскошь и любовь к сложным геометрическим узорам, вдохновленным экзотическими культурами, такими как египетская и африканская. В США, переживающей бурный экономический рост, ар-деко обрел динамичную энергию, отраженную в обтекаемых формах, монументальных зданиях и акценте на индустриальные материалы – сталь, хром, стекло. Здесь стиль стал воплощением оптимизма и веры в прогресс. В Советском Союзе, где функциональность и практичность ценились превыше всего, ар-деко трансформировался в конструктивизм и производственный стиль, сохранив при этом геометрическую четкость и декоративность, но адаптировал их, учитывая массовое производство и социальную направленность. И так, тенденции развития ар-деко: Франция – это элегантность и роскошь, США – динамизм и индустриальность, Россия (Советский Союз) – функциональность и новаторство. Именно это сочетание различных влияний и определило неповторимый характер ар-деко.

Ар-деко – это стиль, отражающий оптимизм, веру в прогресс и стремление к красоте, характерен для 1920-х и 1930-х годов. Его универсальность и способность адаптироваться к различным странам и регионам обеспечили ему долговечность и актуальность. Изучение ар-деко позволяет лучше понять не только историю дизайна, но и социальные, экономические и культурные процессы, формировавшие мир между двумя мировыми войнами.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Art Deco: A Research Guide [Electronic resource] – Mode of access: <https://www.nypl.org/node/171023>. – Date of access: 01.05.2025.
2. French Art Deco – The Metropolitan Museum of Art [Electronic resource]. – Mode of access: <https://learnrussian.rt.com/speak-russian/russian-art-deco.html>. – Date of access: 02.05.2025.
3. Russian Art Deco – Learn Russian [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.metmuseum.org/essays/french-art-deco>. – Date of access: 30.04.2025.

Чубукова Полина

*студентка 1 курса факультета экранных искусств БГАИ
специальности «Кинотелеоператорство»*

*Руководитель – декан факультета экранных искусств,
профессор кафедры кинотелеоператорства и звукорежиссуры,
кандидат искусствоведения, доцент Чупринский А.И.*

СВЕТ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ОБРАЗОВ В КИНО

Аннотация: *Свет – один из самых мощных инструментов выразительных средств в экранных видах искусств и фотографии. Он не только позволяет зрителю увидеть действие, но и создает атмосферу в кадре, задает настроение мизансцен, способен не просто освещать, но и выявлять психологию главных героев и персонажей. Использование профессионального освещения в кино может создавать выразительные художественные образы, которые воплощают драматургию фильма, тем самым влияя на эмоциональные ощущения при восприятии экранных парадигм реципиентами.*

Введение. В профессиональной и справочной литературе, посвященной вопросам работы операторов-постановщиков и художников по свету с освещением в кино, рассматриваются в основном характеристики света, как физической величины, включая технические параметры осветительной аппаратуры, указываются современные источники искусственного освещения, технологические способы использования дополнительного оборудования, светофильтров и т.п., но не достаточно раскрыты творческие секреты мастерства «рисования светом» [2, 5]. Для студентов, обучающихся на факультете экранных искусств, особый интерес представляют личные креативные открытия признанных мастеров кинематографа, телевидения и фотохудожников, которые могут поделиться накопленным профессиональным опытом с будущими молодыми специалистами. Например, при проведении творческих встреч или раскрытии художественных нюансов на мастер-классах, где на конкретных примерах показывается и в более доступной форме рассказывается как достичь при помощи света того или иного художественного образа [1, 4].

Целью данной статьи является – выявление видов света и характеров освещения для создания художественных образов в экранных видах искусств.

Основная часть. Благодаря всего нескольким видам искусственного света, которые с помощью осветительных приборов комбинируются в различные световые схемы, можно как в съемочных павильонах, так и в естественных интерьерах создавать широкий эмоциональный и психологический спектр художественных образов.

В академической, профессиональной трактовке, существует шесть видов света: рисующий, заполняющий, фоновой, моделирующий, контровой и контурный свет.

«Рисующий» свет – это основной источник освещения снимаемой мизансцены (кадра), который выявляет на экране форму объектов, иллюзию объема и глубину пространства, создавая светотеневой характер освещения. Он прорисовывает четкие тени и благодаря светотеневому рисунку, помогает выявить текстуру предметов, а также создает драматическое освещение на портретах главных героев и персонажей. Рисующий свет создает ритмический рисунок света и тени, от которого зависит характерность экранного образа. Жесткий (направленный) рисующий свет – дает резкий световой контраст, жесткие тени, что приводит к драматичному восприятию изображения. Мягкий (отраженный) рисующий свет – выявляет пластические формы, снижая интенсивность теней, что делает изображение более нежным и естественным.

«Заполняющий» свет – это вид света, который обеспечивает экспозиционный уровень освещенности пространства кадра, смягчая контраст снимаемых объектов и предметов, создавая светотональный (бестеневой) характер освещения. Световое заполнение пространства кадра создается общим рассеивающим освещением, приборами с широким углом светового потока, регулируемого по яркости. Заполняющий свет может быть как белым, так и разноцветным, с мотивированным применением цветных светофильтров, что дополнительно создает воздушную среду и цветовую перспективу в кадре, а также привносит в художественные образы, заданные в сценарии экранного произведения смысловые акценты. Световое заполнение смягчает темные участки и жесткие тени, снижает контраст между освещенными и затемненными частями кадра, благодаря чему зритель может подробно рассмотреть всю детализацию в композиции.

«Фоновой» свет – освещает направленными или рассеивающими световыми приборами отдельные участки или полностью фон в студийном павильоне или в интерьере, создавая «световую ванну» в пространстве. Он помогает визуально выявить главных героев или предметную среду, спроецированную на фон, дополнительно создавая глубину пространства в кадре. При драматургической необходимости фоновой свет может выступать преобладающим для создания силуэтного характера освещения. В этом случае освещается только фон, а сами объекты или предметы, расположенные на первом пространственном плане по отношению к камере, прорисовываются четким силуэтом на ярко освещенном фоне, что привносит в художественный образ на экране проекционный световой эффект.

«Моделирующий» свет – освещает объекты или предметы небольшими по мощности осветительными приборами со средней интенсивностью светового потока, световой луч которых акцентирует внимание зрителей на существенно важных в экранной драматургии деталях. Например, боковая подсветка глаз при съемке психологического портрета на крупном плане; выделение элементов костюма или прически главных героев и персонажей; значимого по драматургической коллизии натюрморта в предметной среде студийного павильона или интерьера и т.п. Моделирующий свет также используется для смягчения жестких теней, регулируя тем самым использование рисующего света, создавая локальный характер освещения.

«Контровой» свет – является одним из важнейших видов света, который помогает не только выявлению объема и рельефа, а самое главное отделяет снимаемый объект от фона, тем самым визуально усиливая глубину пространства. Для создания контрового света осветительный прибор направленного света устанавливается напротив от камеры по отношению к снимаемому объекту или предмету сзади, сверху и имеет средний луч светового потока. Контровой свет при создании художественных образов в кино применяется достаточно часто, создавая объемную «скульптурность» восприятия снимаемой модели.

«Контурный» свет – создается с помощью небольшого направленного осветительного прибора в студийном павильоне или совмещается напротив за объектом съемки с помощью солнца на натуральных локациях, но в отличие от контрового света осветительный прибор или солнечное светило располагается непосредственно за объектом съемки, создавая световой контражур, который может быть мягким либо жестким, в зависимости от степени прозрачности снимаемого объекта (например, натурной скульптурной композиции или натюрморта из стекла). Контурный свет используется как в художественной фотографии, так и в живописных произведениях изобразительного искусства в виде светового ореола портретируемого. В кино он помогает создавать ажурную световую кайму вокруг снимаемого объекта или предмета, отделяя его от фона или создавая эффектное ореольно-силуэтное освещение.

В целом, освещение в экранных и визуальных видах искусств подразделяется на три типа: искусственное, естественное и смешанное. Художественное его применение зависит от драматургических задач, обозначенных в литературном сценарии фильма. Оператор-постановщик, совместно с режиссером-постановщиком и художником-постановщиком

разрабатывают общую концепцию визуализации литературной основы, включая световые характеристики мизансцен, которые наиболее выгодно раскроют действия и ситуации, эмоциональные переживания главных героев и персонажей. Конкретную цель и задачи по технической части реализации задуманного оператор-постановщик ставит перед художником по свету (бригадиром гаферов).

Основным и единственным источником естественного освещения является солнце. В вечернее и ночное время отражателем невидимых глазу солнечных лучей и подсветкой земной поверхности – луна. Очень важным подспорьем для оператора и художника по свету при работе с естественным освещением являются атмосферные явления, а именно в солнечную погоду характер освещения – светотеневой, в пасмурную – светотональный. В утреннее или вечернее время, в зависимости от часового пояса, в кадре можно создавать силуэтный характер освещения, например, снимая мелодраматическую мизансцену о влюбленных на морском берегу. Освещенная рассветом или закатом водная гладь, на фоне которой проецируются при правильном выборе ракурса фигуры главных героев, дает возможность снять элегантные силуэтные кадры влюбленной пары, без выявления и персонификации портретных характеристик.

Не только в экранных видах искусств, но и в художественной фотографии можно использовать естественное освещение для создания экранного почерка, индивидуального стиля в зависимости от жанра, драматургии мизансцен и характера героев или персонажей, например, используя переменчивые погодные условия и световое время суток от рассвета – до заката. Основательной подготовки к съемкам требуют непродолжительные по времени режимные съемки, до начала восхода и сразу же после заката солнца, где используется так называемое «смешанное освещение», т.е. дополнительно применяются подсветки и осветительные приборы для экспозиционного освещения мизансцены. В этом случае операторам-постановщикам и художникам по свету необходимо не только компетентно управлять искусственным освещением, но и тщательно выбирать календарные даты и время съемки, в зависимости от прогноза погоды.

К основным особенностям естественного освещения относятся динамичность и изменчивость. Естественный свет не является статичным – он меняется в зависимости от времени суток, высоты положения солнца, облачности и погодных условий. Это дает возможность операторам или фотохудожникам передавать разное настроение в кадре: раннее утро – мягкий, теплый свет с длинными холодными тенями; солнечный полдень – жесткий, контрастный свет с минимальными тенями; закатный свет – теплые оттенки, мягкое рассеянное освещение и длинные тени. Также естественное освещение создает на экране дополнительное ощущение реальности, поэтому оно широко используется не только в игровом, но и в документальном кино.

Будущие молодые специалисты, операторы или фотографы, должны понимать, что естественное освещение, в отличие от полностью контролируемой съемки в студийном павильоне, дает ограниченность контроля над процессом натуральных съемок. Внезапно может пойти дождь или начаться сильный ветер, что помешает реализации творческого процесса. Данный тип освещения требует подготовки к переменчивым погодным условиям, поскольку нельзя мгновенно изменить их интенсивность. В этом случае, можно использовать подсветки или затенители для смягчения теней, либо при необходимости применять осветительные светофильтры для корректировки цветовой температуры осветительных приборов на натуральных съемках.

Свет как эффективный инструмент для создания художественных образов в экранных видах искусств выполняет множество функций, и его роль выходит далеко за пределы экспозиционного освещения мизансцены. К основным задачам живописного освещения можно в первую очередь отнести создание настроения и атмосферы в кадре. Например, мягкий теплый свет может отображать романтическую, уютную или мечтательную обстановку у камина в мелодрамах, а резкий контрастный холодный свет с глубокими

теньями часто используется в таких жанрах как нуар, хоррор или триллер, создавая тем самым напряжение и мрачность происходящего.

Одной из самых важных функций освещения является создание выразительной образности главных героев и персонажей в кино. Светом можно создать активный психологический портрет экранного героя, выявить и подчеркнуть черты характера, его трансформацию личности на протяжении всего экранного времени. Например, яркое освещение лица, при съемке портрета на крупном плане, может символизировать честность и открытость, а драматический заднебоковой свет делает лицо более резким, добавляя герою загадочности или непредсказуемости, создавая тем самым для зрителей драматургическую интригу. Использование теней как элемента композиции кадра является экранной метафорой и вызовет ощущение о двойственности личности или возникшего внутреннего конфликта у главного героя или персонажа. Так же свет имеет символическое значение, а именно: яркий, лучистый свет ассоциируется с чистотой, надеждой и правдой; темные кадры с минимальным освещением – являются знаком тайны, депрессии или страха; мерцающий свет передает эмоциональное напряжение, ожидания и неопределенность; светлая и темная тональность в монтажном ряду сменяющихся кадров – о переменчивости бытия и т.д.

Заключение. Свет в кино – это не просто технический элемент, а полноценный художественный инструмент, который создает визуальный стиль фильма, рисует световые картины кадров и мизансцен, раскрывает и дополняет характеры героев и персонажей, формирует атмосферу и воздействует на эмоции зрителей. Выявленные виды света и характеры освещения, а также креативное использование схем света на натурных и павильонных съемках делает экранные произведения впечатляющими, выразительными, осмысленными и запоминающимися. Таким образом, операторов и художников по свету, можно сравнить с живописцами, только вместо холста и ярких красок у них в наличии композиционное пространство кадра и живописное освещение, которым они создают выразительные художественные образы в кино.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Волынец, М.М. Профессия : оператор : Учеб. пособие для студентов вузов / М.М.Волынец. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Аспект Пресс, 2008. – 184 с. – (Серия «Телевизионный мастер-класс»).
2. Карлсон, В., Карлсон, С. Настольная книга осветителя / В.Карлсон, С.Карлсон // Пер. с англ. Д.М.Демуровой под ред. С.В.Шульца. – Москва : ГИТР : Флинта, 2004. – 320 с., илл. – (Серия «Телемания»).
3. Масбургер, Р.Б. Видеосъемка одной камерой / Р.Б.Масбургер // Пер. с англ. Е.Г.Шматрикова, под ред. В.Г.Маковеева. – Москва : ГИТР, 2006. – 224 с., илл.
4. Муратов, С.А. Пристрастная камера : Учеб. пособие для студентов вузов / С.А.Муратов. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Аспект Пресс, 2004. – 187 с. – (Серия «Телевизионный мастер-класс»).
5. Справочник кинооператора / Артюшин Л.Ф., Барский, И.Д., Винокур, А.И. // Под общей редакцией Л.Ф.Артюшина – Москва : «Галактика-Л», 1999. – 256 с.

Эм Мила

*студентка 4 курса факультета дизайна и декоративно-прикладного искусства БГАИ
специальности «Декоративно-прикладное искусство»
направления специальности «Декоративно-прикладное искусство (костюм)»
Руководитель – доцент кафедры
декоративно-прикладного искусства и костюма Высоцкая Х.И.*

ЭТНОДИЗАЙН КАК ТРЕНД СОВРЕМЕННОЙ МОДЫ НА ПРИМЕРАХ РОССИЙСКИХ И БЕЛОРУССКИХ БРЕНДОВ В 2024–2025 ГОДАХ

***Аннотация.** Этническое направление в контексте современной моды является одним из ключевых тенденций. Мировые бренды интегрируют возвращение к традиционным ремеслам, фольклорным мотивам и тематике природных и духовных символов, этнические элементы в свои коллекции, а белорусские дизайнеры активно используют национальные мотивы для формирования уникального стиля. В данной работе освещаются вопросы глобализации культурного обмена, устойчивого развития и современных технологий, способствующих популяризации этнодизайна. Доклад подчеркивает актуальность сохранения культурного наследия через моду и показывает, как этнодизайн становится важной составляющей современного эстетического пространства, объединяя традиции и инновации.*

***Введение.** В современном мире моды наблюдается устойчивый рост интереса к этнодизайну – стилю, который объединяет элементы национальной культуры, традиционных ремесел и фольклора. Этот тренд отражает не только эстетические предпочтения, но и стремление к аутентичности, сохранению культурного наследия и поиску новых форм самовыражения.*

Исследуя этнические тенденции в дизайне, необходимо внести различия в дефиниции: этнические тенденции, национальный стиль и фольклорный. С теоретической точки зрения между костюмом в национальном стиле и этническом существует определенная разница.

Первый предполагает обращение к традициям, их обобщение и интерпретацию. Второй в большей степени ориентирован на национальный колорит, экологию этнографической среды и нюансы стиля той или иной страны. Этнический стиль отсылает не к реконструкции исторически сложившихся форм национального костюма, а к утверждению идеи гармонии человека и природы. Отдельная тема для исследования – фольклорный стиль. «Фольк-стиль» в переводе с английского обозначает «стиль в современной одежде, использующий элементы народного костюма». Причем, комплект, выполненный в фольклорном стиле, может быть романтическим по характеру, украшен и дополнен аксессуарами из естественных, экологически чистых материалов. Фольклорная одежда сохраняет натуральные ткани, вязаные кружева и вышивку. [4]

В 2024–2025 годах этнодизайн становится неотъемлемой частью глобальной модной индустрии, находя свое отражение как в коллекциях мировых брендов, так и в работах белорусских дизайнеров.

Основные направления возвращения к традиционным ремеслам и фольклору – восстановление и популяризация национальных ремесел. Одним из ключевых аспектов этнодизайна является возвращение к традиционным ремеслам – вышивке, ткачеству, кружевоплетению, резьбе по дереву и керамике. Мировые бренды активно интегрируют элементы ручной работы в свои коллекции, подчеркивая уникальность и аутентичность изделий.

Например, сотрудничество дизайнера Ксении Демьяненко-Новиковой совместно с использованием тканей производства компании «Шуйские ситцы» в коллекции «Ангел» 2024 года. (Рисунок 1, 2, 3, 4) Акцентные изделия в коллекции – пальто, куртки и плащи

с вышитыми розами, белыми лилиями и необычными подкладами из коллекционных ивановских ситцев и современных тканей компании «Шуйские ситцы». [5]



Рис. 1, 2, 3, 4. Коллекция «Ангел» дизайнера Ксении Демьяненко-Новиковой совместнос использованием тканей производства компании «Шуйские ситцы» [5]

Интеграция фольклорных мотивов в современный дизайн. Фольклорные мотивы – символы, орнаменты, цветовые палитры – активно используются для создания узнаваемых образов. Бренды используют эти элементы для придания коллекциям глубины и культурной значимости.

Белорусский дизайнер Валентина Горбань создала коллекцию «Мимикрия времени», которая строилась на основе народного костюма. Чтобы максимально адаптировать прошлое к настоящему вышивка была заменена на тесьму, граффити создано из термотрансферной печати, кресты – из термотрансферной плёнки. Коллекция выполнена в стиле апсайклинг: все ткани куплены с рук, это отрезки из советских времен и позже, в основном хлопчатобумажные. [2] (Рисунок 5, 6, 7, 8)

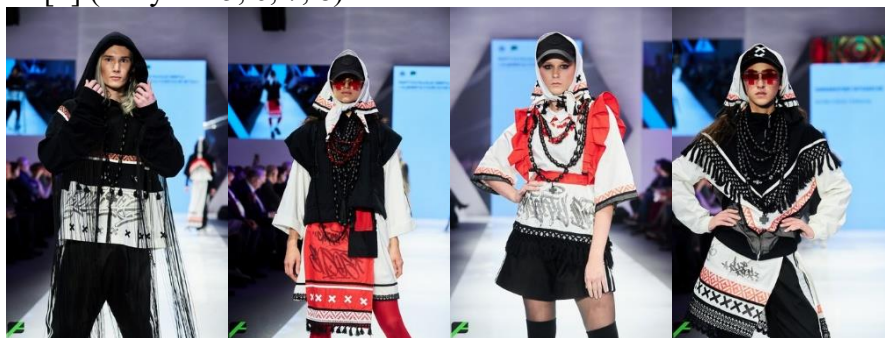


Рис. 5, 6, 7, 8. Коллекция «Мимикрия времени» [2]

Тематическая направленность: возвращение к природе и духовности. Этнодизайн также включает темы природных элементов – растений, животных, природных ландшафтов – а также духовных практик и символики. В 2024–2025 годах наблюдается тенденция к созданию коллекций с акцентом на экологичность и духовное единство человека с природой. Бренды используют натуральные материалы (лен, хлопок, шерсть), а также мотивы природы: цветочные орнаменты, изображения животных или природных элементов.

Один из самых известных белорусских эко-брендов – Historia Naturalis. (Рисунок 9, 10, 11) Они используют в своих коллекциях много льна, а этот материал считают визитной карточкой нашей страны, поэтому такие образы носить вдвойне приятно. Одежду бренда можно легко вписать в повседневный гардероб: дизайнеры создают комфортные костюмы в базовых цветах, платья в городском стиле. Здесь нет эпатажа, но есть самобытность, уникальность, узнаваемый почерк. [1]



Рис. 9, 10, 11. Одежда бренда «Historia Naturalis» [1]

Этичность и устойчивость. Этнодизайн также связан с концепциями этичной моды и устойчивого развития: ручная работа способствует сохранению ремесленных техник; уменьшает экологический след производства; а аутентичные мотивы помогают бороться с массовым потреблением однотипных товаров.

Как пример, российский дизайнер Саша Гапанович выстраивает философию своего бренда вокруг идентичности на переосмыслении локальных культурных кодов, обращении к традиционному костюму, работе с темой памяти, семейной и культурной (Рисунок 12, 13, 14).

Дизайнер черпает вдохновение на Крайнем Севере, миксуя локальные образы, паттерны, детали со смыслами мирового концептуального люкса. Фирменные штрихи – рюши, ручная вязка, работа с объемами, многослойность, филигранная ручная работа [3].



Рис. 12, 13, 14. Одежда дизайнера Саши Гапанович [3]

Культурный контекст: этнодизайн как часть национальной идентичности. Дизайнеры активно используют национальные мотивы для формирования уникального стиля современной моды. В последние годы наблюдается рост интереса к сохранению культурного

наследия через моду. Так, дизайнер Елена Погирницкая – автор пяти модных коллекций, постоянная участница «Мельницы моды», фестиваля-конкурса моды и фотографии в Республике Беларусь. Участница от нашей страны форума легкой промышленности и модной индустрии «Содружество моды» в Санкт-Петербурге, а также – «Русского силуэта» в Москве.

Елена Погирницкая работает в тематике белорусского барокко XVI-XVII веков эпохи правления князей Радзивиллов. По её мнению, это достаточно весомый пласт, интересный. Он касается её рода, семьи, истории нашей страны, каждого из нас. Нам необходимо обращаться к нашим корням, к нашему великому историко-культурному наследию, именно там зарыт настоящий клад для будущих поколений.

Эти инициативы способствуют укреплению национальной идентичности и популяризации белорусской культуры за рубежом.

Заключение. Этнодизайн становится важнейшим трендом современной моды благодаря своей способности сочетать традиционное искусство с актуальными эстетическими запросам. В будущем он продолжит развиваться как глобальный феномен – объединяя идеи устойчивого развития, культурного обмена и поиска индивидуальности.

Белорусские и российские дизайнеры и бренды активно внедряют элементы народного искусства в свои коллекции, что способствует популяризации культурного наследия на международной арене.

Этнодизайн не только обогащает моду новыми формами выражения, но и способствует сохранению культурного наследия в условиях глобализации – важнейшая задача современного дизайнера будущего.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бренд Historia Naturalis: белорусский лен и большие подиумы [Электронный ресурс] – Режим Доступа: – <https://34travel.me/post/historia-naturalis>. – Дата доступа: 18.05.2023.
2. Валентина Горбань: Смысл коллекции – вывести народный костюм на улицу, дать ему жизнь / Статьи - Информационное агентство РИА МОДА [Электронный ресурс]. – Режим доступа: – <https://riamoda.ru/article/news-444.html>. – Дата доступа: 18.05.2023.
3. Главная [Электронный ресурс] – Режим Доступа: – <https://gapanovich.com/>. – Дата доступа: 18.05.2023.
4. Демшина, А.Ю. Этнотенденции в пространстве современной моды (научная статья) / А.Ю.Демшина. – Вестник СПбГУКИ, 2011. – С. 164.
5. «Шуйские ситцы» на Московской неделе моды [Электронный ресурс] – Режим Доступа: – <https://sitsy.ru/news/shuyskie-sittsy-na-moskovskoy-nedele-mody1/>. – Дата доступа: 18.05.2023

Янищиц Яна

*студентка 5 курса художественного факультета БГАИ
специальности «Монументально-декоративное искусство»,
направления специальности «Монументально-декоративное искусство (реставрация)»
Руководитель – декан художественного факультета, доцент кафедры
истории и теории искусств, кандидат искусствоведения Лаврецкий Г.А.*

РЕФЕРЕНСЫ ЗАПАДНОЕВРОПЕЙСКОГО ИСКУССТВА В ТВОРЧЕСТВЕ МИХАИЛА САВИЦКОГО

Аннотация. В предложенной работе проведен анализ двух картин Михаила Савицкого: «Куст роз» 1974 года и «Хлеб нового урожая» 1979 года. Целью исследования было сопоставление образов художника с образами из классического западноевропейского искусства. Изучение приемов построения живописного полотна и отношения к созданию произведений знаменитого белорусского художника XX века М.А. Савицкого являются основными темами данной работы.

Введение. Имя Михаила Савицкого известно каждому, кто интересуется историей белорусского искусства XX – XXI века. Оно уже не одно десятилетие является ключевым в изучении и понимании развития белорусской живописи и искусства в целом. Художником создано более сотни монументальных полотен, ключевыми темами которых являются: память о войне и героический облик человека труженика. Каждую из этих тем автор пропускал сквозь себя, проживал снова и снова, благодаря чему и добивался яркого художественного образа, создавал уникальное художественно-временное пространство. Это пространство «погружает» зрителя в события прошлого, как бы натягивая невидимые нити между изображенным на холсте, реальным и чувственным, вовлекая зрителя в сопереживание и диалог.

К настоящему времени создано большое количество материала на тему творческого наследия Савицкого. В большинстве своем вся информация сосредоточена вокруг цикла «Цифры на сердце», которая, несомненно, является одной из важнейших в творчестве художника. Так же большое внимание уделяется иконографическим схемам, как например, образу Божией Матери, в известных полотнах Савицкого. В данной работе, мне хотелось бы сфокусироваться не на церковных схемах, а на образах светского западноевропейского искусства, следы которых можно обнаружить в работах «Куст роз» и «Хлеб нового урожая».

В процессе обучения в академии искусств, я близко познакомилась с вышеуказанными работами, благодаря дисциплине «копирование». За время работы я старалась изучить стиль и манеру письма, композиционное и колористическое решения, знакомилась с принципом ведения полотна, стараясь наиболее близко подойти к технике автора. Длительное нахождение в близком контакте с произведением мотивировало меня к изучению этих работ и с искусствоведческой стороны.

Основная часть. Художник Михаил Савицкий родился в 1922 году и за свою долгую жизнь внес неоценимый вклад в развитие белорусского искусства. Страшный опыт концентрационных лагерей не смог сломить творческого духа, а напротив, укрепил веру в жизнь и справедливость. Весь перенесенный ужас художник вкладывал в свои произведения, стараясь донести до людей то, что невозможно выразить словами – только искусством. Сегодня многие и знают художника М.А. Савицкого по его выразительным полотнам из цикла «Цифры на сердце» и запоминающемуся образу «Партизанской (Минской) мадонны». Однако в его творчестве можно найти не менее интересные работы, посвященные людям и о людях. Художник не раз отмечал, что его искусство создается для народа и должно быть среди людей. Так и есть, среди его работ мы не находим пейзажей или натюрмортов, а если они и есть, то очень умело вписаны в композицию с человеком.

Для Савицкого творить и жить были неразделимыми понятиями. Как жизнь не может застыть, так и художник не может остановиться творить. Он неустанно сражается за всестороннее раскрытие неисчерпаемых возможностей живописи, за острое выявление сути. У Михаила Андреевича была очень точная фотографическая память, благодаря которой он легко улавливал и запоминал тончайшие нюансы человеческой пластики. Свои работы он писал по большей части без натуры, опираясь на свой опыт и ощущение, лица его персонажей словно выходили к нему из его собственной памяти. У художника было особое понятие – войти в холст – внутренним чутьем определить формулу картины. Не имея практически никаких предварительных эскизов, художник находил особый контакт со своим внутренним состоянием и чистым холстом перед ним. Быстрыми движениями, стараясь не упустить ускользающее видение, работая от пятна, он задавал композицию будущего полотна. Большое значение для художника в процессе работы над картиной имеет «насмотренность» образами других мастеров. У Савицкого было большое собрание книг по искусству, каталогов и альбомов. Во время учебы, будущий художник старался «разгадать» специфику мастерства таких мировых живописцев как: Рафаэля Санти, Эль Греко, Веласкеса. Поэтому несколько не удивляет то, что в его собственных работах мы находим схожие решения, а иногда и прямое обращение к образам великих классиков.

В рассуждении о правомерности заимствования образов других художников для собственных произведений и об авторской новизне решения, хочется обратиться к высказыванию из «Екклесиаста»: «ничто не ново под солнцем». На протяжении всего развития мирового искусства можно наблюдать переходящие из эпохи в эпоху образы и знаки. Под действием того или иного социального контекста они либо приобретают новые смыслы, либо транслируют опыт прошлых поколений. Эволюция искусства и есть видоизменение и переосмысление давно известных всем вещей. Первооснова всякого искусства – бытие и его идеалы, второй исток – накопленный человечеством опыт. Использование этого опыта правомерно в той степени, насколько оно оправдано целью и замыслом автора. Художник М.А. Савицкий часто использует схемы и образы минувших эпох, переосмысляет и интерпретирует их в произведениях 20 века. Свобода художника всегда ограничена прошлым. Опыт и память Савицкого насыщены ужасающими обычного человека, картинами, но мастерство художника и состоит в том, чтобы от того, на что не хочется смотреть, нельзя было отвести взгляд.

Савицкий до 1974 года не писал цветов. В работе «Куст роз» (Рисунок 1) художник впервые изображает цветущие розы, являющиеся неотъемлемой частью композиции. Не удивителен выбор цветка. Роза символизирует одно из имен Марии – «Мистическая роза». Идея работы отсылает к образу «запертого сада», распространенному в изобразительном религиозном искусстве прошлых столетий. Первое, на что падает взгляд зрителя – сидящая фигура женщины с младенцем на руках. Интерес к изображению образа мадонны – узнаваемый почерк Савицкого. Но сейчас нас интересует здесь другое: две девушки стоят на заднем плане. Одна обращает свой взгляд на мадонну, другая словно смотрит на всех проходящих мимо людей и одновременно в пустоту (Рисунок 2).

Сложно сказать, на чем сфокусирован ее взгляд, немного уставший, но, тем не менее, проникновенный. Её лицо повернуто к зрителю в три четверти, словно нехотя или случайно. В ее тонких чертах прослеживается сходство с автопортретом молодого итальянского художника Рафаэля Санти (Рисунок 3). Выше уже упоминалось о том, что, будучи студентом, Савицкий уделял большое внимание старым мастерам, как например и Рафаэлю. Если учесть большую коллекцию книг по искусству, то можно предположить, что многочисленные учебные штудии и изучение каталогов оставили определенный зрительный след в памяти автора, который впоследствии ожил на полотне «Куст роз». Девушка у Савицкого имеет тот же отстраненно-печальный взгляд, что итальянский живописец, смотрящий куда-то за зрителя и вместе с тем устремленный сам в себя. Она, словно бросив быстрый взгляд на женщину с ребенком, предалась размышлениям о своем собственном будущем в роли матери. В противовес ей – взгляд пожилой женщины в правой части

картины. Она олицетворяет собой все то, что молодой девушке только предстоит пережить и ее уставшие глаза смотрят за край холста, видя то, что зрителю пока не доступно.



Рисунок 1



Рисунок 2



Рисунок 3

Вторая работа, которая представляет интерес – «Хлеб нового урожая» 1979 года (Рисунок 4). Живописная манера 70-х, 80-ых годов уходит от сурового стиля, преобладавшего ранее в художественных произведениях. Лепка формы перешла в мягкость объемов, обогатилась режиссура пространства, насытился колорит. Все эти изменения можно наблюдать и в творчестве Савицкого. Тематика картины «Хлеб нового урожая» не травмирующая для автора, а скорее медитативная. Поэтому и в композиции отсутствуют острые и неожиданные решения. Она симметрична и повторяет круговой мотив хлеба. Автор умело режиссирует взгляды персонажей: сначала переводит их друг на друга и в конце на зрителя, делая его, тем самым, непосредственным участником изображенного. Хлеб в картинах Савицкого никогда не выглядит простым продуктом питания. Для художника он – символ жизни. За каждым изображенным стоит обобщенное понимание о народе в целом. Стремление к жизни автор подчеркивает и интенсивностью полихромного колорита. Яркие насыщенные тела, словно светятся изнутри. Богатая различными художественными приемами композиция создает зрительный обман – картина кажется больше по размеру, чем есть на самом деле.

Изучая полотно, взгляд невольно останавливается на молодой девушке справа: все это время она неотрывно изучает самого зрителя (Рисунок 5). Снова поворот в три четверти и снова можно найти сходство с известным портретом, но уже не итальянского автора, а художника «золотого века голландской живописи» – Яна Вермеера. Имеется в виду портрет «Девушка с жемчужной сережкой» (Рисунок 6). Практически ничего не известно о том, кто же изображен на одной из самых известных картин кисти нидерландского художника. Но, возможно, именно доля мистики и привлекает в изображении молодой девушки с жемчужной сережки. Искусство тем больше ценится, когда не дает полных ответов своему зрителю.

Неизвестность окутывает и образ девушки, написанной Савицким. Являясь одной из изображенных, она тем самым привлекает внимание больше всего. Прием, используемый в этой работе, имеет название «ломка четвертой стены» – действие, обращенное непосредственно к зрителю. Персонаж как будто осознает присутствие зрителя, наблюдающего за ним. Вследствие этого зритель ощущает более близкую связь с произведением. Сложно не обратить внимания на схожесть взглядов. Но при более долгом и детальном рассмотрении находится и серьезное отличие: чувственное начало у них разное. Героиня Савицкого смотрит на зрителя честным, открытым взглядом. Мысль о честности – неизменная доминанта в образах белорусского художника. Ее взгляд в каком-то смысле необъятен, обращен одновременно на всех и ни на кого лично. Взгляд вермеерской героини

более личный, адресованный в первую очередь автору полотна, затем уже зрителю. Он прекрасен своей легкой наивностью и осознанием собственной красоты. Этот взгляд личный и принадлежит только той, кого изображает художник.



Рисунок 4



Рисунок 5



Рисунок 6

Заключение. Творчество Михаила Савицкого ознаменовало целую эпоху в национальном искусстве. Его имя и работы широко известны не только на территории Беларуси, но и далеко за ее пределами. Художник создал свой уникальный запоминающийся стиль, опираясь на искусство прошлых эпох и анализируя современный ему мир. В этом синтезе родилось искусство, цепляющее разные поколения зрителей. Его работы служат отличным примером для молодых, начинающих художников того, что не нужно бояться повторить то, что уже было сделано до них. Изучение истории искусств, посещение музеев и галерей, просматривание каталогов и журналов с репродукциями только обогатит и укрепит ваш творческий путь. Заимствование, копирование, интерпретация лишь первые шаги к собственному авторскому стилю. Рассмотренные выше темы для работ «Куст роз» и «Хлеб нового урожая» лишь небольшая часть того, чем насыщено творческое наследие М.А.Савицкого.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Сборник статей «Аладовские чтения – 2022» / Минск, БелНИИТ «Транстехника», 2022. – Дата 04.05.2025.
2. Назимова, И.В. «Михаил Андреевич Савицкий» / И.В.Назимова. – Минск : Издательство «Беларусь», 1973. – Дата доступа: 04.05.2025.
3. Пугачева, Э. «Михаил Савицкий» / Э.Пугачева. – Минск : «Беларусь», 1982. – Дата дотупа: 04.05.2025.

Научное издание

**Материалы
LIX студенческой
научно-творческой конференции**

23 мая 2025 года

Отвественный за выпуск – А.Н.Гаврилова

Материалы представлены в авторской редакции.
Использованное программное обеспечение: Libre Office 7.6 Community.

Размещено на сайте 08.08.2025

Объём издания – 6 818 КБ.

Учреждение образования
«Белорусская государственная академия искусств».
Проспект Независимости 81, 220012, Минск, Республика Беларусь.