

СЕКЦИЯ 8

«ИСКУССТВО И ДИЗАЙН»

СОДЕРЖАНИЕ

ГАРМОНИЗАЦИЯ В ДИЗАЙНЕ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ Барсукова Н. И., доктор искусствоведения, профессор	715
ЭВОЛЮЦИЯ ПРОЕКТА КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА ОГУ «МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА –КОНКУРС ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА «ОБРАЗЫ ИЗМЕНЧИВЫХ ФАНТАЗИЙ» Васильченко А. А., канд. искусствоведения, доцент	719
ИЗРАЗЦОВЫЕ КАМИНЫ И ПЕЧИ ПЕТЕРБУРГСКОГО МОДЕРНА – ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ Жемчужнова О.А., аспирант	724
АКТУАЛЬНОСТЬ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ ИСКУССТВ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ Живаева О.О., старший преподаватель	728
ВЛИЯНИЕ УЛИЧНОГО ИСКУССТВА НА ВОСПРИЯТИЕ АРХИТЕКТУРНОГО НАСЛЕДИЯ ОРЕНБУРГА Карпова Э.В.	732
АЙДЕНТИКА ЯЗЫКОВЫХ ЦЕНТРОВ КАК СРЕДСТВО ДИАЛОГА КУЛЬТУР (на примере Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ) Путинцева Т.А., кандидат искусствоведения, доцент, Пороль М.В.	735
ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ДЕТСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ГОРОДОК» Туйсина Д.М., канд. искусствоведения.....	740
НАИВНАЯ КРЕАТИВНОСТЬ И ЕЕ ЗНАЧИМОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ Цой В.В., старший преподаватель., Далакян А.С.	746
ВОЗМОЖНОСТИ ИНФОГРАФИКИ В ОБУЧЕНИИ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ ГРАФИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ Шевченко О.Н., к.п.н., доцент, Тарасова О.П., к.п.н., доцент	750
СПЕЦИФИКА ДИЗАЙНА ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ЦЕНТРОВ Шлеюк С.Г., к.иск., доцент, Руденко Е.А., Баранец М.А.....	753

ГАРМОНИЗАЦИЯ В ДИЗАЙНЕ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

**Барсукова Н. И., доктор искусствоведения, профессор,
Национальный институт дизайна**

Слово гармонизация произошло от греческого *harmonia* – связь, стройность, соразмерность. Гармония, или гармоничность в широком смысле противопоставляется неорганизованности, хаосу или представляет собой нечто несовершенное. Гармонизация в искусстве и дизайне – это принцип композиционного упорядочивания всех компонентов: по объёмам и массам, фактурам и ритму, цвету и свету, функциональным признакам и т.д. Другими словами, это процесс для достижения согласованности и целостности, что является основой художественно-проектной деятельности. Можно утверждать, что понятия баланса, сбалансированности и равновесности тоже очень тесно связаны с сущностью гармонии.

Роль урбанистического дизайна в комплексном благоустройстве современного города велика [4]. Наряду с основными проектными задачами по созданию благоустроенных открытых пространств, дизайн городской среды решает и абсолютно для него новые: создание безбарьерной среды для маломобильных групп населения [7]; формирование многофункциональных площадок с применением ландшафтных композиций [3]; моделирование игровых ландшафтов, парков и бионических форм в городской среде [10, 11]. Суть проблемной ситуации состоит в том, что добиваться согласованности всех элементов композиции как правило приходится в условиях стилистической множественности или полистилистики [5].

Гармонизация в дизайне городской среды воспринимается многими исследователями как процесс коррекции, доработки уже существующей композиции [1, 6, 8, 9]. Это постоянное «подтягивание» сложившейся средовой ситуации до состояния совершенства и упорядоченности, до соответствия духу времени и новым требованиям к качеству среды обитания человека. Следует отметить, что гармонизировать можно уже существующий объект, но также гармонизация может применяться в ходе проектного анализа и принятия решения. Но и в том, и в другом случае гармонизация направлена на формирование согласованности, целостности.

Теоретическое осмысление гармонизации как основного метода средового дизайна в целом было сделано нами еще в 2008 году [2]. Была выдвинута теория средовой парадигмы современного дизайна, в которой основные принципы гармонизации средового дизайна соотнесены с принципами организации живой природы.

В данной статье представлено развитие этих идей на примере урбанистического дизайна. За основу были взяты положения, актуальные для современного состояния городского дизайна: город как место встреч, многообразие видов городской жизни, постоянное обновление проектных форм для создания комфортной городской среды. Гармонизация в данном исследовании

понимается как система средств и приёмов для создания городской среды высокого качества, как возможность применения в дизайне механизма синтезирования, целостного выражения действующих в природе и проектной культуре принципов, как основной метод проектирования в дизайне городской среды.

Результаты концептуальных и эмпирических дизайн-исследований комфортной городской среды привели к следующим результатам. Предложена, как наиболее перспективная, концепция сбалансированной *среды*, благоприятная по многим показателям. Термин «сбалансированная» представляется нам наиболее соответствующим гармонизации как основному методу средового дизайна.

В выявлении средовых связей внутри системы определены наиболее оптимальные показатели урбанистической среды, что предполагает равновесное состояние между природными и искусственными средами, обеспечивающее комфортное для человека существование в городской среде. Все факторы комфортной, благоприятной среды должны быть сбалансированы, именно это является качеством среды, создающим оптимальные условия пребывания в ней. Схематически это нашло выражение в структуре сбалансированной среды и выявлению в ней социальных и средовых связей (рис. 1).



Рис. 1. Структура сбалансированной городской среды.

Сюда необходимо отнести и формирование отдельных фрагментов городской среды, открытые общественные пространства, и соединение искусственных и природных компонентов в единое целое. Ещё одна задача – сделать общественный транспорт полноценной альтернативой автомобильному, соблюсти баланс между пространствами для автомобилистов, велосипедистов и пешеходов, но оставить места и для отдыха, улучшить сообщение между городскими центрами притяжения.

Методология городского дизайна в построении сбалансированной среды ориентирована на создание оригинальных дизайн-концепций, сформированных для конкретного места с учётом его истории и культурных кодов. Любой современный проект урбанистического дизайна направлен на технологичность и культурное осмысление. Даже крупные ансамбли проектируются как своего рода масштабный пространственный дизайн, а их функциональное наполнение – как самостоятельные дизайнерские среды. В результате – любой объект в городской среде должен восприниматься как дизайнерский.

При этом категорию «среда» надо понимать, как освоенную, понятную и приемлемую для пребывания часть города. Обязательно должны учитываться технологические аспекты в проекте, функциональные условия и эргономические требования, наличие современных материалов и конструкций. Интерес урбанистического дизайна к традиционным для данного региона строительным технологиям, особенностям ландшафта, местной повседневной культуре обусловлены стратегией сохранения национальной и культурной идентичности места. Эта работа проходит под знаком нарастания образного начала в городской среде для достижения художественного эффекта от любого средового элемента с тенденцией к решению прагматических задач.

Методология дизайн-проектирования сбалансированной городской среды предполагает комплексный подход и основывается на следующих принципах. Расширяется набор методов комплексного благоустройства: это геопластика, озеленение, цветочное мощение, колористика, архитектурное освещение, реклама, информационные системы и визуальная коммуникация, технологические устройства (подъёмники, лифты и пр.), малые формы, уличная мебель и оборудование, применение материалов и покрытий, соответствующих особенностям существующей климатической зоны и т.д. Исходя из этого, в целом объектом благоустройства является весь город. Однако основной формой градостроительных преобразований должна стать не традиционная практика планирования пространственных систем, а проектирование средовых состояний, комфортных функциональных дизайн-пространств.

Ранее городской дизайн предполагал совокупность малых дизайнов, формирующих по отдельности частные свойства и качества среды: проектирование оборудования городских пространств и процессов от инженерного оснащения до графических композиций в рекламе, их ландшафтную организацию, декоративное оформление, сценографическое осмысление. Относительно компактные и соразмерные человеку, функционально продуманные и технически оснащённые, эти комфортные урбанизированные пространства должны организовываться отличными от традиционных архитектурных гармонизирующими методами дизайна. В основе их построения должен лежать принцип эргономики, направленный на максимальный учёт человеческого фактора. Проектирование и организация таких комфортных средовых комплексов становится возможной при ориентации на современные технологии, инновационные материалы с осознанием функционально-эргономического контекста дизайна в городской среде, что помогает определить основные «проблемные узлы» и направления для повышения комфортности. Так создаётся многомерная предметно-пространственная среда города методами урбанистического дизайна.

В заключении можно сделать вывод, что целостности среды не может быть достигнуто путём механического, формального соединения предметов друг с другом. Философское определение человека как целостного существа, объекта среды выявляет предпосылки для преобразования мира вообще, и среды в частности, по подобию человеческой личности. Основные принципы

гармонизации, которыми оперирует современный средовой дизайн *основываются на безусловном приоритете общечеловеческих ценностей и возможности гуманизировать отношения человека и предметно-пространственной среды средствами дизайна за счёт гармонии и красоты природных отношений*. Именно поэтому пространственные композиции, созданные по универсальным законам формообразования в дизайне городской среды, будут соответствовать требованиям целостной и органичной среды. Но главным качеством гармонизации как основного метода урбанистического дизайна является комплексность, охват сразу нескольких проблем или направлений.

Литература

1. Адамс Д., Тисделл С. Формирование мест: градостроительство, проектирование и разработка. Великобритания: Vol. 36, вып. 4. – 2013. – С. 809–810.
2. Барсукова Н.И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI веков. Дисс....докт. иск. – М.: ВНИИТЭ, 2008. – 367 с.
3. Барсукова Н.И. Ландшафтная организация многофункциональных открытых городских пространств/ Инновации в социокультурном пространстве //Мат. IX межд. науч.-практ. конф. ч.1. – Благовещенск: АмГУ, 2016. – С. 58–68.
4. Барсукова Н. И. Роль средового дизайна в условиях комплексного благоустройства современного города// Дизайн 21 века традиции и новации. Мат. 3-й Всеросс. науч.-практ. конф. – Сочи: СГУТиКД, 2010. – С. 3–13.
5. Барсукова Н. И. Полистилистические приёмы проектной культуры постмодернизма // Вестник Оренбургского государственного университета. 2007. № 5 (76). С. 88–97.
6. Вирт Л. Урбанизм как образ жизни / Луис Вирт; Пер. с англ. В. Николаев; ред.: В. Бабицкая – М.: Strelka Press, 2016. – 108 с.
7. Коваленко М.В., Барсукова Н.И. Проблемы формирования безбарьерной среды в рекреационной зоне на примере города Сочи //Город – территория дизайна. Проектная культура, проблемы мифологии и типологии среды. /Всеросс. научн. конф. – М: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2013. – С. 145–149.
8. Михайлов С. М. Дизайн современного города: комплексная организация предметно-пространственной среды (теоретико-методологическая концепция). Дисс. ...док. иск. – М.: ВНИИТЭ, 2011. – 361 с.
9. Нефёдов В.А. Как вернуть город людям. – М.: Искусство–XXI век, 2015. –150 с.
10. Процюк М.В., Барсукова Н.И. Бионические игровые формы на открытых городских пространствах // Архитектон: известия вузов. – 2020. – № 3 (71). – С. 17.
11. Процюк М.В., Барсукова Н.И. Типология игровой среды на открытых городских пространствах // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований / Мат. Всерос. науч.-практ. конф. – Оренбург: ОГУ. – 2020. – С. 731–738.

ЭВОЛЮЦИЯ ПРОЕКТА КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА ОГУ «МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА – КОНКУРС ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА «ОБРАЗЫ ИЗМЕНЧИВЫХ ФАНТАЗИЙ»

**Васильченко А. А., канд. искусствоведения, доцент,
Оренбургский государственный университет**

Декоративно-прикладное искусство - это вид художественного творчества, который охватывает различные разновидности профессиональной творческой деятельности, направленной на создание изделий, совмещающих утилитарную, эстетическую и художественную функции. Как утверждает В.Г. Власов, «..Специфика декоративно-прикладного искусства состоит не в предмете, а в творческом методе, объединяющем все стороны художественной и ремесленной деятельности человека» [1].

Выставочный проект «Международная выставка декоративно-прикладного искусства «Образы изменчивых фантазий» имеет длительную историю формирования, становления и развития.

Идея провести художественную выставку с участие только женщин-художниц возникла в начале 1996 года в Оренбургском отделении СХ России. Она была нова, оригинальна, поддержана правлением СХ, и воплотить её в жизнь предстояло Васильченко АА., как автору идеи и председателю правления. В тот период в СХ было достаточное количество женщин, успешно работающих в основных видах художественного творчества – в живописи, графике, скульптуре, декоративно-прикладном искусстве. Название определилось сразу – ведь впереди был Международный женский день - 8 Марта, и выставка под названием «..Как песнь весны...» была как бы поздравлением всех женщин с праздником.

Оформление каталога-приглашения первой выставки было в духе того времени – без особых дизайнерских поисков. Это был лист бумаги формата А-4, сложенный втрое, в черно-белом исполнении, отпечатанный на принтере (рис.1). Так оформлялись почти все выставки того времени.

Несмотря на скромный вид, этот каталог-приглашение содержал основную выставочную информацию: об авторах, видах искусства, название, размер и технику работ. Теперь его можно назвать историческим документом, который, наряду с другими источниками, свидетельствует о разносторонней творческой деятельности художников Оренбурга того времени.

Участниками первой выставки «Как песнь весны» стали 14 человек. Основное ядро экспозиции составляли работы членов СХ – Ескиной И.Н., Васильченко А.А., Окуновой О.В., Шлеюк С.Г., и Петина Н.Г. – Заслуженного художника России. Многие из участниц к тому времени принимали активное участие в проводимых тогда художественных выставках разного уровня областных, региональных, республиканских, всесоюзных. Поэтому выставка демонстрировала высокий художественный уровень работ, была разнообразной, так как на ней были представлены все виды изобразительного искусства –

живопись, графика, скульптура, декоративно-прикладное искусство, прикладное искусство. Выставка не осталась незамеченной, и получила статус Областной.



Рис.1 Каталог-приглашение выставки 1996 года

Очередная Областная выставка декоративно-прикладного искусства «Как песнь весны...» состоялась уже в следующем, 1997 году, накануне Международного женского дня 8-е Марта Участниками стали 18 человек.

Показательно, что наиболее расширенным на первых двух выставках оказался раздел декоративно-прикладного искусства, что стало поводом задуматься о дальнейшем формате выставки, составе её участников, и, возможно, о смене названия. Так, на заседании правления СХ, было решено отказаться от гендерного принципа отбора участников и пригласить для участия в выставке мужчин-художников, успешно работающих в жанре декоративного искусства. И выставка сменила свое название – с 2001 и по 2006 гг. она стала называться просто – Выставка декоративного искусства.

Участие в выставке художников - мужчин в дальнейшем значительно расширило диапазон видов декоративно-прикладного искусства; возросло также количество её участников - с 2001 по 2006 их стало уже 34 человека, а каталог – приглашение выходил в цветном исполнении.

Выставки декоративного искусства, проводимые с 2001 по 2006 г. в г. Оренбурге, каждый раз существенно отличались от предыдущих по количеству участников, разнообразию видов декоративно-прикладного искусства, художественному уровню работ. Представили свои работы не только художники Оренбурга, но и Акбулака, Кумертау, Орска, а также поселка Караванный. Экспозиция выставки пополнилась произведениями авторов, ранее не участвовавших в предыдущих выставках: резьбой по дереву Е. Смитиенко, флористикой Л. Махневой и Н. Голубевой, ручным качеством Ю. Желтухина, лоскутным шитьем Е. Шевченко, мозаикой из камня Г. Жовнира, авторским

текстилем Ахметзяновых, плетением из чия студентов ОГУ, дизайном костюма студентов лицея № 18.

«Замыслы и воплощения» - это творческая концепция выставки 2008 года, представляющая собой новый этап развития данного проекта. Любая творческая деятельность начинается с рождения идеи, творческого замысла, воплощённого затем в материале. Это эскизы, наброски, этюды, в которых материализуется первоначальный замысел художника. Поэтому эскизы ко многим произведениям представлены на выставке не как подсобный материал, а как самостоятельные работы, полноправные экспонаты экспозиции, раскрывающие творческий процесс - от замысла до его воплощения в материале [2].

Таким образом, выставки 1996-2008 гг. – это начальный этап развития проекта. Поиск оптимальных направлений её развития определяли смена названий, расширение круга участников, привлечение новых видов декоративно-прикладного искусства.

Выставка 2011 года является своеобразной точкой отсчета в дальнейшем развитии проекта. Это, прежде всего, смена статуса, смена названия. Активное участие в ней приняли ближайшие соседи - художники Казахстана: это преподаватели и студенты госуниверситета им К. Жубанова (г. Актюбинск), Западно-Казахстанского госуниверситета им. М. Утемисова (г. Уральск). Таким образом, расширенный многонациональный состав участников определил её международный статус.

Важным также является то, что на этот раз выставка проходила в рамках Всероссийского фестиваля «Оренбург - столица российского дизайна -2011», т.к множество разновидностей декоративно-прикладного искусства, по ряду признаков, дают основания рассматривать их как сферу художественной деятельности, близкой к дизайну [3]. Увеличение количества участников (до 45 человек) и работ обусловили необходимость обозначить выставку как конкурс. Отныне проект обрел своё окончательное название: с Международная выставка-конкурс декоративно-прикладного искусства «Образы изменчивых фантазий».

Возвращаясь к истокам, необходимо отметить, что проект изначально (с 1996 по 2008 гг.) в основном проходил под эгидой оренбургского отделения СХ России. Но уже с выставки 2011 года начинается тесное сотрудничество организаторов выставки с кафедрой рисунка и живописи, а в дальнейшем - с кафедрой дизайна ОГУ.

Сотрудники кафедр рисунка и живописи, а позже кафедры дизайна – доценты Шлеюк С.Г., Смекалов И.В., Халиуллина О.Р, Чепурова О.Б. вошли в оргкомитет и жюри выставки. При их непосредственном участии проходил отбор и обработка каталожных данных работ, формирование экспозиции, вернисаж и вручение дипломов участникам.

Особое значение при формировании выставки придавалось разработке продукции визуального графического сопровождения выставки, т.е. презентационно-информационного материала: афиши, пригласительных билетов, каталога, проспектов и прочего. Впервые с начала проекта под руководством доцента Шлеюк С.Г. в 2011 году был выпущен 16-ти страничный каталог в

цветном исполнении. В дальнейшем проект графической продукции к выставке выполняли студенты кафедры дизайна ОГУ под руководством преподавателей – Цой В.В., Туйсиной Д.М., Шлеюк С.Г., Рябова С.В. С каждой последующей выставкой каталог преображался, совершенствовались верстка и цветовое решение проекта.

Международная выставка-конкурс декоративно-прикладного искусства «Образы изменчивых фантазий» - 2014 была проведена в Оренбурге в рамках объявленного в 2014 году в Российской Федерации Года культуры и показала высокий содержательный и художественный уровень работ. На выставке были широко представлены все основные виды декоративно-прикладного искусства. Участие в ней принимали уже 88 художников.

Особенность этой выставки в том, что впервые в ней участвовали художники из Магнитогорска – преподаватели и студенты Магнитогорского университета им. Г.И. Носова. Так, Рябинова С.В. показала работы в авторской технике художественного выжигания по ткани. Художественный металл был представлен ювелирными украшениями и художественными панно и выполненными преподавателями и студентами Магнитогорского университета — М. И Ю. Соколовыми, и их студентами.

Международная выставка-конкурс декоративно-прикладного искусства «Образы изменчивых фантазий» - 2016 пополнилась произведениями преподавателей и студентов крупнейшего художественного ВУЗа из Екатеринбурга – УрГАХУ. Наставниками студентов являются известные художники, чьи работы составляют золотой фонд отечественного декоративного искусства — профессора Хабибуллина С. К., Лупанова Н.В., Клочков Б.Н., Манерова Е.Ю., Орешко О.Л., Храмцова Г.Б. и др. Широко были представлены работы в технике «горячая эмаль», что повысило художественный уровень выставки и увеличило количество участников – их стало уже 118 человек.

Международная выставка-конкурс декоративно-прикладного искусства «Образы изменчивых фантазий» - 2018 года, несмотря на некоторое снижение количества участников (111 человек), продолжала основные тенденции направления предыдущих выставок– подтверждение статуса международной выставки, сохранение основного состава участников и разнообразие видов искусства, высокого художественного уровня работ .

Выставка - 2020 года. Несмотря на известные объективные обстоятельства - ограничения по коронавирусу, кафедре дизайна ОГУ удалось организовать и достойно провести это мероприятие. Проект 2020 года был осуществлен в рамках национального проекта «Культура», что дало возможность получить некоторое финансирование и выполнить проект графического сопровождения выставки, куда входят: банер, афиша, красочный каталог с максимальным, за всю историю проекта, количеством страниц (32), приглашение, дипломы участников (рис.2, 3).

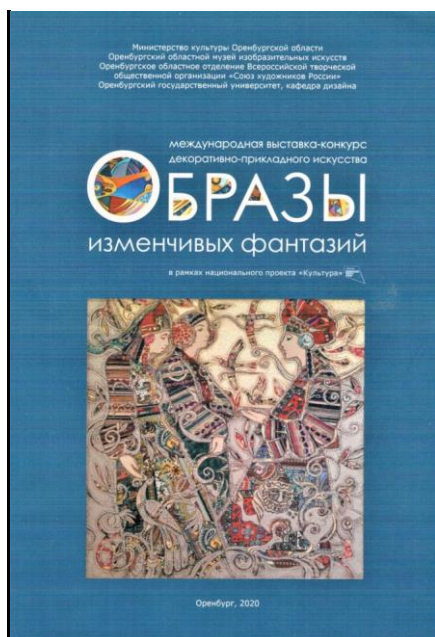


Рис.2 Обложка каталога



Рис.3 Пригласительный билет

Таким образом, Выставка-конкурс декоративно-прикладного искусства «Образы изменчивых фантазий», проводимая кафедрой дизайна ОГУ с 2011 по 2020 гг., является уникальным, динамично развивающимся выставочным проектом, направленным на сохранение, развитие и трансляцию межкультурных ценностей, тесную связь с практикой высшего художественного и проектного образования.

Основная особенность проекта заключается в том, что каждый этап становления имел свои существенные отличия от предыдущих организационного, количественного, содержательного порядка, что обеспечивало его поступательное развитие.

Максимальное число участников выставки 2020 года (116 человек) известных талантливых художников, преподавателей ВУЗов и их учеников свидетельствует о том, что данный проект по прежнему остается актуальным среди художников и зрителей и является значимым событием в культурной жизни Оренбурга.

Литература

- 1 Власов, В. Г. Основы теории и истории декоративно-прикладного искусства: Учебно-методическое пособие. — СПб., 2012. — 156 с. - С.10
- 2 Капланова, С. Г. От замысла и натуры к законченному произведению. — Изд-во «Изобразительное искусство». —М., 1981.
3. Медведев, В. Ю. АРТ-дизайн в мире дизайна [Электронный ресурс] http://www.design-union.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=345:artdesign-in-desihworld&catid=413:theory&Itemid=59

ИЗРАЗЦОВЫЕ КАМИНЫ И ПЕЧИ ПЕТЕРБУРГСКОГО МОДЕРНА – ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ

**Жемчужнова О.А., аспирант, Национальный институт дизайна,
Барсукова Н.И., доктор искусствоведения, профессор,
Национальный институт дизайна**

Стиль модерн, или ар-нуво (Art Nouveau) возник в эпоху промышленной революции как эстетическое отторжение, поэтому его основным принципом создания предметов обихода была идея ручного труда, рукотворность. В России это направление связано, в основном, с архитектурой Санкт-Петербурга. Северный (или петербургский) модерн не получил массового распространения, но именно с ним связана архитектура некоторых районов северной столицы, дачное строительство начала XX века и что вполне логично – новые формы изразцовых каминов и печей. Центром архитектурного модерна была петроградская сторона, василеостровские и каменноостровские дома и дачи.

Главные внешние приметы архитектуры «северного модерна» – приверженность натуральным материалам, стилизация мотивов народной архитектуры, которая проявлялась и в предметах интерьера и аксессуарах, опора на растительный орнамент – вот основные особенности, определившие черты петербургского модерна как самостоятельного художественного стиля. Орнаменты, вдохновленные фольклором, образами северной флоры и фауны, даже вводились в элементы отделки фасадов (изображениями сов и волков украшен фасад дома К. И. Волькенштейн). Контрастные сочетания фактур, цветотональных плоскостей, форм, разнообразие оконных проёмов и их сочетания с простенками – всё это превращает фасады в полном смысле слова в сложную, но нарядную поверхность. В декорировании фасадов часто используется майолика или цветная глазурованная керамическая плитка. Надо сказать, что декоративная майолика и изразцовые майоликовые печи и камины переживают настоящий бум в это время.

Изразцовые печи всегда были главным объектом русского быта [2, 3]. К концу XIX столетия, оставаясь частью интерьера и архитектуры, печи окончательно «растаются» с цветным орнаментом, вытесняемым белым скульптурным рельефом. Большинство печей в этот период в основном играют функциональную роль. Они облицовываются белым кафелем, но их парадность ограничивается чугунными дверками топок, вьюшек и довольно скромным венчающим карнизом. Форма печей соответствует их назначению, поэтому отказываются от плохо нагревающихся «фигурных» печей. Преимущество отдаётся простым четырехугольным изразцам, что придаёт им большую нагревательную поверхность.

Крупнейшими поставщиками изразцовых печей и каминов в С. Петербург конца XIX–начала XX века были финские гончарные заводы. Русские и немецкие предприятия также производили печные и каминные наборы, которые очень часто проектировались известными художниками и архитекторами [4].

С. И. Баранова отмечает, что «отопительная система русских домов совершенствовалась на протяжении столетий. Печь, а позднее камин принимали различный «образ», становясь то яркой и доминирующей, то бесцветной (белой) и почти невидимой [1, с. 98]. В результате всех изменений и усовершенствований печь в эпоху модерна из громоздких, почти не поддающихся архитектурной трактовке объёмов становится послушным средством формирования интерьера.

В эпоху модерна изразцовые печи и каминные становятся не только функциональным, но и художественным объектом интерьера, подчиняясь общей логике формирования пространства и его главному принципу – синтезу искусств [5, 6]. В результате всех изменений и усовершенствований из громоздких, почти не поддающихся архитектурной трактовке объёмов средневековой печи, они стали послушным средством формирования интерьера, все больше привлекая зодчих возможностями малой – «печной» – архитектуры. Все свободнее пользуясь принципами конструирования печей, делая их объёмы пластичными и подчиненными архитектурно-пространственным задачам, зодчие воспринимают их как эстетически незаменимый элемент интерьера, определяющий его индивидуальные свойства.

Отдельные печи, выполненные на заказ, конкурируют с каминами, которые еще с последней трети XVIII в. стали главным организующим элементом парадных интерьеров во многих домах. Недостатками отопления комнат при помощи каминов в северном климате С. Петербурга было их недолгое тепло. Считалось, что они больше уносят тепла, чем нагревают помещения, ведь как отопительный прибор с низким КПД он был не эффективен. Тем не менее каминные были модным элементом интерьера, что повлияло на появление в этот период промежуточной формы между камином и печью – лаконичной по архитектонике, компактной и небольшой по размерам (рис. 1, 3).



Рис. 1. Изразцовая печь в парадной Дома Мещанского общества, ул. Набережная реки Фонтанки, д. 86-88.

Рис. 2. Печь в Доме страхового общества «Россия», Большая Морская, д. 3.

Рис. 3. Камин в доходном доме К. И. Волькенштейн, ул. Ленина, 33/ул. Полозова, 22.

Особенно такие небольшие печи были востребованы в доходных домах, их устанавливали в каждой комнате и даже в парадных. В интерьерах печи могли расположить и в углу, их «зеркала» в таких случаях выходили в два-три помещения (рис. 2). Иногда конструировали изразцовые печи с лежанками или теплыми скамьями. Появлялись и стандартные изделия, выбранные по прейскурантам. Отдельные печи, выполненные на заказ, конкурируют с каминами, которые еще с последней трети XVIII в. стали главным организующим элементом интерьера в парадных помещениях состоятельных заказчиков.

Поскольку камины в России были скорее олицетворением роскоши, то при всей своей новизне и красоте они никак не могли вытеснить из домов надёжные изразцовые печи, и существовали, скорее, в дополнение к ним. Современники отмечали, что камины редки в русских домах, и если они есть, то зажигают их только весной или осенью. Зимой камин охладил бы квартиру, поэтому на зиму его топку закрывали или заставляли ее экраном. Для отделки каминов применяли как правило камень, металл, кирпич, дерево, если оно не попадало в зону теплового излучения. В отличие от разнообразного использования материала каминов, для облицовки печей применялся в основном кирпич с изразцовой облицовкой для создания эффекта повышенной теплоёмкости.

В заключении необходимо отметить, что элементы стиля модерн в изразцовых каминах и печах могут проявляться либо в архитектонике, либо в орнаменте и рельефах. Фасады могут быть украшены рельефным декором в виде растительного или цветочного орнамента, а также иметь лепные панно со стилизованными растениями. Им контрастируют гладкие обтекаемые формы самой печи, карнизов и поясов. Очень часто встречаются скругления угловых элементов. В целом для каминов и печей характерна лаконичность архитектуры, свойственная северному модерну.

Литература

1. Баранова С.И. Русские изразцовые печи XVIII-XIX вв. и их создатели // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 5: Вопросы истории и теории христианского искусства. – № 33 – 2019. – С. 97–113.
2. Барсукова Н. И. Русская повседневная культура – особенности организации жилого пространства // Вестник славянских культур. – 2018. Т. 49. – С. 327–342.
3. Барсукова Н.И. Воссоздание изразцовых печей XVIII века в Большом петергофском дворце – личный вклад художника-керамиста Юрия Новикова // Актуальные проблемы монументального искусства /Сб. научн. тр. СПб: СПбГУПТД. – 2020. – С. 432–438.
4. Григорьева М.Д. Яркие образцы керамики стиля модерн в домах Петербурга и его окрестностей // Научное мнение, № 10. – 2013. – С. 72–76.

5. Жемчужнова О.А., Барсукова Н.И. Камин как декоративно-прикладной объект интерьера //Концепции в современном дизайне. /Сб. матер. II Всеросс. науч. онлайн-конф. с межд. участием. – 2020. – С. 255–258.

6. Жемчужнова О.А., Барсукова Н.И. Жилой интерьер как произведение искусства // Актуальные проблемы монументального искусства /Сб. научн. тр. СПб: СПбГУПТД. – 2021. – С. 384–389.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ ИСКУССТВ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

**Живаева О.О., старший преподаватель,
Оренбургский государственный университет**

В статье предметом рассмотрения являются сущностные признаки истории искусств как отрасли искусствоведческого знания, которые позволяют поставить и ответить на исследовательский вопрос «Зачем изучать историю искусств?». Решение вопроса направлено на развитие актуальных методов и подходов в изучении истории искусств в дизайн-образовании.

Для ответа на поставленный вопрос последовательно решается круг взаимосвязанных задач:

- какие сущностные признаки искусства делают его изучение значимым;
- познание мира в образе и отражение этого знания в истории искусств;
- актуальность, достоинства этого знания для современного человека.

Мы встречаемся с искусством каждый день, в домах, в интерьерах, пользуемся мебелью, посудой, одеждой. Архитектура, декоративно-прикладное искусство, дизайн, фотографии, кино, литература, музыка окружают человека, наполняют и формируют его среду. Человек ежедневно находится внутри искусства как особой системы знаков. И действительно, искусство есть особый язык.

Есть поговорка, что ты столько раз человек, сколько языков ты знаешь. Имеется ввиду способность человека мыслить, познавать мир через мышление.

Как любой язык, искусство как знаковая система есть выражение определенного способа мышления. В отличие от литературных и человеческих языков, язык искусства – интернационален. Пластические и пространственные виды искусства – архитектура, скульптура, живопись, временные – музыка, синтетические – театр, балет, современные фотографии, дизайн и др. – не требуют перевода, они могут быть поняты в разных странах носителями разных литературных языков. При этом без «перевода» в искусстве мы, безусловно, можем понять поверхностный смысл, первый, изобразительный слой, можем ответить на вопрос – что, кто изображен, какие эмоции и чувства возникают от звучания той или иной музыки.

Для постижения глубины смысла искусства необходимо изучение этой языковой системы. Язык искусства отличается многими уровнями смыслов художественного образа – это сложный синтез рационального и интуитивного, объективного и индивидуального.

В чем состоит важность этого типа мышления, этого особого способа познания мира?

Искусствознание понимает искусство как вид духовно-практической деятельности человека, направленный на эстетическое осмысление мира в художественно-образной форме и создание художественных произведений в результате этого осмысления.

В искусстве создано великое множество образов, что выражает многообразие самой жизни. При этом искусство - это не сама жизнь, а ее изображение, ее осмысление в образе. Живя в окружении искусства, имея к 21 веку огромное мировое художественное наследие, человек получает возможность подключаться в огромной базе данных.

О чем эти базы данных? Почему человеку 21 века может быть важно изучать эти данные? Зачем ему обладать этим знанием?

Ответ на вопросы лежит в плоскости содержания искусства.

Художественные произведения - огромные пласты воплощенных в образах идеалов, смыслов, мыслей, духовно-эмоционального опыта художников, творцов разных эпох. Это не просто красивые формы, яркие краски, изящные линии, приятные звучности, грациозные движения. Это поиски смысла существования, решение вопроса о бессмертии души, осознание связи между материальным и духовным началами жизни через образное восприятие, познание. Это осознание того, что без духовного материальная жизнь не имеет смысла. Начиная с древности, художественные практики искали связи материи и духа, земного и божественного, культовая архитектура, росписи религиозные, орнаменты выражали восприятие мира живым, божественно сотворенным, одухотворенным.

В художественных образах каждого времени запечатлелась эпоха, время, самоощущение автора и понимание места человека в мире, уровень его самопознания. Так, в Древней Греции в пластических искусствах был создан образ идеального, гармоничного человека, достигшего равновесия. В понятии «калокагатия» (красивый и добрый, хороший) заключено представление об идеальном человеке, прекрасным телом и добрым нравом. При этом значение слова «хороший» в контексте представлений древнегреческой этики – это человек, знающий меру. Мера, соразмерность, равновесие, пропорция – важнейшие показатели гармонии в системе эстетических представлений античной Греции. Прекрасное тело – мыслилось вместилищем хорошей, то есть знающей меру! – души. При помощи тренировки тела в гимнастических упражнениях, души в занятиях риторикой, логикой, грамматикой, философией, музыкой древние греки воспитывали гармоничную личность. Она нашла воплощение в скульптурах Поликлета, Скопаса и других мастеров классики в образе атлетов, победителей олимпийских игр. Идеальные физически развитые тела, симметричные по композиции, с лицами, похожими один на другого – говорят о типизации идеала в образе.

Представления о человеке менялись в истории, и в связи с этим менялись и стили, и форма. Человек эпохи барокко, например, противоречиво смотрит на мир. Французский ученый Блез Паскаль сравнивал человека с тростником, «самый слабый в природе, но это мыслящий тростник». В этой способности человека мыслить одновременно заключено его величие и трагизм, ощущения между вечностью и мгновением. Возникшее противоречие в восприятии мира находит выражение в психологических трактовках образов. Через работу со светотенью, контрасты, динамические композиционные построения Рембранд,

Веласкес, Рубенс создают портретные образы, полные внутренней жизни, вопрошающие, многогранные.

Приведенные примеры подчеркивают мысль о том, что в поиске смысла существования искусство не знает себе равных. Оно есть важнейшая область духовной жизни человека, наряду с религией, философией, в которой человек отражается в многообразии его материального и духовного начал, целостно. Искусствовед П.Д. Волкова определяет искусство метафорически «мост над бездной», называет его памятью человеческой, сохраняющей во времени эстетический опыт взаимодействия человека с миром.

Почему же именно художественный опыт познания имеет особую ценность для человека? Какими качествами он обладает? Он позволяет смотреть на мир не с позиции закономерностей, как в точных науках, а с точки зрения противоречивости и многообразия. Две стороны познания, которыми владеет человек – научное, рациональное, и художественное, чувственное, исследуют жизнь в ее многообразии, противоречиях, что позволяет представить жизнь не только в закономерности, а также в ее многомерности. Художник может запечатлеть натуру с нескольких точек зрения, изучать вопрос, изображая его одновременно с разных сторон. В буквальном, и в переносном смысле, соединяя нескольких пространств и временных сцен. Так, что мы видим на картине Диего Веласкеса «Менины»? Не можем наверняка сказать, где, собственно, картина, ее границы? Там, где он ее рисует или она есть то, что мы видим в раме? Художник соединяет несколько пространственных и временных сцен в одной точке, выражая сложность восприятия времени, его противоречивость, линейную конечность, и божественную бесконечность.

Что же добавляет художественный опыт в искусстве и его изучение в жизнь человека? Российский литературовед, культуролог, автор семиотического подхода к изучению культуры и искусства Ю.М. Лотман формулирует мысль о том, что искусство добавляет в жизнь человека выбор. Ученый рассуждает следующим образом. История фиксирует и изучает то, что произошло, события, ситуации, факты, совершившиеся в прошлом. Историк фиксирует закономерное, он не может написать ту историю, которая не произошла. С этой точки история фиксирует один из возможных путей, а именно путь реализованный. При этом происходит потеря потенциально возможных других путей. Исторически, совершая тот или иной выбор, человек одновременно отказывается от другого. И хорошо, если в поле зрения попадают другие возможные варианты решения. Зачастую мы действуем в рамках полученного опыта, по установленному сценарию, каждый раз поступая и выбирая так, как стало привычным, удобным, безопасным. Жизненный опыт, таким образом, предсказывает и предопределяет выбор, лишая человека свободы и видения многих других возможных вариантов. Мы уже заранее, из истории, знаем, что так лучше, и предопределяем уже известный сценарий. Таким образом, история фиксирует выбор одного из возможных путей, и, при этом, косвенно создает ограничение других возможных, но не реализованных, не случившихся.

Ю.М. Лотман подводит к важной мысли об уникальной возможности, которую предоставляет для человека история искусств, история художественного познания мира. С точки зрения необходимости делать выбор, искусство дает возможность человеку пережить непережитое, неслучившееся, возможность приобрести опыт там, где его нет в пределах одной индивидуальной жизни. «Искусство дает возможность человеку пройти непройденными дорогами», заключает ученый. А именно, пережить то, что в реальности одной жизни не случилось, и, тем самым, расширить свой личный опыт художественным опытом человечества.

Жизнь не дает возможности взять и переиграть ситуацию по-новому, а искусство, творчество – позволяет. Вспомним здесь силу потрясения от театра, от прочтенных книг, от фильмов, картин, когда долго после размышляем и находимся во власти тех событий и перепетий, прикидываем их на себя. Вспомним театральные пьесы У. Шекспира – трагедии, которые представляют театр человеческий страстей, сжатых до уровня сцены. Сидя в зрительном зале, и вовлекаясь в происходящее на сцене, зритель получает возможность прожить самые крайние точки существования, рассмотреть природу греха, преступления, психологически прожить и тем самым очиститься от страстей, испытать то, что древние греки называли словом «катарсис» – высшее духовное удовольствие, смысл которого состоит в очищении, освобождении от страстей, приобретение нового духовного опыта.

Из вышесказанного можно сделать два важных вывода:

- изучение истории искусств расширяет человеческое восприятие, представление о мире;

- и, тем самым, расширяет представления о возможности нашего выбора. О том, что решений - бесконечное множество. Там, где есть выбор, там проявляется свобода и ответственность, осознание этого выбора. А что, как не состояние свободы, достижение этого состояния, волнует, привлекает лучшие человеческие умы многие столетия, и, вероятно, останется актуальным для человека 21 века.

Литература

1. Волкова П.Д. Мост через бездну. Кн. 1. М.: Зебра Е. - 2009.
2. Лотман Ю.М. Об искусстве / Вст. ст. Р.Г. Григорьева, С.М. Даниэля. СПб.: Искусство-СПб., 1998.

ВЛИЯНИЕ УЛИЧНОГО ИСКУССТВА НА ВОСПРИЯТИЕ АРХИТЕКТУРНОГО НАСЛЕДИЯ ОРЕНБУРГА

**Карпова Э.В., ведущий инженер кафедры дизайна,
Оренбургский государственный университет;
аспирант, Уральский государственный архитектурно-художественный
университет**

Каждый город имеет свои особенности, и это не только характер застройки и архитектурно-художественный облик, но и определенное настроение, которое создает городская среда. Образ города складывается годами и включает в себя архитектуру, малые архитектурные формы, озеленение, транспорт, а также самих жителей. Уличное пространство занимает важное место в функционировании общества – это территория общего пользования для широкой массы людей.



Рисунок 1. Фотография здания на ул. Орджоникидзе, 14. Кирпичный стиль

Оренбург отличается от других уральских городов своим историческим центром, город избежал значительного обновления застройки и «осовременивания». Архитектурное наследие Оренбурга разнообразно: кирпичный стиль (рис. 1), модерн, ампир, классицизм, неоготика. Облик города формировался в разные эпохи, после революции здания обрастали дополнительными этажами и пристройками, менялись входные группы. Уличная среда сочетает следы различных эпох, элементы отделки, фактуры, материалы. Исторический центр вызывает восхищение оренбуржцев, а также туристов, среди которых есть историки, краеведы и специалисты в области архитектуры и искусства.

С появлением в повседневной жизни большого количества наружной рекламы, визуальный образ городов значительно поменялся. Каждый день

среднестатистический житель поглощает обилие информации, размещенной в уличном пространстве. К этой визуальной составляющей можно отнести и стрит-арт, незаконно вторгающийся на территорию города и привлекающий внимание яркими цветом, агрессивной формой и смысловым наполнением.

Стрит-арт объединяет под своим названием следующие разновидности: граффити (спрей-арт), постер-арт, трафареты, муралы, инсталляции и перформансы. Отличительной частью традиционного стрит-арта является его несанкционированность – рисунки создаются в основном в ночное время и без согласования с администрацией или владельцами здания. Конечно, некоторые муралы (монументальная роспись стен) могут быть созданы в рамках государственных программ или творческих проектов и фестивалей, но тогда эти работы уже относят к термину «паблик-арт».



Рисунок 2. Фотография здания на пер. Соляной, 12. Кирпичный стиль

Наиболее популярной формой уличного искусства в Оренбурге остается граффити и различные техники: райтинг, бомбинг и теггинг. Подавляющее большинство уличных художников начинают свой путь с теггинга – практики написания собственного имени в одну линию. Теги появились как часть субкультуры в Нью-Йорке в 70-х годах XX века. Это изначальная и самая простая форма существования стрит-арта, благодаря материалу, технике и способу исполнения. Тег наносится в один подход с помощью аэрозольной краски. Целью создания подобных надписей становится желание автора обозначить своё присутствие в определенном месте в определённое время, своего рода метка, говорящая: «Я был здесь».

Эклектичное сочетание разных стилей в архитектуре Оренбурга позволяет граффити органично вплестаться в визуальную ткань города (рис. 2). Теги и простая линейная графика становятся ярким пятном, акцентом, который дополняет и усложняет композицию фасада и входной группы. Многие

оренбургские райтеры (художники, рисующие на улице) наделены художественным видением и располагают свои рисунки в подходящем месте, позволяя всем элементам собраться в единый ансамбль.

Есть вероятность подумать, что уличные художники наносят урон объектам культурного и индустриального наследия, но это не всегда верно. Большинство райтеров располагают свои надписи на нереставрированных стенах и временных ограждениях, тем самым привлекая внимание к проблеме разрушения зданий. В Оренбурге много зданий внесены в список объектов культурного наследия, но администрация города не выделяет средства на их реконструкцию и восстановление.

Одной из задач стрит-арта становится попытка привлечь внимание жителей, вовлечь их в определенную историю. «Уличное искусство, изначально обладающее протестной составляющей и относительной свободой (от рынка и галерей), смещает акцент в сторону зрителя, вовлекая его в процесс, провоцируя реакцию», – пишет Игорь Поносов в книге «Искусство и город» [1]. Когда человек ходит изо дня в день одним и тем же маршрутом, он перестает обращать внимание на окружающую его городскую среду. Одной из задач стрит-арта является возможность выдернуть зрителя из «зоны комфорта» и заставить его по-новому посмотреть на привычные вещи.

Уличное искусство позволяет оживить застройку, усилить атмосферу городского пространства, вовлечь прохожего в разговор об искусстве. Граффити обращают внимание на проблемы сохранения архитектурного наследия Оренбурга и улучшают визуальное восприятие городской среды.

Список литературы

1. Поносов, И. Искусство и город: граффити, уличное искусство, активизм. – М.: Игорь Поносов, 2021. – 288 с., ил.

АЙДЕНТИКА ЯЗЫКОВЫХ ЦЕНТРОВ КАК СРЕДСТВО ДИАЛОГА КУЛЬТУР

(на примере Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ)

**Путинцева Т.А., кандидат искусствоведения, доцент,
Пороль М.В. студент, Оренбургский государственный университет**

Фирменная айдентика - это совокупность визуальных элементов, которые создают имидж компании, помогают обозначить ее индивидуальность. При разработке фирменных стилей для международных языковых образовательных организаций возникает проблема гармоничного сочетания смысловых и графических элементов, принадлежащих разным культурам.

Примером решения данной проблемы является представленный в статье проект фирменного стиля Центра китайского языка и китайской культуры Оренбургского государственного университета, разработанный М.В. Пороль (студенткой гр. 20Д(ба)ГД) под руководством Т.А. Путинцевой (доцента кафедры дизайна ОГУ, к. иск.).

Центр китайского языка и китайской культуры ОГУ открыт в 2012 году на базе факультета филологии и журналистики. Среди направлений деятельности центра – организация курсов китайского языка и осуществление языковой подготовки, проведение культурных мероприятий, чтение лекций, посвященных истории, культуре, духовно-философским и этническим традициям Китая. Несмотря на многолетнюю историю и важное значение в области образовательных услуг, Центр до сих пор не имеет единого современного фирменного стиля – этим обусловлена актуальность проекта по разработке айдентики для данного центра [4].

В результате тщательного исследования аналогов фирменных стилей различных языковых школ, отечественных и зарубежных, выявлены некоторые тенденции, используемые при разработке айдентики таких организаций. Для знаков языковых школ часто применяют синий цвет, символизирующий высоту и глубину, строгость и деловые качества. В фирменных знаках школ китайского языка обычно встречается красный цвет, являющийся традиционным для Китая. В основе композиции этих знаков чаще всего расположены шрифтовые элементы, иероглифы или традиционные китайские образы.

Визуальный стиль, созданный по культурно-экологическим принципам, его композиционные характеристики, смысловое и графическое решение должны представлять собой своеобразную знаковую систему, основанную на характерных особенностях данной территории - «семантический код» [3].

Основное внимание в проекте уделено разработке фирменного знака организации. При создании товарных знаков важным является гармоничное сочетание их символики и стилистики [2]. Для обозначения профиля деятельности Центра в знаке взаимодействуют образы, связанные с обучением, и образы из китайской культуры. Так, в знаке сочетаются изображения стопки книг, ассоциирующихся с учебным процессом, и бамбука, который в Китае является

символом силы духа, благородства, стойкости перед неудачами. Знак имеет очертания буквы «К» (рисунок 1). При создании знака была выбрана эскизная графика, отражающая динамичность учебного процесса. Приглушенные зеленые и коричневые цвета соответствуют состоянию спокойствия в процессе обучения. Шрифтовая часть выполнена гарнитурой, стилизованной под китайские иероглифы, без засечек, но с динамичным изменением ширины основного и соединительного штрихов. В композицию включен фирменный знак ОГУ, подчеркивающий принадлежность Центра университету [1].



Рисунок 1 – Смыслообразование фирменного знака Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ

Модульная сетка фирменного знака гармонизирует пропорции его композиции и представляет собой точную систему, которая состоит из двух закономерно повторяющихся модулей – m1 и m2 (рисунок 2).



Рисунок 2 – Система пропорционально-модульной гармонизации фирменного знака Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ

Основной вариант начертания фирменного знака должен располагаться только на белом фоне. Помимо этого, может применяться ахроматический вариант начертания (рисунок 3). Вариации размещения знака на цветных фонах не предусмотрены.

В процессе разработки айдентики и её носителей была выбрана единая

фирменная цветовая гамма, состоящая из оттенков зеленого, коричневого и белого цветов. Зеленый цвет – символ жизни, роста и гармонии, ассоциируется с образом бамбука – одного из основных элементов фирменного знака. Бледно-зеленые оттенки успокаивают и гармонизируют человека, поэтому являются актуальными при разработке айдентики для учебного центра.

Фирменными шрифтами Центра стали «MM9 Prose Antique Cyr» для заголовков и «Candara» для текстовых блоков – они являются достаточно лаконичными и строгими, сочетаются между собой и с графическими элементами стиля.

Для носителей айдентики разработаны фирменные графические элементы, основным из которых является паттерн, состоящий из деталей фирменного знака и китайских слов, в переводе означающих «китайский язык» (рисунок 3).



Рисунок 3 – Фирменный паттерн Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ

В качестве носителей айдентики для Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ разработаны визитка, фирменная папка, курьерский конверт, бланк делового письма, блокнот, открытка ко Дню студенчества.

Все носители фирменного стиля, за исключением бланка делового письма, изготавливаются из плотной бумаги. Фирменный бланк печатается на офисной бумаге плотностью 80 г/м². Обложка блокнота формата 120x160 мм изготавливается из матовой бумаги плотностью 280 г/м². Внутренний блок - из бумаги плотностью 160 г/м с печатью на страницах различных китайских идиом или фирменного паттерна (рисунок 4). Двусторонняя печать фирменной папки производится на бумаге формата А3+ плотностью 280 г/м² (рисунок 4).



Рисунок 4 – Обложка фирменного блокнота и фирменная папка Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ

Открытка ко Дню студенчества размером 110x150 мм печатается на плотной бумаге формата А4 (рисунок 5). Образы елей и снегиря ассоциируются с особенностями прилегающей территории ОГУ. Использован фирменный знак ОГУ и фирменный шрифт Центра китайского языка и китайской культуры. Фирменный конверт формата 115x155 мм предназначен для курьерской доставки открыток и фирменных бланков (рисунок 5).



Рисунок 5 – Фирменная открытка и конверт Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ

Композиция имиджевой визитки Центра содержит фирменный знак и реквизиты, на оборотной стороне расположен паттерн. Визитки изготавливаются из плотного дизайнерского картона с фактурой холста (рисунок 6).



Рисунок 6 – Визитка Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ (лицевая и оборотная стороны)



Рисунок 7 – Фирменный стиль Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ

Таким образом, разработанный нами фирменный стиль отражает сферу деятельности, цели и ценности Центра китайского языка и китайской культуры ОГУ, способен успешно представлять данное образовательное подразделение в информационном визуально-коммуникативном пространстве (рисунок 7). Дизайн айдентики языковых центров базируется на взаимодействии символических и стилистических элементов интернационального характера, выражающих образовательный профиль деятельности, и символических и стилистических элементов национального характера, обозначающих особенности культуры страны носителя языка, обеспечивая диалог культур.

Литература

1. «Брендбук. Руководство по применению фирменного стиля» - [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://www.osu.ru/docs/official/brandbook_osu.pdf, дата обращения 06.05.2022.
2. Мазурина, Т.А. Дизайн отечественного товарного знака: символика и стилистика: автореферат дисс. кандидата искусствоведения: 17.00.06 Техническая эстетика и дизайн / Т.А. Мазурина. - М.: ВНИИТЭ, 2008. - 26 с.
3. Путинцева, Т.А. Культурно-экологический подход в брендинге / Т.А. Путинцева // Проектная культура и качество жизни: международный политематический журнал научных публикаций, 2017. - № 9. - С. 4-11.
4. «Школа китайского языка Лингвистического центра ОГУ» - [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.osu.ru/doc/3408>, дата обращения 06.05.2022.

ДИЗАЙН-ПРОЕКТ ДЕТСКОЙ НАСТОЛЬНОЙ ЛОГОПЕДИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ГОРОДОК»

Туйсина Д.М., канд. Искусствоведения,
Оренбургский государственный университет

Предметно-пространственная среда формирует детское восприятие в процессе взаимодействия с игровыми элементами. Многие игры включают комбинацию функционального назначения. В ходе исследования вопроса вовлечения ребенка в игровой процесс стоит отметить, что существуют разные подходы к определению термина «игра». Феномен игры, по словам Ж. Пиаже [1], рассматривается как проявление умственного развития и психических структур. В непринужденной форме взаимодействия с игровыми элементами ребенок усваивает информацию в процессе игры и снижается уровень стресса. Порой игра воспринимается ребенком как средство самотерапии.

Сотрудничество с медицинскими учреждениями позволяет создавать дизайн-проекты игровых технологий с учетом замечаний практикующих врачей, что отражается на конструктивном и графическом решении настольных игр, но при этом учитывается специфика процесса проектирования и его этапность.

Процесс проектирования включает следующие этапы:

- подготовительный (анализ возрастных особенностей адресата, выявление жанровых характеристик текста);
- концептуальный (поиск наиболее эффективного концептуального решения);
- проектный (процесс проектирования с учетом коррекционной направленности и функционального назначения);
- апробационный (апробация сигнального дизайн-макета по эргономическим показателям);
- результативный (оценка дизайн-макета в процессе непосредственного общения настольной игры с адресатом).

Таким образом, опираясь на этапность проектирования и консультирование с врачом-логопедом, была разработана концепция дизайн-проекта настольной логопедической игры на кафедре дизайна Оренбургского государственного университета (выполнила Радаева Арина, руководитель доцент кафедры дизайна, кандидат искусствоведения Туйсина Д.М.). Разработка игровой логики игры основывалась на сценарном моделировании и тем самым позволило внести большую вариативность в игровые элементы на этапе поиска концепции.

Настольная игра для логопедического развития рассчитана на детей в возрасте от 5-6 лет. Проектный этап позволяет рассматривать данный проект как комплексный подход к логопедическим занятиям, что отражается на конструкции и функциональном назначении. Макетная часть представляет собой игровое поле из фанеры с траекторией движения фишек, углублением в виде букв и лунок (рисунок 1). Выбор материала обусловлен сроком эксплуатации данной игры. Конструкция игры выполнена из склеенной фанеры небольшой толщины, поэтому не является тяжелой. Вся поверхность обработана специальным маслом по

дереву, которая предотвращает травмирование ребенка. Масло, которым обработано дерево конструкции игры гипоаллергенно, не имеет запаха и цвета, безопасно для использования в детских учреждениях. Игровые элементы также изготовлены из обработанной фанеры и имеют высокую прочность в использовании. Размер игрового поля составляет 32x37 см, что обусловлено из эргономических параметров тела ребенка и возможностью охватить зрительно всю конструкцию. Одной из важнейших задач проектирования стояла разработка логопедических игровых технологий, рассчитанные на детский возраст с учётом эргономичных показателей. Эргономика игр для пациентов детского возраста складывается таким образом, что игровые элементы должны совпадать с антропологическими параметрами целевой аудитории.



Рисунок 1 – Дизайн-проект настольной логопедической игры в макете на этапе апробации, выполнила Радаева Арина, руководитель доцент кафедры дизайна ОГУ Туйсина Д.М.

Игровые фигуры проектировались с учетом антропометрии детской руки таким образом, что элемент удобно держать при проведении его через пути в конструкции. Также, в игровом наборе имеются буквы разного размера и формы, которые нужно вставлять в углубления игрового поля. Они помогают ребенку выполнять точные и мелкие движения кистями и пальцами рук. Иными словами, развивают мелкую моторику, которая, в свою очередь, неразрывно связана с речевым прогрессом. Разрозненность в размере и форме игровых элементов

направлена на постепенное развитие мелкой моторики именно у целевой возрастной группы и не подходит детям младше.

Восприятие детей от 6 лет становится осмысленным, целенаправленным анализирующим. То есть ребенок способен на такие действия как наблюдение, рассматривание, поиск. В этом возрасте полностью усваиваются сенсорные эталоны: форма, цвет, величина [2]. Дети возраста 6+ вступают в активный процесс обучения, требующий внимания и усидчивости. В игре «Городок» проработан определенный сюжет, который ребенок познает по мере вовлеченности в игровой процесс.

Игровой процесс включает в себя выполнение заданий по шести темам. По каждой теме предложено пять карточек с заданиями. Размер карточки учитывает диапазон захвата руки ребенка для развития мелкой моторики. Комплекты карт делятся на шесть тематик согласно названиям домиков: почта, кафе, вокзал, парк и два жилых дома. Так, например, в комплекте, принадлежащему домику «Кафе», представлены задания, связанные с темой еды и посуды, а в комплекте домика «Вокзал» есть карточки, имеющие соответствующее графическое оформление. Помимо логопедических функций, деление на категории позволяет ребенку примерять на себя различную социальную и профессиональную роль. Ребенку дается возможность выбрать себе персонажа игры – жителя города, который решает задания в зависимости от ситуации. На первом этапе карточки с изображением домиков фиксируются на игровом поле в черно-белом исполнении, после выполнения задания по карточкам домик переворачивается цветным изображением, что показывает, на каком уровне находится игрок. В данном возрасте у ребенка основным остается наглядно-образное мышление. Постепенно формируется словесно-логическое мышление: умение оперировать словами и понимать логику рассуждений. Данный навык тренируется при выполнении задания определенных карт на описание предмета или рассказ о нем. Развивающееся слуховое восприятие имеет решающее значение для возникновения и функционирования устной речи. Слуховое восприятие начинается со слухового внимания – умение сосредотачиваться на звуке, определять и соотносить с издающим его предметом, что и приводит к пониманию смысла речи через узнавание и анализ речевых звуков [3].

Графическое изображение предметов должно считываться сразу и без искажения смысловой нагрузки. Содержания рисунка включает различные композиционные приемы передачи движения и перспективное уменьшение на рисунке предметов. Кроме того, в графику можно вводить дополнительные мелкие элементы и фактуру, чтобы привлечь и задержать внимание ребенка. В данном проекте логопедические карточки оформлены с применением современных графических тенденций и соответствующих шрифтовых пар, что позволяет на более длительное время заинтересовать ребенка. Пастельная цветовая гамма также не провоцирует ребенка на проявление излишней активности, а наоборот фокусирует его внимание на сути задания. Подбор цветовой гаммы был основан на визуальном восприятии цвета ребенком и его психофизическим влиянием. Аспект контрастности фона и главного объекта

между собой являлся первостепенным при выборе цвета, а также их тональных соотношений. Таким образом, были получены следующие контрастные соотношения, представленные на рисунке 2. Цвет фона также построен на нюансах и в целом цветовая гамма спокойная, но ее разбавляют контрастные акценты: пурпурный, фиолетовый, лазурный цвета. Фиолетовый это цвет бессознательного, занимая большие плоскости, он может стать угрожающим, но, так как игровое поле выполнено из дерева, то оно приглушает его. Игровой путь для прохождения по нему элемента, выкрашен в пастельно желтый цвет, который является дружелюбным, ассоциируется с солнечным светом [4].



Рисунок 2 – Концепция графического оформления настольной логопедической игры, выполнила Радаева Арина, руководитель доцент кафедры дизайна ОГУ Туйсина Д.М.

Правила игры предполагают вариативность ее использования. Ребенок в начале игры сам выбирает место, куда поставить палочки с домиками тем самым создавая свой образ городка. Игровые элементы «машинка» и «лошадка», являясь подвижными фишками на игровом поле, позволяют сформировать понятия «влево» и «вправо». Все домики первоначально повернуты черно-белой стороной к игроку, а для того, чтобы «открыть» домик, ребенок должен выполнить все задания из карточек, принадлежащих данному домику (рисунок 3).

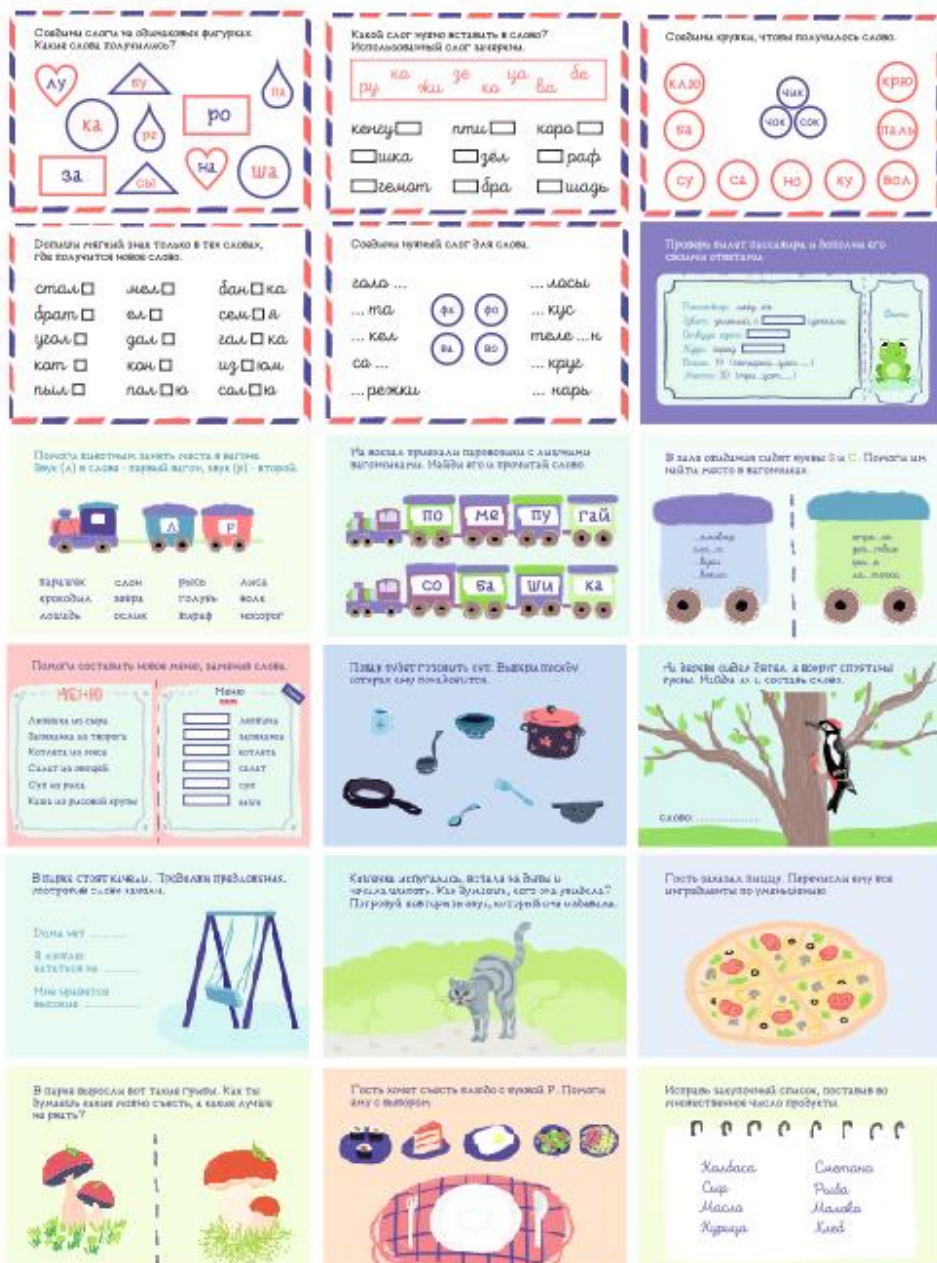


Рисунок 3 – Карточки настольной логопедической игры, выполнила Радаева Арина, руководитель доцент кафедры дизайна ОГУ Туйсина Д.М.

На игровом поле находятся углубления с графемами букв, которые используются для того, чтобы поставить объемные буквы или чтобы имитировать их написание деревянным стилусом. Размер выгравированных букв 1,5×2 см, для большей приближенности размера письменной буквы. Деревянный стилус подобран согласно размеру обычной шариковой ручки. Его наконечник сточен к размерам толщины букв, но, в то же время, не является острым и опасным для ребенка (рисунок 4). Этот принцип поможет избежать возникающих дефектов письма, поскольку ребенку самому позволено прощупать конструкцию буквы.

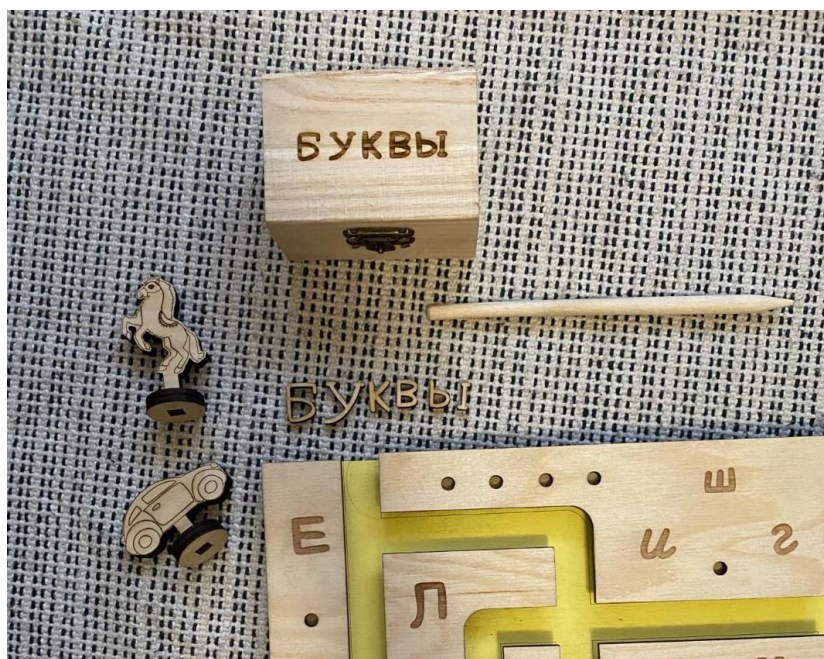


Рисунок 4 – Игровые элементы дизайн-проекта настольной логопедической игры в макете, выполнила Радаева Арина, руководитель доцент кафедры дизайна ОГУ Туйсина Д.М.

Основание упаковки игры «Городок» выполнено из фанеры, так как для хранения игры нужен более прочный материал, размером 320мм*350мм. Это минимальный размер коробки, который позволяет поместить в себя все детали проекта, при этом, не повреждая деталь при взаимодействии с коробкой. Коробка имеет высоту 80 мм, что является оптимальной высотой для того, чтобы беспрепятственно закрыть все элементы крышкой. Также внутри упаковка имеет корекс, состоящий из девяти отсеков для всех элементов игры. Само игровое поле помещается сверху на корекс.

Результаты проектирования, внедрения и апробации в медицинских учреждениях Оренбурга и области будут иметь прикладное значение для врачей и психологов, занимающихся с детьми. Апробация сигнального варианта настольной игры позволит выявить недостатки, которые можно будет доработать в последующих экземплярах.

Литература

1 Пиаже, Ж. Речь и мышление ребёнка / Пер. с фр. и англ.; Сост., ком., ред. перевода В. А. Лукова, Вл. А. Лукова. – М. : Педагогика-Пресс, 1999. – 528 с. (Психология: Классические труды).

2 Особенности развития детей 6-7 лет [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://b17-ru.turbopages.org/b17.ru/s/article/39462/>, (Дата обращения 04.05.2022)

3 Влияние тактильных ощущений на развитие речи у детей лет [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ped-kopilka.ru/blogs/oksana-anatolevna-tankova/>, (Дата обращения 04.05.2022)

4 ЙоханесИттен. Искусство цвета /ЙоханесИттен. – М.: Изд-во Аронов, 2019. – С. 87-89.

НАИВНАЯ КРЕАТИВНОСТЬ И ЕЕ ЗНАЧИМОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Цой В.В., старший преподаватель., Далакян А.С. студент, Оренбургский
государственный университет

В статье рассматривается понятие наивной креативности с точки зрения современного дизайна, его актуальность и значимость в соответствии современным тенденциям. Анализируются основные понятия, возможности применения наивной креативности. Также будет предложен вариант решения вопроса о развитии наивной креативности в культурную.

Актуальность и значимость наивной креативности в сфере современного дизайна недооценена в полной мере, так как не все осознают пользу, которую можно вынести, развивая свою «наивность». Целью данной статьи является решение вопроса: как преобразовать наивную креативность в культурную, то есть социально значимую. В рамках основной цели будут решаться следующие задачи: дать определение наивной креативности, кому она присуща в большей степени, как связана с уровнем интеллекта, дадим ответ на вопрос, важна ли наивная креативность для культуры. И на основе этих данных мы сделаем вывод, нужно ли находить варианты сохранения и развития наивной креативности или в этом нет нужды, и она не несет ценности для общества.

Наивная креативность — это бессознательный творческий процесс, результатом которого может служить какой-либо оригинальный продукт или же инновационная идея, но, так как это не целенаправленное стремление в создании чего-то нового, результата может как такового и не быть. Наивность, легкость и открытость разума дает возможность видеть новые горизонты, освобождает от ограничений и стереотипов. Мы открыты для новых идей, которые никогда не делали. Все это в присущие именно детям, они естественно креативны. Их наивность заключается в отсутствии опыта и знаний «правильных» и «неправильных» путей решений определенных задач. Мир- чистый лист, который они сами решают, как наполнить.

Все ли дети одинаково креативны? Точно так же, как не все дети одинаково умны, не все дети одинаково креативны. Но точно так же, как все дети демонстрируют поведение, свидетельствующее об интеллекте с рождения, они также демонстрируют поведение, свидетельствующее о потенциале для творчества.

Творчество-это своего рода способ решения проблем. Но это не обычный способ решения проблем-тот, который включает в себя проблемы, для которых нет простых ответов: таких, для которых популярные или общепринятые ответы не работают. Творчество предполагает адаптивность и гибкость мышления.

Это такие же навыки, которые, как полагают многочисленные отчеты об образовании (например, Отчет Карнеги, 1986 г.), имеют решающее значение для учащихся.

Для правильного понимания детского творчества необходимо отличать творчество от интеллекта и таланта. Термин «одаренный» часто используется для обозначения высокого интеллекта. Но Уоллах утверждал, что интеллект и креативность независимы друг от друга, и очень творческий ребенок может быть или не быть очень умным. В подтверждении этого был проведен эксперимент среди школьников начальных классов: в начале года были проведены тесты на креативность мышления и уровень интеллекта. И результаты были необычны: дети с большим показателем интеллекта показывали более низкий результат в своей креативности, а дети с большей креативностью хуже проходили интеллектуальные тесты. Были и средние значения, но в данном случае они не рассматриваются. Далее через три года были проведены аналогичные тесты. Стоит заметить, что дети учатся по одной учебной программе, поэтому результаты максимально достоверные. И по результатам второго теста можно было наблюдать следующую картину: дети с высокими интеллектуальными показателями «подтянули» свою креативность, развили ее, и значения уравнились. А дети с более низким интеллектом мало того, что не значительно увеличили свои интеллектуальные способности, но и ухудшили творческие показатели. [1]

Таким образом, можно сделать вывод, что креативность — это врожденное качество, которое можно как развивать, так и утрачивать. Тогда напрашивается вопрос: так ли важна эта детская, наивная креативность в современном мире, чтобы прикладывать усилия для ее развития?

Для ответа на данный вопрос мы приведем примеры инновационных технологий, которые были созданы благодаря тому, что человек в нужный момент наполнил себе мыслить, как ребенок:

Многоплановая съемочная камера (1923 год).

Уолт Дисней со своим братом Роем превратили маленькую студию мультипликации в грандиозное производство. Начав с немых лент о Микки-Маусе, Дисней стал снимать художественные фильмы («Фантазия», «Золушка», «Питер Пэн»), а затем воплотил свою фантазию в парках развлечений. В традиционной покадровой анимации рисунки накладывались один на другой, изображение получалось плоским. Дисней же придумал размещать прозрачные целлулоидные листы на разных ярусах. Теперь отдельные элементы в кадре перемещались независимо друг от друга, и возникало ощущение объема. Первый «трехмерный» мультфильм — «Белоснежка и семь гномов» 1937 года. [2].

Моментальная фотография (1947 год).

Занимаясь поляризацией света, американец Эдвин Герберт Лэнд научился подавлять возникновение бликов в очках, фонарях и военной оптике. Он сделал свое главное открытие, пытаясь объяснить дочери, почему она не может увидеть свое изображение сразу же после того, как он ее отснял. Повозившись с не поляризационными светофильтрами, Лэнд получил фотокамеру, моментально проявляющую снимки. Ксерографирование (1938 год).

Скука — причина возникновения данного изобретения. Служащий нью-йоркской патентной конторы Честер Флойд Карлсон устал делать копии заявлений и юридических документов. В 1934-м он начал конструировать

машину, которая могла бы переводить изображение с освещенной фотопроводящей пластины на лист бумаги. Четыре года спустя эта работа была завершена. Изобретение назвали ксерографией. Haloid стала называться Haloid Хегох, а впоследствии отбросила первую часть своего имени.

Большинство показателей детского креатива были сосредоточены на беглости изложения идей. Задачи на свободное владение идеями требуют, чтобы дети генерировали как можно больше вариантов за короткий промежуток времени, как это делается при мозговом штурме. Свободное владение идеями обычно считается важнейшей чертой творческого процесса. Ответы детей могут быть как популярными, так и оригинальными, причем последние считаются свидетельством творческого потенциала. Таким образом, когда мы просим четырехлетних детей рассказать нам «все, что они могут придумать красного цвета», мы обнаруживаем, что дети перечисляют не только фургоны, яблоки и кардиналов, но также ветрянку и холодные руки. [3]

Для детей в центре внимания творчества должен оставаться процесс: генерирование идей. В процессе социализации дети движутся к конформизму в течение начальных школьных лет. Процент оригинальных ответов на задания по беглости изложения идей снижается примерно с 50% среди четырехлетних детей до 25% в начальной школе, а затем возвращается к 50% среди студентов колледжа (Morgan et al., 1983 год). Важно, чтобы детям была предоставлена возможность выразить различные мысли и найти более одного пути к решению. [4].

В детстве концепция «сохранения лица» не развита и не важна. Дети не боятся задавать глупые вопросы или предлагать глупые идеи. Они не возражают, когда им говорят, что их идеи глупы, а сразу же переходят к следующей идее.

Уязвимость, которая позволяет им экспериментировать с новыми идеями (ключ к творчеству), исчезает по мере того, как они взрослеют и идут в компании. Среда, в которой ошибки могут быть недопустимы и могут иметь неблагоприятные последствия, где широко распространена конкуренция, сотрудники не хотят пробовать что-либо из-за возможности неудачи и того, как ее могут использовать их коллеги.

Теперь, зная о наивной креативности намного больше, ответим на вопрос: важна ли наивная креативность в современном мире? Несомненно, да и в совершенно разных сферах деятельности. Это не стереотипное мышление, генерация абсурдных и гениальных идей, благодаря которым общество до сих пор непрерывно развивается.

Как взрослым людям сохранить эту «детскость» в проектной, научной и исследовательской деятельности? Вы можете развивать такое мышление, задавая так называемые «наивные вопросы». Это основные вопросы, которые могут породить новые идеи. Примеры: «Чего я пытаюсь достичь?» «Что, если...?», «почему бы и нет...?», «а вот можно было бы сделать...»

Благодаря таким простым вопросам, создавались такие идеи: приготовить шоколад в форме яйца или налить молоко в пакет вместо бутылки — значит сломать стереотипы у себя в голове. Именно это умение комбинировать несовместимое помогает придумывать новые, удобные и полезные вещи.

То, что мы уже знаем или думаем, что знаем, может стать препятствием для творчества. Если все всегда делать так, как обычно, не будет даже возможности придумать новые способы решений различных вопросов.

Как «взрослые дети», мы можем напоминать себе думать, как дети, давать возможность мозгу генерировать самые разные, возможно даже не реализуемые идеи. Но важно при этом не останавливаться в интеллектуальном развитии. Ведь точно также, как обилие знаний не дает возможности мыслить не стереотипно, так и недостаток знаний в разных сферах не дает нам возможности предполагать новые решения.

Таким образом, в данной статье была рассмотрена не самая популярная, но как оказалось важная, тема - наивная креативность и ее значимость в современном творческом мире. Изучив тему, опираясь на данные других научных статей, проектов и современных тенденций развития общества, можно сделать вывод, что сохранение и развитие в человеке его «наивной креативности» важно не только для его личностного роста, но и для прогресса общества в целом, «Наивная» креативность может перерасти в «культурную креативность» как способ преодоления шаблонов и стереотипов.

Литература

1. Новые подходы к развитию креативности в отечественной и зарубежной психологии. Режим доступа: https://mgppu.ru/resources/images/faculties/Семинар_1504.pdf (Дата обращения 16.01.2022 г.);
2. Chip Camden. ИТ-консалтинг: важность наивного творчества. Режим доступа: <https://www.techrepublic.com/blog/it-consultant/it-consulting-the-importance-of-naive-creativity/> (Дата обращения 16.01.2022 г.);
3. 88 идей, изменивших мир. Режим доступа: <https://vk.com/away.php?utf=1&to=https%3A%2F%2Fwww.forbes.ru%2Fforbes%2Fissue%2F2004-12%2F22625-88-idei-izmenivshih-mir> (Дата обращения 16.01.2022 г.);
4. Хэгерти Дж. Джон Хэгерти: Хэгерти о креативности. Здесь нет правил / Дж. Хэгерти. - Эксмо, 2016. - 128. 978-5-699-76415-0.

ВОЗМОЖНОСТИ ИНФОГРАФИКИ В ОБУЧЕНИИ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ ГРАФИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ

**Шевченко О.Н., к.п.н., доцент, Тарасова О.П., к.п.н., доцент
Оренбургский государственный университет**

Обучение будущих дизайнеров графическим дисциплинам в вузе имеет преемственный характер. Многие имеют хорошую базовую подготовку в области черчения и технического рисунка. Однако в целом состав студентов достаточно неоднороден по уровню подготовки к восприятию элементов курса достаточно сложной дисциплины – начертательной геометрии. Математическая конкретность, геометрическая точность в комплексе с необходимым умением трансформации объектов в пространстве, мысленном масштабировании, образном восприятии сложных поверхностей в их взаимном пресечении вызывает трудности у студентов-дизайнеров.

Современные технологии обучения все более системно используют возможности цифровой образовательной среды. Особенно это стало актуальным в период активно применяемого дистанционного обучения, формат которого буквально обязывает каждого преподавателя овладеть теорией и практикой представления материала посредством экрана. Слайды, рисунки, презентации стали основной тканью процесса обучения в период, когда преподаватель и студент разделены пространством. Накопленный опыт показал, что лекции в аудитории и лекции с экрана должны достаточно существенно отличаться по многим параметрам, не говоря уже о практических занятиях, проводимых с обучающимися контактно или на расстоянии.

Инфографика предполагает такую визуализацию данных изучаемого материала или идей по применению теории в решении практических задач обучающимися, целью которой является донесение сложной информации до аудитории быстрым и понятным образом. Не это ли является и испокон веков являлось самой главной заботой преподавателя? Как учил Ян Амос Коменский: «Обучение должно быть легким и в то же время прочным». Задача, которая решается педагогами самыми разными авторскими методиками и технологиями настолько сложна, что постоянно требует новых средств и методов, адаптированных к современному уровню развития образования и индивидуальным особенностям обучающихся. На современном этапе студенты приучены к ярким и красивым картинкам, сопровождающим любую информацию – новостную, рекламную, обмен сообщениями. Обучающий материал чёрно-белого учебника проигрывает в притягательности, вызывает уныние и желание переключить внимание на что-то более привлекательное. На помощь преподавателю приходит инфографика, позволяющая достаточно в короткие сроки создать вполне визуально эффектный продукт. С развитием цифровых технологий и внедрением электронной образовательной среды преподавание графических дисциплин переходит на иной уровень. Инфографика сегодня является таким инструментарием, который позволяет решать проблему обучения достаточно эффективно. Однако, зачастую преподаватель, увлекаясь игрой цвета

и возможностью насытить презентацию максимумом информации, получает совершенно противоположный эффект.

Студенты посмотрели, не сосредоточились на основополагающих позициях, не заметили важных деталей, не были вовлечены в процесс сотворчества, создания чертежа. Картинка была готовой. На кафедре начертательной геометрии, инженерной и компьютерной графики Оренбургского государственного университета были проведены исследования по данной проблеме и результаты нас поразили. Оказывается, любой слайд должен быть достаточно простым, не перегруженным. Более того, в дистанционном образовании эти требования становятся ещё жёстче. «Меньше цвета, меньше букв, ничего лишнего в кадре» - перечень правил создания «качественной инфографики» [1].

Кроме того, для качественного усвоения материала важна собственная деятельность студента. Просмотр даже очень хороших презентаций не позволяет усвоить материал графических дисциплин, которые предполагают овладение методом проецирования и конструктивного отображения пространства на плоскости. При анализе педагогической литературе выявлены сходные позиции авторов, применяющих инфографику при изучении самых разных дисциплин. Они отмечают, что важнейшим моментом является не только восприятие и изучение инфографики, созданной учителем, но и самостоятельное ее продуцирование обучающимися, что будет способствовать развитию умения обдумывать алгоритмы и схемы, анализировать факты, а в итоге – визуализировать. Эти действия положительно влияют на деятельность обучающихся, развивают критическое мышление и творческие способности, а также способствуют долгому запоминанию и удержанию информации[2].

Таким образом, при дистанционном обучении графическим дисциплинам студентов направления Дизайн на кафедре было принято решение включить в перечень заданий для самостоятельного исполнения обучающимися подготовку презентаций с обязательными элементами инфографики по вопросам государственных стандартов в части оформления чертежей и проектной документации. Каждый студент получил индивидуальное задание и подготовил собственный вариант изложения вопроса с использованием ЭИОС. Обсуждение таких работ было коллективным, с предложениями по тому, как можно лучше представить материал, как добиться большей наглядности, запоминаемости материала, расстановки акцентов на важных деталях, не осложняя восприятие информационной перегрузкой.

Такая работа, на наш взгляд, не только повышает эффективность усвоения учебного материала конкретно по графическим дисциплинам, но и позволяет активизировать деятельность будущих дизайнеров именно в профессиональном плане. Законы композиции, моделирования, колористических решений слайдов, сопоставление различных видеорядов и конструктивных решений безусловно используются при подготовке материалов курса. Учитывая мотивационную составляющую студентов, желающих заниматься именно дизайном, мы используем то, что эта деятельность им близка, ими любима и вызывает интерес, позволяет применить свои творческие умения и способности в изучении, казалось

бы строгой, конкретно стандартизированной дисциплины. Инфографику иногда даже называют информационным дизайном, поэтому применение её для изучения различных дисциплин на творческих специальностях позволяет сформировать в будущем комплекс профессиональных компетенций. Коллективное обсуждение принятых решений учит студентов вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения, аргументировано излагать авторскую позицию. Такие компетенции важны для будущей профессиональной деятельности, ведь проект мало создать, его нужно суметь представить заказчику, обосновать предлагаемые решения.

Интересны возможности применения интерактивной инфографики, когда рецепиент может взаимодействовать с данными, которые он наблюдает на интерактивной доске или экране. Индивидуальный подход, дифференциация в образовании тогда становится более достижимой, студент сам управляет темпом усвоения материала, степенью детализации, репетиционными условиями.

К сожалению, уровень геометро-графической подготовки студентов, несмотря на усилия ученых, методистов и педагогов, остается недостаточно высоким, так как дисциплины графического цикла, формирующие пространственные представления и развивающие образное мышление и логику, относятся и студентами, и преподавателями к разряду наиболее сложных для усвоения дисциплин. Геометро-графическая подготовка играет важную роль в формировании мыслительной деятельности и является обязательным компонентом современного образовательного контента будущего дизайнера. Инфографика позволяет в какой-то степени преодолеть трудности восприятия пространства через плоские эквиваленты, формирует интерес к дисциплине и позволяет разнообразить пути и методы представления учебного материала студентам. При дистанционных формах обучения инфографика способствует лучшему пониманию материала и повышает эффективность коммуникаций преподаватель-студент.

Литература

1. Семагина, Ю.В. Инженерная инфографика в дистанционном образовании /Ю. В. Семагина, М. А. Егорова // Инновационные технологии в инженерной графике: проблемы и перспективы : сборник трудов Международной научно-практической конференции, 19 апреля 2021 года, Брест, Республика Беларусь, Новосибирск, Российская Федерация / отв. ред. К. А. Вольхин. – Новосибирск : НГАСУ (Сибстрин) -2021.

2. Курьянович А.В. Методический ресурс инфографики в преподавании русского языка /Курьянович А.В. // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований : материалы Всерос. науч.-практ. конф. (с междунар. участием), 20-21 мая 2021 г., Оренбург / Оренбург. гос. ун-т, 2021. - . - С. 370-375.

СПЕЦИФИКА ДИЗАЙНА ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ КИБЕРСПОРТИВНЫХ ЦЕНТРОВ

**Шлеюк С.Г., к.иск., доцент кафедры дизайна;
Руденко Е.А., Баранец М.А., студенты
Оренбургский государственный университет**

Роль мультимедийных технологий в мировой культуре и в проектной культуре дизайна возрастает. Мультимедийные технологии становятся значимой частью мирового пространства - бизнеса, промышленности, экономики... Компьютерные технологии вошли практически в каждый дом, в повседневную обыденную жизнь всего человечества. Мультимедийное пространство обеспечивает доступ к разнообразной информации при помощи цифровых технологий, создает широкие возможности для работы и отдыха. На волне всеобщей компьютеризации рубежа XX-XXI вв. для пользователя разрабатываются все новые типы мультимедийных технологий.

Так в 70-х годах XX века на основе различных компьютерных игр и игровых систем появляется понятие «киберспорт» или «компьютерный спорт», подразумевающий организацию соревнований и компьютерных видеоигр. За рубежом история киберспорта начинается с 1972 года, когда в штате Калифорния студенты из Стэнфордского университета провели турнир по игре «Межгалактическая олимпиада по Spacemar» («Intergalactic spacemar olympics») [1]. За счет повышенного интереса и спроса молодежи к данному виду спорта, происходит его активное распространение в мировом сообществе, и в августе 1996 года в России открывается первый компьютерный клуб «Орки» в Москве. Дата открытия первого клуба стала считаться официальным началом распространения киберспорта в России. Первой страной в мире, признавшей киберспорт официальным видом спорта стала в 2001 году именно Россия. С 2003 по 2008 годы популярность киберспорта в России непрерывно возросла, это время считается золотой эрой киберспорта на СНГ-сцене. В 2016 году компьютерный спорт внесен во Всероссийский реестр видов спорта, что только способствовало скорости его развития и роста популярности среди молодежи.

Формирование нового вида спорта требует знания и умения организации нового типа дизайна предметно-пространственной среды, отвечающей многочисленным функциональным, эстетическим, художественно-образным, эргономическим, экономическим и др. требованиям, взаимодействующим с современными компьютерными технологиями и сопутствующими их составляющими средовых предметных комплексов. Киберспортивные турниры чаще всего проходят на тех же стадионах, что и крупные спортивные мероприятия. «Организация электронного спорта похожа на традиционные виды спорта – с профессиональными лигами, командами, тренерами, телеведущими и болельщиками. Однако ограниченность обслуживающих экранов изолирует этот вид спорта от реального мира. Именно наличие сложноорганизованного взаимодействия человека и ЭВМ во время просмотра и участия в

киберспортивных мероприятиях делает эту типологию уникальной и становится решающим фактором при выявлении основных особенностей проектирования киберспортивных арен» [2; с.242]. Для организации комфортной игровой среды необходимо совместить ряд игровых и сопутствующих пространств, объединенных единым композиционным, структурным и художественно-образным решением.

Анализ различных российских и зарубежных площадок для проведения киберспортивных турниров показал, что основными пространствами, необходимыми для их проведения являются - арена, главный зал, буткемп, зоны питания и отдыха, магазины и дополнительные помещения (Рис.1). Рассмотрим подробнее каждое из этих пространств.

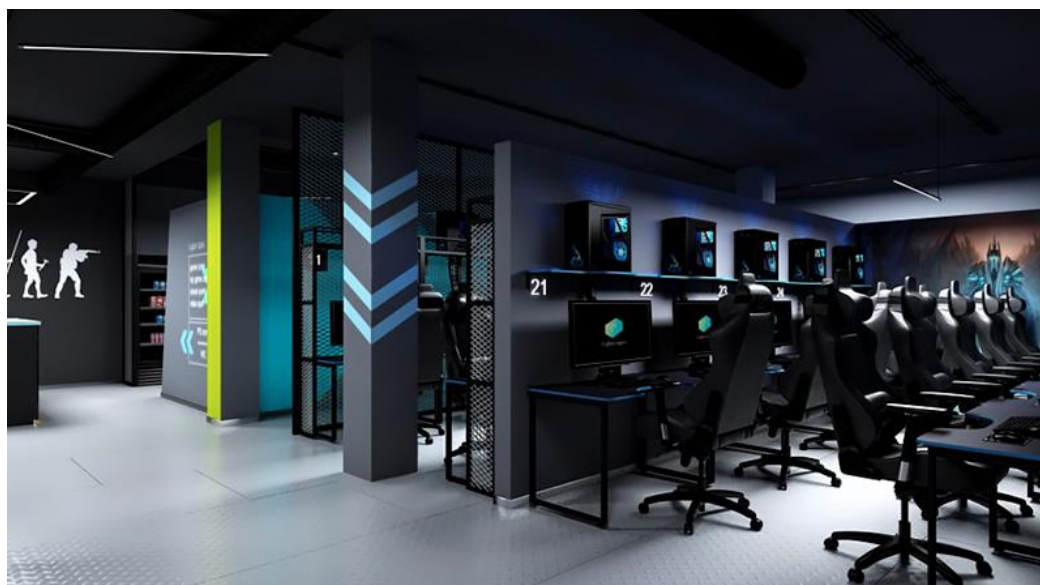


Рис. 1 Пример 3D-моделирования киберспортивного клуба в городе Архангельске

Киберарена – это в первую очередь событийный центр, выполняющий основную зрелищную функцию в рамках кибер-спортивных мероприятий. Арена может совмещать образовательную, развлекательную, социальную и рекреационную функции. Арена включает ряд обязательных атрибутов, таких как экран, зрительский зал и места для участников турнира. При этом прежде всего рассматривается удобство игрока и некоторая изолированность мест для сидения перед компьютерами. При этом зрительный зал может иметь скромные размеры, например, до ста зрительских мест или быть более масштабным - киберарена подходит для проведения средних и больших (в зависимости от вместимости арены) турниров. Также арена может иметь сопутствующие ее компьютерные залы.

Рассматривая основные принципы проектирования киберспортивных арен, исследователь организации киберарен Е.А. Цветникова отмечает, что к особым требованиям относятся: наличие удаленных зрительских зон; возможность трансформации зрительного зала; многофункциональность; визуальное обеспечение смешанной реальности; возможность трансформации роли зрителя и игрока; разномасштабность [2]. Многие из этих требований связаны с возможной

длительной продолжительностью соревнований вплоть до нескольких дней, что способствует организации специальных общественных зон, где игроки могли бы общаться друг с другом и отдыхать, при этом имея возможность следить за игрой.

Помимо этого наблюдается тенденция к организации мобильного пространства в центре арены, например, кресла и столики могут менять свое количество, увеличивая или уменьшая вместимость. Сочетание арены и зоны отдыха, бара и фудкорта наиболее удобно для проведения различных мероприятий в пространстве кибер-арены.

Буткемп (от англ. Bootcamp - тренинг): тренировочные площадки в организации киберинтерьера преимущественно представлены закрытыми vip - комнатами на 5-10 игроков. При этом важную роль играет эргономика рабочего места. Столы должны быть достаточно большими и иметь эргономические вырезы, стулья должны быть комфортными, регулируемы. Отдельно следует выделить тренировочные залы, вмещающие от 10 человек. Эти залы функционируют как игровой клуб, куда люди приходят отдохнуть за игрой на хорошей технике.

Киберспортивные клубы сегодня являются одним из самых востребованных мест у молодежи. В них собираются не только чтобы получить доступ в Интернет, но и чтобы собраться компанией, весело провести время, общаться, играть в любимые игры и даже, при необходимости перекусить. В кибер клубы приходят за антуражем, настроением, чтобы поиграть и пообщаться без лишних раздражителей.

Проектируя киберспортивный клуб, помещения делят на игровую зону, являющуюся основной и сопутствующие, в которые входят кафе или бар, где уставшие посетители могут передохнуть и перекусить. Формат точки питания – бар, кафе, ресторан – зависит от масштаба всего помещения и количества зрительских мест. Наиболее популярным способом организации зон питания в кибераренах являются бары. И маленькие кафе, и рестораны обычно имеют хорошо оформленную барную стойку, у которой посетители можно приобрести закуски, напитки. Зона приема пищи зачастую совмещена с основным залом или располагается рядом и оснащена столиками с диванами или креслами.

Современные пространства киберарен и киберклубов часто имеют магазины, где посетителям предлагаются на продажу различные аксессуеры, фирменная атрибутика профессиональных команд и сувениры из самых популярных игр. Площадь магазинов различна. Витрины магазинов, если таковые имеются, тоже представлены разного типа - и закрытые, и открытые в зависимости от специфики продукции. В различных центрах можно найти сувенирную продукцию с символикой клубов, команд и игр, а также игровую технику.

В киберспортивных клубах предусмотрены зоны отдыха, где можно поиграть на консоли, посидеть с напитками или едой в тишине или со своей компанией. Зонай отдыха также можно назвать и основной зал, если он оснащен мягкой мебелью. Даже сами компании позиционируют пространство перед сценой как лаунж-зону.

К дополнительным помещениям киберспортивных клубов относятся: караоке, VR-комнаты, курительные комнаты, диспетчерские, ресепшены, гардеробы, санузлы, душевые.

В целом киберспортивных клубов и киберарен становится больше, их актуальность в молодежной среде увеличивается. Дизайн предметно-пространственной среды претерпевает изменения, теперь интерьеры стали современнее и дороже, благодаря привлечению инвесторов к развивающейся отрасли. Самая новая Белорусская арена выглядит наиболее цельно по стилю и наполнению (Рис. 2).

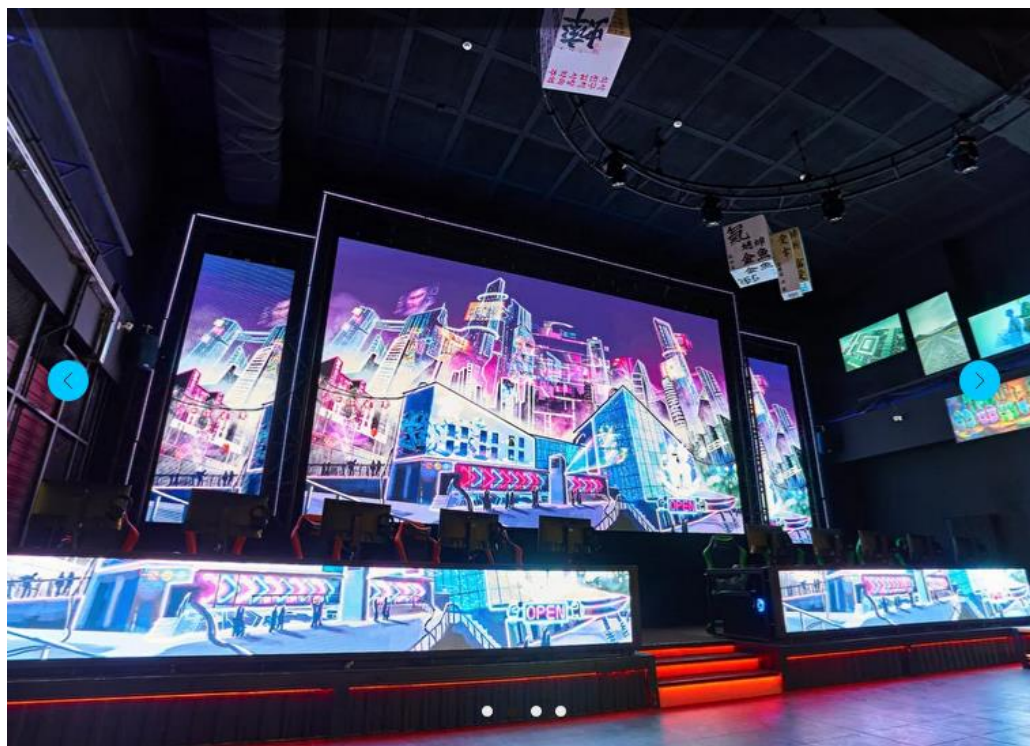


Рис. 2 Зона киберлаунжа на площадке для игр и киберспортивных мероприятий META ARENA в Минске

Вместе с тем до сих пор нет единых принципов архитектурного художественно-образного решения киберпространств и киберарены: «Образно киберарена не имеет какого-то общего архитектурного решения. В каждом отдельном случае здание может подстраиваться под окружающую его застройку или же, наоборот, вынуждено контрастировать с ней за счет формы, цвета, метроритмической композиции фасада» [2]. Похожая ситуация происходит и с дизайном внутренней предметно-пространственной среды, которая также должна гибко подстраиваться под возможные трансформации в случае использования пространства для проведения концертов, публичных мероприятий, спортивных матчей и киберспортивных турниров. Необходимость растущей тенденции заставляет полностью модернизировать индустрию дизайна арен и киберпространств. Так, современные арены становятся не только площадками для мероприятий, но и компьютерными клубами, куда приходят отдохнуть и потренироваться все желающие.

Анализируя проектное решение современного средового пространства киберарен можно выделить несколько специфических признаков. Размер арены уже не является гарантом ее популярности.

В новых аренах все меньше источников дневного света. Если в 2017 году в аренах дополнительные помещения были светлыми, классическими, то арены и клубы 20-21 года все больше погружают геймеров в полумрак с неоновыми источниками света. Также появилась новая функциональная зона "стримерская комната" - помещение со звукоизоляцией, хорошей камерой и микрофоном для проведения онлайн трансляций одного человека.

Существует тенденция, когда во время проведения кибертурниров убираются полностью зрительские места, тем самым создавая стильное, красивое место для онлайн-трансляций.

Художественно-образное решение киберарен должно ориентироваться на игровое современное решение, быть в стиле проводимого мероприятия, но, одновременно, не отвлекать и не мешать игрокам и зрителям. Характерные признаки особенно ярко проявляются в пространственном, световом и цветовом решении, материалах и техническом оснащении центров. Так в организации световых решений чаще всего применяется неоновый контрастный свет. Наиболее эффектно выглядят RGB-панели, прожекторы и большие экраны, на которые можно выводить графику, логотипы проводимого мероприятия, информацию и световую анимацию. Формы мебели и светового декора в пространстве киберарен преимущественно геометричны. Наиболее часто встречающиеся стилистические направления – футуризм и стимпанк.

В итоге художественно-образное проектирование помещений в рамках цифровой игровой среды становится процессом создания технологической, эстетической и семиотической составляющих. При этом на сегодняшний день игровое пространство с точки зрения его организации «...представляет собой малоизученный отечественной школой дизайна феномен, который, находясь в авангарде актуальных технологических и стилевых тенденций, создавая пользующуюся стабильно высоким спросом на мировом рынке продукцию, до сих пор не изучен с точки зрения искусствоведения и официально не включен как в систему искусств, так и в структуру проектной культуры» [3].

В последние годы из-за ситуации с пандемией COVID-19 популярность и востребованность киберспорта резко возросла, ведь данный вид спорта был доступен пользователям и во время карантина. Таким образом, киберспорт является довольно устойчивой сферой в современных реалиях, пользуется возрастающим интересом общества к игровой деятельности в целом и цифровым ее формам в частности.

Дизайн предметно-пространственной среды киберспортивных помещений представляет собой совершенно новый тип организации внутренней среды на основе художественно-эстетических ценностей цифровых игровых проектов. Интерьер киберспортивных пространств требует особых подходов к функциональной и образной организации, применения в дизайне сочетания традиций и современности, использования художественно-эстетических средств,

характерных для различных видов искусства, применительно к формированию эстетики новой цифровой игровой среды.

Литература

1. Антон Щербаков. // История компьютерного спорта. // Goodgame. Первая киберспортивная стриминговая платформа в СНГ. - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://goodgame.ru/creative/17141>
2. Цветникова, Е.А. Основные принципы проектирования киберспортивных арен. Журнал №1 «Наука, образование и экспериментальное проектирование». Издательство Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский архитектурный институт (государственная академия)». 2021. М.: МАРХИ. 242с. [Электронный ресурс]. Сайт «Cyberleninka». Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnyye-printsipy-proektirovaniya-kibersportivnyh-aren/pdf>
3. Казакова, Н.Ю. Гейм-дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды. Автореферат на соискание к.иск. специальность ВАК РФ17.00.06. М.: 2017г. [Электронный ресурс]. Сайт «DisserCat» – электронная библиотека диссертаций. Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/geim-dizain-khudozhestvenno-proektnyi-podkhod-k-sozdaniyu-tsifrovoy-igrovoi-sredy>